

AUSZUG

Yance Franciska Sihombing, Matrikelnummer: 2142132007. Die Entwicklung einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation. Pädagogischer Titel (S1); Deutschprogramm, Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Medan. 2022

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, einer Graphic Novel mithilfe der Unity-Applikation für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ zu erstellen. Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung (Research and Development). Diese Untersuchung benutzt die Theorie von Richey und Klein. Darunter sind: (1) die Planung, (2) die Entwicklung des Produkts, und (3) die Evaluation (Bewertung und Revision). Die Daten von dieser Untersuchung sind die Texte, die es in das Volksmärchen „*Bawang Putih Bawang Merah*“ gibt, die von Nonny Wisanda im 2016 übersetzt wurde. Diese Untersuchung wurde in dem Fremdsprachenlabor an der Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist einer Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation. Das erstellte Lernmaterial wurde von den Experten mit der Note 90,60 validiert. Das heißt, dass das erstellte Lernmaterial sehr gut ist. Das Lernmedium wurde schon von dem Medienexperten mit der Note 87,5 validiert. Das bedeutet, das Lernmedium ist sehr gut. Durch diese Untersuchung können die Lernmaterialien nützlich sein, um das Wissen über das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ einschließlich der deutschen Grammatik zu erweitern

Schlüsselwörter: Entwicklung, Graphic Novel für Volksmärchen, Unity-Applikation

