

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermaßen aus:

1. Der Prozess der Erstellung in dieser Untersuchung ist der Prozess des Lernmediums mit der Software *Blender* zum Legende *Gua Umang* anhand der Sugiono-Theorie (2017: 39). In der Planung gibt es Observation Informationen, welche Lernmaterialien für Deutschlernende benutzt werden sollten. Von dieser Observation werden Informationen besonders vom Deutschlernen, sowie Fähigkeiten und Entwicklung der Deutschlernenden gesammelt. Danach wurden die Daten identifiziert. In der Designphase wurde das Konzept des Lernmediums mit der Software *Blender* entworfen, um ein interessantes Lernmedium zu erstellen. Das Design wurden in dieser Phase wird die Ansicht der Applikation *Blender* zum Beispiel Charaktermodellierung, Rigging Charakter und Rendering Charakter dargestellt. In der Realisierungs- oder Beitragsphase wurden Bilder, Texte und Videos wurden in dem Material zum Legende *Gua Umang* realisiert. Der Test, Evaluations-, und Revisionsphase wurden Bilder, Untertitel, Ton und Musik im Video Legende *Gua Umang* implementiert. Danach ist die Erstellungsphase fertig.

2. In dieser Untersuchung wurde ein Lernmedium Software *Blender* erstellt. Es wird in dieser Abschlussarbeit als Anhang beigefügt. Die Videoanimation wurde von den Experten evaluiert. Die Evaluation beinhaltet die Evaluation der Angemessenheit des Inhalts zum Thema, die Animation in *Blender*, das Schreiben deutscher Wörter, den Produktenwurf, die Klarheit des Inhalts, das Verständnis des Lernmediums, die Vollständigkeit des Mediums, die Angemessenheit des Videos mit den Texten, die Angemessenheit von Beispielsätzen mit der Animation. Die von dem Experten gegebene Note der Videoanimation ist „sehr gut“.

## **B. Die Vorschläge**

1. Die Deutschstudenten können Deutsch mit dem Video Legende *Gua Umang* lernen.
2. Die Animation kann Dozenten und Studierende beim Deutschlernen, sie sind Leserverstehen und Hörverstehen, weil die Einsetzung der Videoanimation einfach ist. Die Texte sind auch nicht schwierig zu verstehen. Die Videoanimation hat auch einen Untertitel.
3. Die Leser können das Lernmedium als Referenzquelle einsetzen, um Deutsch selbst zu lernen und die Lebensgeschichte des Helden Legende *Gua Umang* zu kennen.