

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerung

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung eines interaktiven Lernspiels zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1 für Deutschstudierende, die in SMA und SMK lernen. Basierend auf dem Untersuchungsergebnis wird die Schlussfolgerung gegeben:

1. Der Prozess der Erstellung eines interaktiven Lernspiels zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1 besteht aus dem designbasierten Modell von Reeves. Das sind:
 - a. Die Planung: die erste Phase dieser Untersuchung war die Analyse des Problems. In dieser Phase wurde das Problem beim Deutschlernen in den SMA und SMK Swasta Teladan Medan analysiert. Danach wurde eine Diskussion mit den Praktikanten (hier sind der Deutschlehrer und Deutschlehrerin der SMA und SMK Swasta Teladan Medan). Die Diskussion wurde die Idee, um ein Lernspiel zu erstellen, hergestellt.
 - b. Die Erstellung: die zweite Phase dieser Untersuchung war die Erstellung des Lernmediums zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1. In dieser Untersuchung wurde ein Lernspiel mit den Themen „Möbel und Geräte“ und „Hobbys“, das die Daten vom Buch Netzwerk neu A1 (2019) gesammelt wurde.
 - c. Wiederholter Testprozess: die dritte Phase dieser Untersuchung war die Implementation des Lernmediums in den SMA und SMK Swasta Teladan Medan Klassen X IIS 3 und X TKJ 1. Die Implementation wurde zweimal

gemacht. Danach wurde das Lernmedium von Experte und Experterin validiert.

- d. Reflexion: die letzte Phase dieser Untersuchung war Reflexion. Das Ergebnis dieser Phase ist ein Videospiel, das beim Deutschlernen benutzt wurde.

2. Die Ergebnisse der Erstellung eines interaktiven Lernspiels zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1 sind folgende:

- a. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven Lernspiels zum Wortschatz mit dem Niveau A1.1 erstellt. Die Themen sind: „Möbel und Geräte“ und „Hobbys“.
- b. Das Lernspiel besteht aus Wortschatzen, die über Möbel und Geräte und Hobbys sind.
- c. Das Lernspiel wurde von einem Materialienexpert und einer Medienexpertin validiert. Die Note von dem Materialienexpert ist 92 und die Note von der Medienexpertin ist 90. Insgesamt ist das Lernspiel gut beim Deutschlernen zum Verwenden.

B. Die Vorschläge

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung wird vorgeschlagen:

- 1. Die Deutschstudierenden besonders in SMA und SMK sollten das interaktive Lernspiel verwenden, damit die Studierenden mehrere Wörschatze wissen könnten und besser Deutsch sprechen könnten.

2. Die Deutschlehrer und Deutschlehrerinnen sollten das interaktive Lernspiel beim Deutschunterricht verwenden, damit der Unterricht interessant wäre.
3. In der Zukunft sollten diese Untersuchung weitermachen, damit die Qualität des Unterrichts nicht nur Deutsch sondern alle Fächer besser wäre.

