

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerung

Aus den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. Der Prozess der Entwicklung von Lernmedien mit Gimkit Applikation im Bereich der Verbesserung der Schreibkompetenz zum Thema "Unterwegs" entwickelte sich in Übereinstimmung mit dem Entwicklungsmodell von Plomp, das aus 4 Phasen besteht, nämlich Phase (1) Voranalyse, (2) Design und Entwicklung, (3) Implementation und Evaluation, (4) Reflexion und Revision. Die Ergebnisse dieser vier Phasen lassen sich wie folgt zusammenfassen

(1) Voranalysephase: In dieser Phase wurde die Datenanalyse in Form der Verteilung von Fragebögen an die Studierenden des 4. Die verteilten Fragebögen enthielten Daten in Form von Schwierigkeiten der Studierenden im Zusammenhang mit der Schreibkompetenz, insbesondere zum Thema Unterwegs.

(2) Design- und Entwicklungsphase: In dieser Phase werden mit Hilfe der Applikation Gimkit Materialien und Bilder entworfen, die das Thema Unterwegs unterstützen, sowie 21 Fragen, wobei drei Materialien zur Verfügung stehen: zum grammatikalischen Konjunktiv II, zu Verben mit Präposition und zu W-Fragen mit

Präposition. In dieser Phase werden die entworfenen Materialien mit Hilfe der Website oder der Gimkit-Applikation entwickelt.

(3) Implementations- und Evaluationsphase: In dieser Phase werden die mit Hilfe der Website oder der Gimkit-Applikation entwickelten Lernmaterialien für die Studenten der Klasse A 2021 implementiert. Es folgt die Evaluationsphase, d.h. die Validierung der Materialien und Medien durch die Materialvalidatoren und Medienvalidatoren sowie die Evaluation in Form von Kommentaren der Studenten, die Gegenstand der Implementierung sind.

(4) Reflexions- und Revisionsphase: In dieser Phase wurden die evaluierten Materialien und Medien überarbeitet und verbessert, um bessere Lernergebnisse zu erzielen.

2. Die Ergebnisse der Entwicklung von Lernmedien zur Verbesserung der Schreibkompetenz in Deutsch auf A2-Niveau mit der Applikation Gimkit sind:

a. Im Rahmen dieser Untersuchung werden Lernmaterialien zum Thema "Unterwegs" erstellt, wobei die im Rahmen der Untersuchung gesammelten Daten aus bestehenden Datenquellen verwendet werden.

b. Das entworfene und gesammelte Material wird dann unter Verwendung der Website oder der Gimkit Applikation als Medium entwickelt.

- c. Die Ergebnisse der Entwicklung von Quiz-Lernmaterialien zum Thema "Unterwegs" und die Nutzung der Website oder der Gimkit-Applikation in Form von Links <https://www.gimkit.com/view/653130f5ae989f0031581805>.
- d. Die Ergebnisse der entwickelten Materialien und Medien wurden von Materialvalidatoren und Medienvalidatoren bewertet. Der Materialvalidator wurde von Frau Indah Aini S.Pd., M.A. mit der Note 90 (sehr gut) und der Medienvalidator von Herrn Irman Jaya Laoli, S.Kom. mit der Note 90 (sehr gut) bewertet.

B. Vorschläge

Auf der Grundlage der Ergebnisse und Schlussfolgerungen dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge unterbreitet.

1. Deutschlernenden und Studenten, die Deutsch lernen möchten, insbesondere um ihre Schreibkompetenz auf dem Niveau A2 mit dem Thema Unterwegs zu verbessern, wird empfohlen, dieses Gimkit als Lernmaterial zu verwenden.
2. Gimkit Lernmedien können von Lehrern oder Dozenten als unterstützendes Material eingesetzt werden, um die Motivation und das Interesse der Studenten im Unterricht zu steigern.
3. Wenn diese Untersuchung von anderen Verfasserinnen als Referenzmaterial verwendet wird, schlägt der Verfasserin vor, andere Applikationen zu verwenden, die neben dieser Applikation leichter zugänglich sind, und es

wird empfohlen, verschiedene Applikationen zu verwenden, um eine größere Vielfalt bei der Entwicklung von Lernmedien zu erreichen.

