

## **KAPITEL V**

### **SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG**

#### **A. Die Schlussfolgerungen**

In dieser Untersuchung wurde der Graphic Novel für das Volksmärchen „Bawang Putih Bawang Merah“ mithilfe der Unity-Applikation entwickelt. Diese Untersuchung benutzte die Theorie von Richey und Klein.

Diese Konzepte werden bereits in der Planungsphase umgesetzt. In der Erstellungsphase werden alle Prozesse zur Erstellung der Medien durchgeführt. In der Bewertungsphase wird das Material von einem Materialexperten validiert. Medienexperten haben bestätigt, dass Graphic Novel gut ist. Der Wert für das Material beträgt 90,6 und für Lernmedien 87,5.

#### **B. Die Vorschläge**

1. Für die Deutschlernenden kann das Volksmärchen in einer Graphic Novel ein interessanter Lernstoff im Unterricht werden. Die Deutschlehrenden können das Volksmärchen in einer Graphic Novel als Lernstoff oder als Medium im Deutschunterricht verwenden.
2. Der Leser kann das Volksmärchen in einer Graphic Novel als Referenzquelle verwenden, um das Volksmärchen leichter zu verstehen.
3. Diese Untersuchung kann als Quelle für weitere Untersuchungen verwendet werden. Diese Untersuchung kann auch von zukünftigen Autoren unterschieden werden. Für einige weitere Untersucher kann diese Untersuchung als Untersuchungsreferenz

verwendet werden. Dies kann den Untersuchern und Untersucherinnen helfen, die Merkmale dieser Studie besser zu verstehen und dann nützliche Aspekte als unterstützende Daten anzupassen.

4. Die Übersetzung von „Bawang Putih Bawang Merah“ soll für die nächste Untersuchung bearbeitet werden.

