

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

En reliant sur la théorie et les données obtenues à travers toutes les techniques de collecter des données. On a tiré quelques conclusions comme suit :

1. Le processus de développement du média d'apprentissage *Android Animate CC* se déroule en cinq étapes : Analyse, Dessin, Développement, implémentation et Évaluation.

a) À l'étape de l'analyse, on fait une observation et analyse des besoins. Dans l'analyse du problème on fait fait une analyse des besoins en donnant des questionnaires aux élèves ayant étudié le français. Le résultat montre que dans l'apprentissage précédente le média d'apprentissage ne correspond pas encore aux besoins des élèves parce que les médias d'apprentissages utilisés ne soutiennent pas le processus d'apprentissage. Ils sont intéressés par l'apprentissage basé sur le média numérique qui combine du texte, des images, de l'audio, de la vidéo et des jeux. Ils sont intéressés au développement d'*Android Animate CC*.

b) À l'étape de dessin, on a fait du dessin du matériel et dessin du média. Le matériau se limite deux thème à savoir *se situer dans l'espace, raconter un événement actuel ou des habitudes, et raconter un événement passé*. Le dessin du média se compose d'avant propos, des compétences, des buts d'apprentissage, de définition, de texte de départ, de contenu grammatical, de résumé, des exercices et de profil d'auteur.

- c) À l'étape de développement, on a obtenu la validation d'experts sur les deux aspects : le matériel et le média.
- d) À l'étape d'implémentation, on a fait un pré-test, deux traitements et un post-test pour quatre réunions.
- e) À l'étape d'évaluation, on a fait Test de normalité, test de Wilcoxon et test N-Gain pour évaluer de l'efficacité du média jeu monopole numérique.
2. Le résultat montre que la note moyenne des experts en matériels est 89,5% (très bien) et des experts en média est 92,4% (très bien). Certaines choses qui doivent être corrigées dans le matériel, à savoir l'amélioration de la structure des phrases, la sélection d'images, l'ajout de l'avant-propos, du sommaire, des numéros de page, et de la bibliographie. Certaines choses qui doivent être corrigées dans le matériel, à savoir le changement de la police plus lisible, explication de la couleur des lettres pour plus de contraste, et réglage du volume sonore. Cela signifie que ce média est valid ou faisable à utiliser. Enfin, à la phase d'évaluation s'est effectué en quatre phase : pre-test, traitement 1, traitement 2 et post- test. En comparant les résultats obtenus avant et après les traitements, on obtient de conclusion que *Android Animate CC* peut donner une contribution et améliorer la compétence des élèves.
  3. Basé sur le résultat de l'évaluation de pré test et posttest des élèves, il montre que la note moyenne des élèves au pré-test est 47,6. Ensuite, la note moyenne des élèves au post-test est 82,8. Ces chiffres nous montrent qu'il y a une augmentation signifiante à la compétence des élèves après

l'utilisation du media *Android Animate CC*. Cette proposition est en accord d'après le résultat du Test de Wilcoxon, où p-value ou sig. s'élevant à 0.001 ou inférieur au seuil  $\alpha < 0.05$ . Cela signifie qu'il existe des impacts sur les acquis d'apprentissage des élèves. Le résultat de l'efficacité de média d'apprentissage est mesuré basé sur le résultat du Test de N-Gain. Le résultat montre que la score moyenne de N-Gain ( $g$ ) = 0,71 qui est dans catégorie très haut. Donc, cela indique que l'efficacité de l'utilisation du média d'apprentissage *Android Animate CC* est efficace à utiliser dans le processus d'apprentissage. Ensuite, le média d'apprentissage est classé dans la catégorie très pratique comme le montre la fiche d'observation et le questionnaire de satisfaction des utilisateurs de 91,5%.

### **B.Suggestion**

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

1. Il est recommandé aux professeurs d'utiliser la technologie pour développer le média d'apprentissage *Android Animate CC* au maximum car les élèves vont obtenir les autres informations sur les vocabulaires et ils perfectionneront leurs compétences en utilisant ce média d'apprentissage dans la class ou en dehors de la class.
2. En plus de besoin de sujet de *se situer dans l'espace, raconter un événement actuel ou des habitudes, et raconter un événement passé*, on peut également utiliser *Android Animate CC* pour les autres matériel.
3. Produit du résultat de cette recherche peut être utilisé par le prochain chercheur pour tester l'efficacité du média d'apprentissage *Android*

*Animate CC* et on espère qu'il existe l'autre développement du média  
d'apprentissage

