

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

La conclusion de cette étude est que cette étude est une recherche de recherche et développement (*R&D*) où les chercheurs ont utilisé des méthodes de recherche de *Richey et Klein (2007)*. Les conclusions suivantes de cette étude :

1. Le processus de développement du média d'apprentissage basée sur *Construct 2* pour l'apprentissage des langues français chez SMAS Budi Agung Medan a 3 étapes, à savoir la planification, la production et l'évaluation. Cette étape que le chercheur a adoptée de la méthode *Richey et Klein (2007)*, à ce stade de planification, le chercheur a fait des observations pour collecter des données en diffusant le questionnaire et en menant des entretiens avec des professeurs de langue française à SMAS Budi Agung Medan et a constaté que l'utilisation de moins attractifs Les médias et les méthodes apprennent l'apprentissage moins interactif amènent les élèves à manquer de comprendre le matériel d'apprentissage fourni par le professeur de matière. Ensuite, au stade de la planification, les chercheurs ont également planifié la conception des médias qui sera développé et compilera la conception initiale des médias à développer. En outre, aux étapes des chercheurs en production, de nombreuses observations sur les médias qui seront développées et commencent à développer du média d'apprentissage basée sur *Construct 2*. À ce stade, les chercheurs ont également rencontré de nombreuses suggestions et contributions de diverses parties.

2. Le matériel d'apprentissage et les supports d'apprentissage basée sur Construct 2 ont à travers les étapes de la validation de deux validateurs, à savoir le validateur matériel et le validateur du média. En ce qui concerne la faisabilité du matériel développé montre que le matériel que les chercheurs ont développé se trouvaient dans la « très bonne » catégorie et n'avait aucune révision avec un pourcentage de 88,57%. Ensuite, pour les résultats de validation du validateur des médias d'apprentissage développés sur la base de *Construct 2*, est classé comme « très bonne » et aucune révision n'est nécessaire avec un pourcentage de 90%. Sur la base des résultats de la validation des experts des médias, on peut conclure que les médias d'apprentissage basée sur *Construct 2* sont dignes d'être un média d'apprentissage.

### **B. Suggestion**

Sur la base des résultats des recherches qui ont été effectuées et décrites dans les conclusions. Les chercheurs ont trouvé plusieurs suggestions qui peuvent être présentées dans des recherches supplémentaires :

1. Il est conseillé aux enseignants d'utiliser des médias d'apprentissage que les chercheurs ont développés sur la basée sur *Construct 2* pour le matériel de tutorat d'habitudes. Cela vise à créer une atmosphère d'apprentissage plus interactive et amusante et innovante, en plus de cela peut empêcher les élèves de subir l'ennui dans le processus d'apprentissage en cours.
2. Pour les élèves, cette construction des médias d'apprentissage basée sur *Construct 2* présente des avantages sous la forme de matériel d'évaluation 2D et de jeux conçus pour améliorer la capacité de lire les élèves français au niveau

secondaire. Le résultat de ce support est un lien *HTML5* qui peut être accessible gratuitement sur des ordinateurs portables ou des smartphones à l'aide de packages de données Internet. Les étudiants seront plus intéressés car il y a des jeux qui facilitent la compréhension de l'habitude des habitudes.

3. Cette recherche peut être poursuivie pour devenir une recherche qui viendra ou sera utilisée par les enseignants et les étudiants potentiels pour être utilisés comme références pertinentes dans la recherche future

