

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D). Cette recherche utilise les étapes de Sugiyono. Voici les conclusions de cette étude, à savoir:

1. le processus de développement du média d'apprentissage du Français au lycée utilisant application animaker utilise 5 étapes de recherche et développement, à savoir l'identification des potentiels et des problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. À cette étape, il a été constaté que les médias d'apprentissage utilisés avaient tendance à être moins attrayants et que les méthodes d'apprentissage utilisées étaient également moins interactives et que les élèves avaient encore de la difficulté à écouter l'apprentissage du français. De plus, à l'étape de la collecte des données, plusieurs sources de données ont été utilisées, telles que le syllabus du curriculum le français 2013, des entretiens avec l'enseignants de SMA Negeri 1 Doloksanggul, des questionnaires d'analyse des besoins et des résultats de tests des élèves avant d'être corrigés. Ensuite, à ce stade, la conception du produit sera téléchargée sur @gmail, Whatsapp, youtube, Instagram et d'autres médias sociaux.

2. Les matériaux et média vidéo d'apprentissage utilisant l'application d'Animaker ont été validés par le validateurs. Les résultats de faisabilité montrent que le matériau développé est dans la catégorie "Bon" et n'a pas

besoin d'être révisé avec un pourcentage de 85,7%. Par ailleurs, selon le validateur du média d'apprentissage utilis l'application animaker a été classé "Bien" avec un pourcentage de 80%. Sur la base des résultats de la validation du validateur de matériel et du validateur de média, on peut conclure que le média d'apprentissage de la langue française utilisant l'application animaker est valide ou faisable.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de recherche qui ont été décrits dans les conclusions, voici quelques suggestions qui peuvent être faites:

1. Il est conseillé aux enseignants d'utilise média d'apprentissage de l'application animaker pour le matériel de l'heure, que l'atmosphère d'apprentissage soit plus intéressante, amusante, innovante et puisse minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage.

2. Pour les élèves, ce vidéos des médias d'apprentissage utilise l'application animaker est accessible gratuitement en utilisant simplement Internet et les élèves seront également plus intéressés par l'apprentissage et facile à comprendre le matériau.

3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants et élèves comme matériau de référence pertinent pour la recherche.