

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Sur la base de la formulation, des objectifs, des résultats et de la discussion de la recherche sur le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée, voici les conclusions de cette étude, à savoir :

1. Le processus d'élaboration de développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée 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 du produit et la révision du produit. Dans la phase d'identification du potentiel et des problèmes qui sous-tendent le besoin d'élaborer du matériel d'apprentissage pour saluer, prendre congé, s'excuser et remercier. Le chercheur collecte des données utilisées pour le développement. Certaines des données utilisées sont le document Plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) 2021 pour l'apprentissage du français qui s'adresse aux élèves de la classe X. Ensuite, sur la base des données obtenues lors du processus de collecte de données, le chercheur peut concevoir le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée. Dans le processus de conception du produit, le chercheur utilise un modèle disponible progressivement dans Canva, à savoir un modèle d'animation de médias sociaux. Après la conception du produit, nous devons valider la conception et réviser la conception en fonction des suggestions et des commentaires des experts.

2. Le matériel et média pour le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériel développé est dans la catégorie "**Bien**" avec un score total de 82,85% ce qui signifie qu'il est faisable. Ensuite, le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva a été noté "**Très bien**" avec un score total de 90 %, ce qui signifie qu'il est très facile à utiliser. Sur la base des résultats de validation d'expert en matériel et d'expert en média, la faisabilité du développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée est dans la catégorie "**Bien**" avec un score moyen de 86,425 %.

B. Suggestion

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

1. Il est conseillé aux enseignants d'ajouter de média d'apprentissage, à savoir de média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée afin que l'atmosphère d'apprentissage soit plus intéressante, amusante, innovante et puisse augmenter la motivation des élèves dans le processus d'apprentissage. Ce média peut également être utilisé en classe ou à l'extérieur de la classe pour améliorer les compétences en français des élèves.
2. Par ailleurs, les résultats de cette étude : le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée est recommandé aux établissements d'enseignement pour réflexion sur l'amélioration de la qualité des apprentissages scolaires ou universitaires et comme alternatives d'apprentissage.
3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants pour tester l'efficacité de l'utilisation de média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée, ainsi que pour motiver la

création et le développement de média pour l'enseignement du français intéressants, créatifs et variés.



THE
Character Building
UNIVERSITY