

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

La recherche et le développement du matériel pédagogique sur le matériel *Se Présenter* à SMA Negeri 11 Medan ont été achevés conformément aux étapes de la recherche et du développement. Sur la base des résultats de la recherche et le développement qui ont été effectués par la chercheuse, on peut conclure que:

1. Cette recherche de développement a produit un produit sous la forme d'une vidéo de matériel pédagogique sur le matériel *Se Présenter*. Cette recherche et développement utilise le modèle ADDIE avec des étapes *Analysis, Design and Development*. L'étape de *l'Analyse* comprend *l'analyse* du curriculum et du matériel, *l'analyse* des besoins des élèves et *l'analyse* des caractéristiques des élèves. Sur la base des résultats de l'analyse menée par la chercheuse du programme et du curriculum utilisé par SMA Negeri 11 Medan, il y a 8 matières sur l'apprentissage le Français qui sont appris par la classe X SMA Negeri, à savoir: *Unité 0 La France, Unité I Saluer, Prendre Congé, et Remercier, Unité II La Présentation, Unité III Situer dans le Temps, Unité IV L'identité, Unité V Les Nom de Choses et Les Endroits Publics, Unité VI Décrire un Personne et Une Chose, Unité VII Les Instructions et Les Panneaux, Unité VIII Parole d'une Chanson*. Parmi les huit matériels, le matériel *Se Présenter* est l'un des matériaux difficiles à comprendre pour les élèves. En plus d'effectuer une analyse matériel, la

chercheuse effectue également une analyse des besoins des élèves et une analyse des caractéristiques des besoins des élèves. A ce stade, la chercheuse diffuse un questionnaire pour l'analyse du besoin de matériel pédagogique aux élèves de la classe X IPA 2. Le questionnaire pour l'analyse des besoins en matériel didactique contient des questions relatives à l'élaboration du matériel didactique à élaborer. Sur la base du questionnaire pour l'analyse des besoins en matériel didactique qui a été rempli par les élèves, la méthode d'apprentissage souvent utilisée par la professeur est la méthode de cours et de discussion. Ensuite, pendant le processus d'apprentissage, le matériel pédagogique utilisé n'utilise que des livres d'apprentissage Français et affiche parfois des vidéos d'apprentissage de *Youtube*. L'étape de *désaign* comprend l'étape de détermination du matériau, la sélection de la forme du matériau, la conception du matériel et des médias. À l'étape de la détermination du matériau, la chercheuse détermine quel matériel *Se Présenter* sera développé. Le matériel à développer est *dire son nom, dire son âge, sa profession, Nationalité, et L'adresse avec l'aide des verbes Être, Avoir, S'appeler, Habiter* utiliser *pronom tonique et pronom personnel*. La forme de matériel à développer est sous la forme de vidéos d'apprentissage qui sont conçues et conçues à l'aide de l'application *Canva, Inshot, et Talking Cartoon Animaker*. Ensuite, à l'étape du développement, il comprend la réalisation de vidéos de matériel pédagogique ainsi que l'évaluation du matériel *Se Présenter* et des médias *Blendspaces* par l'expert en matériel et l'expert en médias.

2. Sur la base de la formulation du problème décrit précédemment, à savoir Comment est la faisabilité le matériel pédagogique pour la compétence de la production orale en français en utilisant l'application BlendSpace à SMA Negeri 11 Medan est inclus dans la catégorie "très faisable". Vu à partir des résultats de l'instrument de validation par l'expert en matériel, il y a 3 aspects de l'évaluation du matériel d'apprentissage, à savoir l'aspect de la conformité du matériel avec le RPP avec 3 critères. Pour le premier critère, à savoir l'exhaustivité du matériel examiné dans le cadre du RPP, obtient une note de 4 (bon), pour le deuxième critère, l'étendue du matériel examiné à partir du RPP obtient une valeur de 3 (assez), pour le troisième critère, la profondeur du matériel examiné à partir du RPP obtient une valeur de 3 (assez). En outre, pour l'aspect de la précision du matériel avec 2 critères. Pour le premier critère, à savoir l'exactitude des exemples, des questions et des matériaux notés 3 (assez), pour le deuxième critère, à savoir l'exactitude de la source du matériel, une valeur de 4 (bon) a été obtenue. En outre, pour l'aspect de la mise à jour du matériel avec 3 critères. Pour le premier critère, à savoir la clarté du matériel pédagogique dans la livraison du matériel, il est bon d'obtenir une note de 4 (bon), pour le deuxième critère, à savoir l'utilisation d'exemples dans les matériels d'apprentissage qui sont appropriés pour obtenir un score de 4 (bon), pour le troisième critère, à savoir l'adéquation des images aux matériels d'apprentissage, il convient d'obtenir un score de 4 (bon). Donc basé sur le calcul des résultats de l'évaluation par l'expert en matériel d'apprentissage est de 72,5% se trouvant dans la catégorie "Bon/Bien/Faisable". Pendant ce temps, de

