

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Basé sur le résultat de la recherche de Développement du Matériel "Se Loger" Basé Sur L'application Capcut Video Editing, on peut conclure que :

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage en utilisant le modèle de développement d'ADDIE prend 3 étapes. Ce sont l'analyse, le design et le développement. Sur la base des données obtenues à partir de la distribution d'enquêtes sur l'analyse des besoins, parmi 15 étudiants, 93,3 % ont déclaré que la compétence en description de texte est très importante, 80 % ont déclaré que la rédaction de textes descriptifs est difficile à comprendre, et 73,3 % des étudiants sont convaincus qu'une vidéo d'apprentissage attrayante, simple, et ayant une bonne combinaison de couleurs peut améliorer leur compréhension de la rédaction de textes descriptifs. Sur 22 étudiants, 93 % ont déclaré que l'aspect le plus difficile à comprendre est la grammaire, et 80 % ont déclaré qu'il est difficile de comprendre la structure du texte descriptif, ce qui les empêche de rédiger le texte lui-même.

Ensuite, le chercheur a créé un design pédagogique conforme au CPMK, compétences de base 3.2 et 3.4, avec le thème "Présentateur" et le matériel "Décrire un lieu" et a ajouté une explication détaillée sur le pronom y, ainsi que le vocabulaire lié à se loger. Le chercheur a également développé du matériel sur la supposition Si et la structure de la phrase.

Le matériel développé est les pronom Y, le supposition Si, le adjectif et le vocabulaire.

Le contenu éducatif est divisé en trois segments principaux : l'introduction, l'explication, et la section supplémentaire. Dans la conception de ce média d'apprentissage, des facteurs tels que la manière de présenter les informations, l'utilisation des médias, et la facilité d'accès sont prioritaires. Le média est structuré à partir de a) Instructions d'utilisation, b) Page présentant les compétences (description de l'apprentissage et objectifs d'apprentissage), c) Contenu d'apprentissage, d) Page pour l'évaluation (activités d'exercice).

2. Les résultats de l'évaluation par l'expert en matériel et l'expert en médias montrent que les matériaux et les médias d'apprentissage qui ont été créés sont aptes à être utilisés. Selon l'évaluation des experts, la présentation du matériel d'apprentissage conçu a atteint un score de 90%, classé dans la catégorie "Très Bien", comme en témoignent les scores obtenus. L'analyse des résultats de validation montre que le contenu du matériel d'apprentissage a reçu un score de 90%, avec des indicateurs de qualité jugés "Très Bien". En ce qui concerne la validité de la présentation du média d'apprentissage, les experts ont attribué un score de 85,7%, qui se situe dans la catégorie "Bien". Ce score a été obtenu à travers l'évaluation des caractéristiques et de l'apparence du média (85,7%), où les indicateurs évalués dans ces aspects ont été considérés comme bien.

sont aptes à être utilisés. Selon l'évaluation des experts, la présentation du matériel d'apprentissage conçu a atteint un score de 90%, classé dans la catégorie "Très Bien", comme en témoignent les scores obtenus. L'analyse des résultats de validation montre que le contenu du matériel d'apprentissage a reçu un score de 90%, avec des indicateurs de qualité jugés "Très Bien". En ce qui concerne la validité de la présentation du média d'apprentissage, les experts ont attribué un score de 85,7%, qui se situe dans la catégorie "Bien". Ce score a été obtenu à travers l'évaluation des caractéristiques et de l'apparence du média (85,7%), où les indicateurs évalués dans ces aspects ont été considérés comme bien.

B. Suggestion

Les vidéos d'apprentissage conçues devraient idéalement soutenir l'enseignement du français au niveau A1. Concernant les suggestions pour le développement du matériel d'apprentissage et des médias d'apprentissage en utilisant l'application Capcut Video Editing, voici quelques points clés :

1. L'application Capcut Video Editing peut être utilisée pour développer tous les matériel, grâce à ses fonctionnalités complètes. Dans le cadre du programme d'études de l'enseignement du français, cette application peut être utilisée pour développer des supports de production écrite, de production orale, de réception écrite et de réception orale.

2. Pour les professeur, le matériel d'apprentissage développé à travers Capcut Video Editing peut être intégré dans la présentation des matières avec l'aide de certains dispositifs conçus pour faciliter l'utilisation des médias. Ce média créé avec

Capcut Video Editing peut être appliqué non seulement en français mais aussi dans d'autres matériels.

3. Pour les étudiants, ce média est conçu pour être utilisé de manière autonome sans nécessiter l'aide directe de l'enseignant grâce à son interface conviviale, attrayante, et amusante, et est accessible partout car disponible en ligne. Ce développement devrait servir de référence pour les recherches futures sur l'e-learning, avec l'objectif d'améliorer la qualité de l'apprentissage en ligne en ligne avec le développement technologique.

4. Pour les chercheurs, il est important de rendre le média d'apprentissage avec Capcut Video Editing plus attrayant, afin d'améliorer la compréhension, la créativité, et une interaction efficace entre les élèves et les enseignants qui peut être appliquée dans d'autres matériels.

Étant donné que ce produit de développement est limité au thème Se Loger, un développement plus poussé est nécessaire en utilisant d'autres matériels d'enseignement du français adaptés au niveau du lycée, avec une approche ajustée en fonction des spécifications de ce matériel.