

CHAPITRE V

CONCLUSIONS ET SUGGESTIONS

A. Conclusion

Basé sur des résultats de la recherche et de la discussion on peut conclure que :

1. Le développement du média d'apprentissage interactif en utilisant logiciel *articulate storyline 3* utilisant le modèle ADDIE, (Analyse, Design, Développement, Implementation, Évaluation) la recherche est une limitée jusqu'à la phase de développement. Sur la base de l'évaluation d'expert en médias et d'expert matériaux qui ont calculé pour obtenir un score total de média d'apprentissage adaptés à l'apprentissage et dans ce média il y a plusieurs pages à savoir : Scène ouverture, Scène compétence, Scène matériel, Scène évaluation, Scène références.
2. les résultats de la validation par 2 validateurs, à savoir les experts médias et les experts matériaux, montrent que la sortie de ce média est exploitable. Les résultats de validation ci-dessus pour la faisabilité de présenter les media pédagogiques élaborés sont de 80% avec un score total de 40 incluant la catégorie « bon », cela montre que les indicateurs validés dans certaines évaluations sont bons. Les résultats de validation par les experts des médias d'apprentissage sont dans le pourcentage de 87% avec un score total de 57 maintenant, y compris dans la catégorie "très bien". Cela indique que le score est atteint. L'évaluation des indicateurs ci-dessus montre que les aspects de ce média sont très bons et réalisables.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de la recherche qui ont été décrits dans la conclusion. Voici quelques suggestions:

1. l'utilisation de ce media d'apprentissage sous forme de HTML se fait à l'aide d'un créateur de supports de présentation (*articulate storyline 3*), il peut être utilisé comme support dans le processus d'apprentissage en classe, notamment dans le matériel de salutation. Dans le processus de création des médias dans le logiciel, il doit être rendu aussi attrayant que possible, comme la création d'effets d'animation, y compris l'audio vers la vidéo pour rendre l'apprentissage plus varié et améliorer les capacités, la compréhension et rendre les interactions entre les enseignants, les élèves et les chercheurs plus actives afin que les élèves puissent apprendre de manière optimale et soient capables d'atteindre les objectifs/compétences d'apprentissage.
2. le produit dans ce développement est limité, uniquement pour le matériel de salutation dans les médias, il est donc nécessaire de continuer le développement avec d'autres matériels/sujets liés à l'apprentissage du français pour les élèves du secondaire, en dehors de cela bien sûr nous devons également ajuster le matériel qui sera réalisé dans les supports d'apprentissage.