

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Aus den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Erstellung eines Spiel als Lernmedium zur Nomensübung basierend auf Android besteht aus drei Phasen. Sie sind: (1) Die "Planung" ist die erste Phase. In der ersten Phase wird Fragen aus Lehrbüchern für Schüler Klasse X gesammelt. Die gesammelten Fragen entsprechen dem Thema der Forschung, es ist *die Gegenstände in der Schule*. Dann werden die Fragen geändert nach den benötigten Kriterien. z. B. die Vereinfachung von Fragen. Andere Komponenten, die für die Spieleentwicklung benötigt werden, wie z. B. Bilder, werden durch persönliche Dokumentation oder aus dem Internet gesammelt. In der zweiten Phase wird basierend auf den Ergebnissen der ersten Phase ein Spiel als Lernmedium entwickelt. Das Spiel wird mit *Android Studio Software* entwickelt, um interessante Anwendungen zu erstellen. Um den Schülern bei den Übungen zu helfen, werden Bilder als Hinweis bereitgestellt. Die dritte Phase ist die Evaluation. Diese Phase wird von einem Experten durchgeführt, um das Design zu bewerten. Basierend auf Einschätzungen von Experten erhält dieses Spiel Punkte 92,85.

2. Diese Forschung erstellt ein Spiel als Lernmedium für Schüler, um die Deutschkenntnisse zu verbessern, insbesondere in der Artikel des Nomens. Das Ergebnis der Forschung ist die *apk*-Datei. Die Datei kann auf einem Handy mit einem Android-Betriebssystem installiert werden, mindestens Android Version 4.4 (KitKat).

### **B. Die Vorschläge**

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge gemacht:

1. Dieses Spiel kann mit umfangreichen Themen entwickelt werden, nicht nur über die Artikel des Nomens,
2. Für die Leser kann diese Forschung hoffentlich als Referenzquelle verwendet werden, um das Lernen zu erleichtern.