

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. In der Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga wurde das Erstellungsmodell von Richey und Klein verwendet. Dieses Modell besteht aus 3 Schritte, sie sind (1) Planung, (2) Herstellung, und (3) Evaluation. Im ersten Schritt wurden die benötigte Informationen als das Bedarfsanalyse gesammelt. Danach wurden das Skripts basierend auf die gesammelten Informationen geschrieben, danach wurden das Storyboard und die Designs entworfen. Im zweiten Schritt wurden die Videoanimation realisiert. Die traditionelle Kinderspiele sind *Batu Limo*, *Piccek*, und *Peok-Peok*. Und am Ende ist die Evaluation, hier wurde das Skript und die Videoanimation von Experten bewertet.
2. Die Ergebnisse der Erstellung von Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga sind drei Videoanimationen zum Thema die traditionellen Kinderspiele im im Dorf Rianiate, Sibolga, nämlich *Batu Limo*, *Piccek*, und *Peok-Peok*. Die Dauer der Videoanimation von *Batu Limo* ist 7:01 Minuten, *Peok-Peok* ist 08:25 Minuten, und zum Thema *Piccek* ist 7:05 Minuten. Die Grösse das Videonimation ist insgesamt 1,57 GB. In dieser Videoanimation

gibt es 66 Szenen und besteht aus 6 Animationscharakteren, 15 Animationsobjekte, 5 Hintergrundbilder, und Untertitel auf Deutsch. Die Videoanimation wurde von Experten validiert, dabei hat die Sprachexpertin die Note 90,6 gegeben und der Medienexpert hat die Note 92 gegeben, das bedeutet sehr gut.

### **B. Die Vorschläge**

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen von dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge gemacht.

1. Diese Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga könnte als Lernmedium im Unterricht Deutsch für Kinder verwendet werden.
2. Die traditionellen Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga können mit dieser Videoanimation erhalten werden.
3. Durch dieser Videoanimation könnte die moralische Werte, die im traditionellen Kinderspiel enthalten ist, vorgestellt werden.
4. Da es noch so viele traditionelle Kinderspiele in Indonesien und auch die Kultur gibt, könnte sie im Form Videoanimation erhalten werden.