

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Sur la base de la recherche sur le développement qui a été faite, on peut conclure que :

1. Le développement d'une bande dessinée numérique à l'aide du *Software Infinite Design* pour l'apprentissage du français a été réalisé en utilisant le modèle de développement ADDIE qui consiste en 5 étapes puis se limite à 3 étapes. La première étape est l'analyse du problème en entretien l'enseignante, la distribution de questionnaires des élèves de la classe XI IPA 3 SMAN 11 Medan, et l'étude de la littérature dans la bibliothèque. La deuxième étape est la planification du matériel pédagogique. La planification du matériel est une partie importante du processus de développement des médias. Dans ce matériel, les élèves apprendront des choses liées au texte de lecture sur le passé composé et l'imparfait. Il existe plusieurs sources de référence dans le processus d'élaboration des matériels, qu'il s'agisse de livres et de sites Internet. La troisième étape consiste à développer une bande dessinée numérique à l'aide du *software Infinite Design* et à valider le matériel et le média.
2. La bande dessinée numérique française utilisant le *software Infinite Design* a été validé par des experts. Les résultats de la validation du matériel montrent un pourcentage de 80% avec une "bien" catégorie dans l'aspect de l'évaluation de la faisabilité du contexte et du matériel de soutien, tandis que la validation du média montre un pourcentage de 96% avec une "très bien" catégorie dans

l'aspect de l'évaluation de la faisabilité des images, des background, des couleurs, de l'écriture et des graphiques. Sur la base des résultats de la validation, on peut conclure que les bandes dessinées numériques utilisant le Software Infinite Design pour l'apprentissage du français sont valides.

3. Après l'étape de validation, la BD sera téléchargée sur la plateforme de médias sociaux, à savoir *Instagram*. Cette plateforme de médias sociaux *Instagram* est une plateforme pour les bandes dessinées numériques qui ont été développées. Cette bande dessinée se présente sous la forme de 9 diapositives.

### **B. Suggestion**

Sur la base des résultats de la recherche décrits dans la conclusion, les suggestions suivantes peuvent être formulées:

1. Il est conseillé à l'enseignant d'utiliser la bande dessinée numérique à l'aide du Software Infinite Design pour apprendre le matériel passé composé et imparfait afin que la situation d'apprentissage soit plus intéressante, amusante et innovante et qu'elle puisse minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage.

La bande dessinée numérique a rempli les conditions de faisabilité. Il est donc recommandé à l'enseignant d'utiliser ce support d'apprentissage pour motiver les élèves dans leur apprentissage.

2. Pour les élèves, cette bande dessinée numérique est accessible gratuitement afin qu'ils puissent faire preuve de créativité et créer leurs propres bandes dessinées à l'aide du *software Infinite Design*.

3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants et étudiants en tant que matériel de référence pertinent pour des recherches avancées.

