

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D). Cette recherche utilise la mesure ADDIE. Voici les conclusions de cette étude, à savoir

1. Analyse

Une analyse des besoins en matière de médias a été réalisée sur les étudiants du PAB 9 Patumbak, à partir des résultats de l'analyse, plusieurs problèmes ont été constatés, à savoir le manque d'utilisation des médias basés sur la technologie. Les enseignants n'utilisent que des livres et des méthodes de conférence. L'analyse des besoins des élèves a également indiqué que les élèves étaient intéressés à apprendre le français en utilisant Internet. Sur la base de cette déclaration, un support d'apprentissage de la langue française basé sur le jeu interactif Quizizz a été développé.

2. Concevoir

Au stade de la conception, le chercheur commence par planifier les matériaux à développer. Les chercheurs développent le matériel pour décrire une personne en recherchant des références dans divers livres tels que "Les Français de Les Textes II » de Marie Barthe et Bernadette Chovelon et de divers sites tels que www.Français facile.com. Après avoir conçu le matériel, le chercheur a ensuite conçu le matériel d'image sur l'application Quizizz à l'aide de l'application Canva.

3. Développement

Ensuite, dans la phase de développement, nous combinons des matériaux et des images développés avec Quizizz pour créer des supports d'apprentissage plus faciles à utiliser pour les étudiants n'importe où et n'importe quand avec Internet. Le résultat du développement de matériel pédagogique à l'aide de Quizizz est "Décrire une personne"

4. Résultats de la validation

Les résultats de la validation des experts matériel et média sur le matériel pédagogique « Décrire une personne » sur les médias quizizz sont « bons » et « très bons ». La qualité du matériel pédagogique est bonne où le score total des Experts médias est de 86 % avec des révisions telles que l'ajout de texte/polices ou de formats audio pour faciliter la lecture des utilisateurs et des experts du matériel 92 % avec un "bon" score de catégorie avec des révisions comme l'ajout d'images et de profils de développeurs.

B. Suggestion

Un média d'apprentissage interactif basé sur le jeu utilisant Quizizz a été développé avec l'espoir de pouvoir renouveler les médias d'apprentissage du français. Après avoir traversé le processus de développement des médias, le chercheur a obtenu les résultats et les réponses de l'équipe d'experts en médias et en matériel. Afin que les chercheurs puissent présenter quelques suggestions qui peuvent améliorer encore le développement des médias à l'avenir et qui peuvent être prises en considération pour d'autres développeurs de médias. Certaines des suggestions sont les suivantes :

1. Suggestion d'utilisation du produit

a. les média de jeu Quizizz doivent être utilisés comme média pour l'apprentissage en ligne et hors ligne, car les média de jeu Quizizz peuvent être appliqués n'importe quand.

b. les médias de jeu Quizizz sont recommandés pour une utilisation dans le processus d'évaluation, où Quizizz a de nombreuses fonctionnalités et il existe de nombreux choix de formulaires de questions qui peuvent être ajustés en fonction du matériel de l'élève.

2. Suggestion pour les futurs développeurs

a. La conception originale de la plate-forme Quizizz est encore très simple, il est donc recommandé aux futurs développeurs de créer des conceptions de médias à l'aide d'autres logiciels tels que CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, etc., afin que les médias soient plus attrayants et a des couleurs plus variées.

b. Le matériel contenu dans ce média se se limite au matériel décrivant les personnes, de sorte que pour les développeurs ultérieurs, il peut être développé et étendu en fonction des besoins matériels et d'apprentissage.