validateur l'expert en média, lorsqu'ils sont vus à partir des résultats de l'instrument de validation par l'expert en média, il y a 2 aspects de l'évaluation du media d'apprentissage, pour le premier aspect, à savoir les caractéristiques du média avec 2 critères. Pour le premier critère, le programme facile à utiliser a obtenu une note de 5 (très bon), pour le deuxième critère, à savoir la navigation facile à utiliser, a obtenu un score de 5 (très bon). Puis pour le deuxième aspect, à savoir l'aspect affichage sur les supports avec 11 critères. Pour le premier critère, à savoir la composition des couleurs (selon la couleur du texte avec le fond) a obtenu un score de 4 (bon), pour le deuxième critère, à savoir la sélection du type et de la taille du texte qui a obtenu une note de 4 (bon), pour le troisième critère, la conception de l'image a donné une nuance positive et intéressante a obtenu une note de 5 (très bon), pour le quatrième critère, à savoir la présentation de supports de soutien pour les élèves impliqués dans l'apprentissage pour obtenir un score de 4 (bon), pour le cinquième critère, à savoir la présentation du thème de présentation noté 4 (bon), pour le sixième critère, à savoir l'utilisation d'une langue qui a obtenu une note de 5 (très bon), pour le septième critère, à savoir la qualité des lettres, des chiffres et des symboles dans le texte a obtenu une note de 4 (bon), pour le huitième critère, à savoir la qualité audio qui a obtenu une note de 5 (très bon), pour le neuvième critère, à savoir la qualité vidéo qui a obtenu une note de 5 (très bon), pour le dixième critère, à savoir la présentation du thème de présentation noté 4 (bon), pour le onzième critère, à savoir l'utilisation d'une langue qui a obtenu une note de 5 (très bon), pour le douzième critère, à

savoir la qualité des lettres, des chiffres et des symboles dans le texte a obtenu une note de 4 (bon), pour le huitième critère, à savoir la qualité audio qui a obtenu une note de 5 (très bon), pour le neuvième critère, à savoir la qualité vidéo qui a obtenu une note de 5 (très bon), Pour le dixième critère, à savoir l'ordre de présentation des matériaux qui ont obtenu une note de 4 (bon), et pour le onzième critère, à savoir la mise en page, les images, l'animation, l'audio, la vidéo, la clarification du matériel a obtenu un score de 5 (très bon). Par conséquent, on peut conclure que la valeur de présentation de la faisabilité du média d'apprentissage est sur le critère de « Très bien/ très valides », avec une valeur de 90,7%.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de la recherche qui a été effectuée, la chercheuse propose les suggestions suivantes:

a. Les Professeurs

Avec la disponibilité du matériel pédagogique qui a été développé, il peut faciliter la compréhension des élèves et motiver les élèves et devenir une innovation de référence intéressante.

b. Les Élèves

Avec le matériel pédagogique qui a été développé et le media *Blendspaces* comme ressource d'apprentissage supplémentaire, on espère que les élèves pourront parler Français et aussi comme moyen d'apprentissage pour les élèves en apprentissage indépendant ou en groupe.

c. Les chercheurs ultérieurs

Cette recherche n'atteint que le stade de développement, à savoir tester la faisabilité du matériel pédagogique et des médias, on espère que d'autres chercheurs qui ont le titre de recherche de développement en utilisant le media *Blendspace* arriveront au stade de l'évaluation, car l'étape d'évaluation est l'étape finale de la recherche et du développement en utilisant le modèle ADDIE.

