

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung eines Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation besteht aus der Erklärung der Phasen von Richey und Klein. Darunter sind: 1) Die Planung (eine gemachte Umfage, um heraus zu finden, welche Medien die Schüler im Lernprozess brauchen), 2) Die Erstellung (ein auf dem Applikation *GoAnimate* basierendes Lernmedium wird für Rezeptive Fertigkeiten "Hörverstehen und Leseverstehen" erstellt), 3) Evaluation/ Bewertung und Revision (Der Experte/die Expertin entscheidet, ob dieses Medium gut ist).

2. Das Ergebnis der Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation für Rezeptive Fertigkeiten ist:

- a. In dieser Untersuchung wird ein online-Lernmediums mit Hilfe Applikation *GoAnimate* erstellt, das an diese Abschlussarbeit angehängt wird. Der Webname ist

<https://app.vyond.com/videos/ad80ce99-7238-49f3-a4fc-f8bc14df6fcf>.

- b. Das Lernmedium zum Hörverstehen und Leseverstehen mit der Hilfe *GoAnimate* Applikation haben von der Experten evaluiert.

Die Evaluation sind die Evaluation den Texten gemacht wird und das Design wird von Experten des Designs gemacht.

B. Die Vorschläge

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

1. Die Deutschlernenden können das Lernmediums mit Applikation *GoAnimate* als interessanten Lernstoff beim Deutschlernen verwenden.
2. Die Lehrerin/der Lehrer kann das Lernmediums mit Applikation *GoAnimate* als neues Medium im Deutschunterricht anwenden.
3. Die all gemeinen Leser können das Lernmediums mit Applikation *GoAnimate* als Referenzquelle für spätere Untersuchungen verwenden und um Deutsch leichter zu verstehen.

THE
Character Building
UNIVERSITY

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada
- Andi. 2018. *Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Budi, Asyhar, Asrial. 2011. *Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk Untuk Siswa Smk*. Jambi. Universitas Jambi. (am 26 Juni. 2018 um 10. Uhr gelesen)
- Damascelli, Andriana. 2017. *Digital Resources, Creativity and Innovative Methodologies In Language Teaching and Learning*. University Language Centre of Turin University. (am 28. August 2018 um 07.00.Uhr gelesen).
- Der Brokhaus, In *funzhen Bandeen*, Bibliographisches Institut & F. a. Brokhaus GmbH, Leitzig Mancheim 1998.
- Embi, Muhammad. 2012. *Web 2.0 Content Creation Tools: A Quick Guide*. Malaysia. Centre of Academic Advancement Universiti Kebangsaan Malaysia. (am 23 Juni. 2018 um 10. Uhr gelesen).
- Faizal, Hizkia, dkk. 2009. *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi. (am 25 Juni. 2018 um 13. Uhrgelesen)
- Furman, Robert. 2012. *Instructional Technology Tools*. Amerika: iUniverse, Inc. Bloomington
- Hakim, Fitro. 2011. *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif: Belajar Animasi Tingkat Dasar*. Semarang. Stmik Provisi Semarang. (am 25 Juni. 2018 um 14. Uhr gelesen).
- Kerlen, Dietrich: *Einführung in die Medien kunde*. Philip. Reclam Verlag. Stuttgart 2003.

Langenseidt Grobworterbuch Deutsch als Fremdsprache. 2003. Germany und Munchen.

Manichander.2015. *Information & Communication Technology In Education.* India: Laxmi Book Publication

Rahadi, Ansto. 2003. *Media Pembelajaran.* Jakarta. Dikjen Dikti Depdikbud Standard Nilai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2007/2008, SMA Nasrani 2 Medan.

Rösler, Dietmar dan Nicola Würffel. 2017. *Lernmaterialien und Medien.* München: Goethe Institut.

Sanaky, HAH. 2011. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safrina Insania Press.

Sugiono.2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Soetjipto. 2011. *Profesi Keguruan.* Surakarta :Rineka Cipta.

Sutirman. 2009. *Media & Model-model Pembelajaran Inovativ.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovativ.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Tantawi, Isma. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia.* Bandung: Cita pustaka Media Perintis

Wulandari, Dyah. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di SmpNegeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016. Semarang. Universitas Negeri Semarang. Lib.unnes.ac.id (am 23 Juni. 2018 um 12. Uhr gelesen).

[Http://eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id) (am 27 august. 2018 um 07.21. Uhr gelesen).