

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 matériau d'apprentissage du Français au lycée basé sur la bande dessinée en application *Touch Manga* 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 produit. Au cours de cette phase, on a été constaté que le média 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 des difficultés à comprendre le texte. En outre, au stade de la collecte des données, plusieurs sources de données ont été utilisées telles que Silabus le français du curriculum 2013, des entretiens avec l'enseignant de SMA Negeri 1 Doloksanggul, des questionnaires d'analyse des besoins et des résultats aux tests des élèves avant d'être remédiés. Ensuite, à cette étape, la conception du produit sera téléchargée sur les plateformes de médias sociaux, à savoir *Whatsapp* et *Instagram*.

2. Le matériau et le média de la bande dessinée ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériau développé est dans la catégorie "Bien" et n'a pas besoin d'être révisé avec un pourcentage de 80%. Ensuite, le média d'apprentissage de la bande dessinée a été classé "Bien" avec un

pourcentage de 83%. Sur la base des résultats de la validation d'expert en matériel et d'expert en média, on peut conclure que la bande dessinée française utilisant l'application *Touch Manga* 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'utiliser les bandes dessinées de l'application *Touch Manga* pour le matériel de se présenter afin 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 média de la bande dessinée 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 étudiants comme matériau de référence pertinent pour la recherche.