

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Basé sur la formulation, le but, le résultat et la discussion de la recherche du développement du média d'apprentissage en utilisant *Swishmax* à SMAN 21 Medan, il a conclué comme suit :

1. Le média est développé basé sur les données d'analyse des besoins à SMAN 21 Medan, alors on crée donc un média d'apprentissage contenant du texte et de l'audio qui est conforme à la réalisation des compétences d'apprentissage. Media a été développé en utilisant le modèle ADDIE par Dick & Carey. Mais, cette recherche utilise seulement que trois étapes, à savoir les étapes : Analyse, Design, et Développement.

Dans la phase d'analyse, on a distribué un questionnaire aux élèves et il a montré que l'utilisation du média *swishmax* n'a jamais été appliqué comme média d'apprentissage. À l'étape de *Design*, on créer des conceptions du média en rassemblant du matériel d'apprentissage. À l'étape du développement, on développe le média en fonction du design qui a été réalisé.

La conception des médias doit prêter attention à la présentation des informations, à l'utilisation des médias, à la facilité d'utilisation. Une fois ces aspects remplis, les médias interactifs commencent par (1) la page de départ, (2) la page d'accueil, (3) la page de menu des médias, sur la page de menu il y a menu de l'introduction, les compétences, le matériel, les exercices, la bibliothèque et le profil.

2. Les résultats de validation par l'expert en média et de l'expert en matériel du média d'apprentissage développé sur le matériel *se présenter* à SMAN 21 Medan déclare que la catégorie d'évaluation du média est "**Très Bien**". La qualité du média d'apprentissage est bien où le score totale de l'expert en média est 90 % avec des révisions corriger la musique de fond dans les médias et écriture de mots français en italique et l'expert en matériel est 78% avec la catégorie "**Bien**" des révisions comme en ajustant la forme du texte, il est donc plus facile à lire pour l'utilisateur.

B. Suggestion

Basé sur les résultats de recherche qui ont déjà expliqué dans la conclusion, voici quelques suggestions :

1. Il est recommandé à enseignants d'utiliser la technologie pour développer le média d'apprentissage au maximum car les élèves vont obtenir les autres informations d'apprentissage et ils perfectionneront leurs compétences en utilisant ce média d'apprentissage.
2. Le produit du résultat de cette recherche peut être utilisé par le prochain chercheur pour tester l'efficacité du média d'apprentissage en utilisant *swishmax* sur le matériel « se présenter » et on espère qu'il existe l'autre développement du média d'apprentissage avec la même logiciel ou l'autre. Ils peuvent aussi développer le média d'apprentissage en utilisant *swishmax* dans le sujet différent.