

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Basé sur les résultats de la recherche, on peut conclure les conclusions comme suit :

1. Le processus de développement du média d'apprentissage en utilisant 3 étapes principales. Ce sont l'analyse, la conception et le développement. Le résultat du développement, premièrement est Analyse de besoins fait de 12 avril 2022 dans la forme de l'enquête distribué par *Google form* a prouvé que les élèves ont besoin du média d'*Edpuzzle*. La deuxième partie est la conception du développement du média d'apprentissage basé sur *Edpuzzle*. Avant d'utiliser les médias, on doit d'abord préparer les matériaux. Dans cette recherche, tout d'abord la chercheuse a analysé le RPP qui est utilisé à SMA N 1 BATANGKUIS pendant du processus d'apprentissage. Il a arrangé par Lasma Floren Siregar, S.Pd en 2016. Le matériel utilisé dans cette recherche est "l'heure". Le contenu du matériel commence par les KD et KI. les indicateurs d'apprentissage et les buts d'apprentissage. KD et KI (*Kompetensi dasar et kompetensi inti*) qui seront atteints sont que les étudiants doivent être exemplifier et d'appliquer des actes de langage sur de l'heure sous la forme de chiffres et de lettres. Puis avant discuter le matériel de l'heure, d'abord il discute les chiffres en français de 1 jusqu'à 100 sous form de l'image. Ils prennent sur internet et livre qui est intitulé "*Metode Praktis Belajar Bahasa Prancis*" par Rory Anthony. Après ça, ensuite le

matériel discute l'heure et les exercices. La troisième manière est tâche finale, on fait l'étape du développement qui a été validé par d'experts en matière et d'experts en média afin d'en connaître la faisabilité.

2. Selon la procédure qui a été menée, alors le résultat du développement du média d'apprentissage est déclaré la convenance. Ensuite basé sur les résultats de la validation d'expert en matériel obtenu indique le score de 95% sur la catégorie "**Très bien**", et puis les résultats de la validation d'expert en média obtenu indique le score de 90% avec la catégorie "**Très bien**". Par conséquent, on peut conclure que le développement du média d'apprentissage basé sur *Edpuzzle* peut utiliser dans l'apprentissage.



## B. Suggestion

Basé sur les conclusions des résultats de la recherche, on peut proposer les suggestions comme suit :

1. On suggère les étudiants pour utiliser cet média d'application d'*Edpuzzle*, en particulier dans l'écoute afin qu'elle puisse favoriser l'intérêt pour l'apprentissage.
2. On suggère les professeurs utilisent l'application d'*Edpuzzle* aux étudiants sur le processus d'apprentissage plus intéressante et interactif.
3. Le produit de résultat de cette recherche peut être utilisé par le prochaine chercheurs pour tester l'efficacité du média d'apprentissage basé sur *Edpuzzle* dans l'apprentissage du Français. Et puis, ils peuvent aussi développer le média d'apprentissage basé sur *Edpuzzle* dans les sujets différents.