

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Sur la base de la recherche sur le développement qui a été effectuée, on peut conclure

1. IL développement des matériels d'apprentissage utilisant le modèle ADDIE, la recherche (Analyse, Designe, Développement, Mise en œuvre, Évaluation) est alors limitée à 3 étapes, à savoir Analyse, Conception, Développement. Étape d'Analyse, les supports d'apprentissage sont identifiés en fonction du programme, des supports, des questions pratiques. Ensuite, nous avons effectué une analyse des besoins en distribuant des questionnaires Google Form aux élève, les résultats révélant que le plus gros problème était que les étudiants avaient encore des difficultés dans le matériel "Présenter Son Identité" comme la grammaire, la présentation du contenu matériel et l'utilisation des médias utilisés. par les enseignants. Les chercheurs ont également mené des entretiens avec des enseignants de français pour rechercher des problèmes dans le processus d'apprentissage. Il a été constaté que les élevé avaient des difficultés à comprendre le genre masculin et féminin ainsi que l'utilisation de la conjugaison dans le matériel «Présenter Son Identité». Et il a également été constaté que le matériel d'apprentissage utilisé par les enseignants était encore inadéquat et toujours pas conforme aux principes du matériel d'apprentissage

de sorte que les élèves ne comprenaient pas et étaient moins intéressés à apprendre le français. Étape Designé, les chercheurs ont recherché des solutions et conçu le développement du matériel d'apprentissage « Présenter Son Identité » en rendant la couverture aussi attrayante que possible, en attachant des compétences de base et en développant le contenu du matériel en contenant 5 sous-chapitres, à savoir des explications de nom, lieu et date de naissance, adresse, profession et nationalité, ainsi que des questions pratiques et des questions d'évaluation avec les concepts les plus récents. Et les vidéos d'apprentissage Funimate sont également conçues pour inclure du contenu développé. Étape développement, le chercheur développe le matériel selon la conception qui a été créée, puis le chercheur produit 1 matériel pédagogique à partir du matériel qui a été développé et de la vidéo d'apprentissage utilisée qui a été téléchargée dans le lien [https://youtu.be/83m4zHJs3vs?si=zM2ZLv8rxE4em\\_y5](https://youtu.be/83m4zHJs3vs?si=zM2ZLv8rxE4em_y5). Les enseignants et les élève peuvent utiliser le matériel d'apprentissage utilisant le media Funimate.

2. Les matériels d'apprentissage élaborés et les medias utilisés ont été validés par 2 validateurs différents. Les résultats de faisabilité montrent que les matériels d'apprentissage qui ont été développés sont dans la catégorie "très bien" avec un score de 92,3%. De plus, le media d'application *Funimate* utilisé comme support d'apprentissage des matériels développé est dans la catégorie "très bien" avec un score de 90,00%, ce qui signifie qu'il peut être utilisé comme medias d'apprentissage en classe. Sur la base de l'évaluation d'experts en

matériaux et d'experts en médias, le score total obtenu pour le matériel d'apprentissage avec le utilisant le média *Funimate* est valide et adapté aux tests dans le processus d'apprentissage.

## **B. Suggestion**

Sur la base des résultats de recherche décrits dans la conclusion. Voici quelques suggestions:

1. Il est conseillé aux enseignants d'utiliser du matériel d'apprentissage pour Présenter Son Identité en utilisant les médias de l'application *Funimate* pendant l'apprentissage en classe.
2. Pour les élèves, du matériel d'apprentissage pour Présenter Son Identité en utilisant les médias de l'application *Funimate* peut être utilisé dans le processus d'apprentissage en classe, car il peut être utilisé facilement.
3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants et élèves comme matériel de référence pertinent pour des recherches ultérieures.