

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

#### A. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Diese Forschung ist eine Forschung und Entwicklung (F & E). Diese Forschung wurde mit den Entwicklungsschritten von Sugiyono durchgeführt, die aus 7 Entwicklungsstufen bestehen (1) Potenzial und Probleme, (2) Datenerfassung, (3) Produktdesign, (4) Designvalidierung, (5) Designrevisionen, (6) Produktrevisionen, (7) Produktion. Basierend auf den Ergebnissen der Studie kann gefolgert werden, dass: durch Forschung und Entwicklung Lernmedien für das Lesen und das Sprechen zur Erweiterung der Deutschkenntnissen zum Thema Historische Gebäude in Deutschland mit einer Website produzieren werden können. Bei diesem Medium handelt es sich um ein Spiel namens Puzzlespiel Sehenswürdigkeiten in Deutschland. Diese Anwendung ist ein Offline-Spiel. Diese Medien können auf der Website heruntergeladen werden.

Dieses Puzzle hat sich als nützlich erwiesen, um den Studenten den Einstieg zu erleichtern Deutsch lesen und sprechen zu lernen, insbesondere in Bezug auf historische Gebäude in Deutschland. Die Ergebnisse der Bewertung der Medienqualität werden von Dozenten und Medienexperten durchgeführt. Lehrbeauftragter für Materialexperten, Lehrbeauftragter für Puzzlespielmedien. Die Bewertung der Materialexperten beträgt 90%. Die

Bewertung der Medienqualität durch Medienexperten und Materialexperten ist in der Kategorie "sehr gut" enthalten. Die prozentualen Ergebnisse der Bewertung der Antworten der Schüler sind in der Kategorie "stark einverstanden" enthalten. Basierend auf den Ergebnissen des Prozentsatzes der Bewertung von Medienexperten-Dozenten, Materialexperten-Dozenten, sind die Endergebnisse des durchschnittlichen Prozentsatzes "sehr gut". Die prozentualen Ergebnisse belegen, dass die Medien als Lernmedium für Deutsch geeignet sind.

## **B. VORSCHLÄGE**

Basierend auf den Ergebnissen der Studie und dem Fazit des Verfasserin

Beratung wie folgt:

1. In Zukunft sollen die Puzzlespielmedien als Lernmedium zum Lesen und Sprechen verwendet werden, insbesondere für Deutschschüler oder Deutschschüler.
2. Deutsche Studenten sollen dieses Puzzle-Medium als interessantes und flexibles Lernmedium für das Erlernen der deutschen Sprache zum Lesen und Sprechen nutzen, unabhängig von Zeit und Raum.
3. Deutschlehrer sollen die Idato Puzzle-Spielemedien als neues Lernmedium für den Deutschunterricht einsetzen.
4. Andere Forscher sollen ähnliche Lernmedien entwickeln.