

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen können die folgenden Schlussfolgerungen zusammengefasst:

1. Der Prozess der Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder besteht aus drei Phasen von Erstellungsmodell nach der Theorie von Richey und Klein. Diese sind: 1) die Planung (der Bedarf von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder, die Sammlung der wichtigen Informationen zum Spielen, und die Spezifikation der Art von Animationsvideo und der verwendeten Applikationen), 2) die Erstellung (das Animationsvideo besteht aus den drei traditionellen Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und *Marsiyak* und wurde mit der Hilfe von Applikation *Adobe After Effect CC* erstellt), und 3) die Evaluation (die Verbesserung der Dialoge und des Animationsvideos nach der Korrekturen von Sprachexperte und Medienexperte.
2. Die Ergebnisse der Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder sind:
  - a. Das Ergebnis sind drei Animationsvideos zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra wie wie *Ingkek-Ingkek*, *Margala*, und

*Marsiayak*. Das Animationsvideo besteht aus 57 Szenen mit (1) 9 Animationscharakteren wie: 1) 8 Kinder, sie sind *Uli, Tondi, Fizah, Adi, Wahyuni, Anggi, Mora, und Alif* und 2) eine Erzählerin oder *Narrator* heisst *Anna*, (2) 16 Animationsobjekte, (3) 8 Backgrounds, und (4) Texte/ Untertitel. Das Animationsvideo für *Ingkek-Ingkek* dauert 08:18 Minuten. Das Animationsvideo zum Thema *Margala* dauert 05:50 Minuten und zum Thema *Marsiayak* dauert 05:47 Minuten.

- b. Das Animationsvideo wurde von Sprachexperte und Medienexperte bewertet. Der Medienexperte hat das Animationsvideo mit der Note 97,6 (sehr gut) bewertet.

## **B. Die Vorschläge**

Nach den Untersuchungsergebnisse und den Schlussfolgerungen werden die folgenden Vorschläge gemacht werden:

1. Das Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra sollte in der Zukunft als interessantes Lernmedium für Fach Deutsch für Kinder verwendet werden.
2. Das Animationsvideo sollte den Dozenten und den Deutschstudierenden erleichtern, die moralischen Werte und die Einführung von traditioneller Kinderspiele aus Nord-Sumatra vorzustellen.
3. Die Deutschstudierende, die am Au-pair Programm in Deutschland teilnehmen, sollte dieses Animationsvideo verwenden, um diese traditionellen Kinderspiele aus Indonesien in Deutschland vorstellen zu können.