

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eines interaktiven-offline Wortschatzspiel für den Personal Computer besteht aus den Phasen von Richey und Klein (2009). Darunter sind: (i) Die Planung, (ii) Die Erstellung, (iii) Die Evaluation. Zuerst werden in der Planung die Daten gesammelt und die Probleidentifizierung durchgeführt. In der Designphase wird das Konzept von dem Wortschatzspiel mit Adobe Flash Professional Cs 6 entworfen, um ein interessantes Wortschatzspiel zu erstellen. Die Fragen für dieses Spiel wurden von dem Buch Studio D A1 werden erstellt und von der Expertin validiert. In der Verbesserung wird das Wortschatzspiel mit *Adobe Flash Professional Cs 6* besser gemacht. Es wird eine Validierung von der Expertin noch einmal durchgeführt.

2. Das Ergebnis der Erstellung eines interaktiven-offline Wortschatzspiels für den Personal Computer wird von der Expertin evaluiert. Besonders den Wortschatz und die Fragen.

Basierend auf den obigen Meinungen kann herausgefunden werden, dass das Wortschatzspiel gut ist. Die Frage und der Wortschatz werden von einer

Deutschdozentin als Expertin geprüft würden. Das Wortschatzspiel wurde schon korrigiert .

B. Die Vorschläge

Basierend aus den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden folgende Vorschläge gemacht:

1. Die Deutschlernenden können das Wortschatzspiel mit der *Adobe Flash Professional Cs 6 Software* als ein interessantes Medium beim Deutschlernen verwenden.
2. Die Deutschdozentinnen können das Wortschatzspiel mit der *Adobe Flash Professional Cs 6 Software* als ein neues Spiel im Deutschunterricht einsetzen.
3. Die allgemeinen Leser können das Lernmedium mit der *Adobe Flash Professional Cs 6 Software* als eine Referenzquelle für weitere Untersuchungen verwenden um Deutsch leichter zu verstehen.

THE
Character Building
UNIVERSITY