

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 de matériel d'apprentissage les Français utilisant des vidéos d'animation de tweencraft à SMAN 11 Medan, voici les conclusions de cette étude, comme suit:

1. Le processus développement du matériaux d'apprentissage à l'aide de la théorie de Richey et Klein passe par trois étapes, à savoir les étapes de Planification, Création et Évaluation. Dans la phase de planification, il y a 2 étapes pour effectuer le développement matériel, dont la première est l'étape Analyse des besons, puis expliquant chaque réponse à chaque question, et déduite. Ensuite, la deuxième partie principale est le chercheur qui fait Planification des matériaux basé sur RPP. Cette planification est effectuée en sélectionnant le matériel d'apprentissage approprié énuméré dans le RPP de Français matières. La deuxième étape est l'étape de création, dans cette section, le chercheur procède de trois manières. La première est l'Explication des matériaux du français, la deuxième est la Présentation et création de vidéos animées et la troisième est l'étape de fabrication de la Tâche finale. En outre, la troisième étape principale est la phase d'évaluation. Dans cette étape, le matériel développé et le matériel utilisé pour développer le matériel d'apprentissage sont des validations de deux validateurs différents pour déterminer leur faisabilité.

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 de matériel d'apprentissage les Français utilisant des vidéos d'animation de tweencraft à SMAN 11 Medan, voici les conclusions de cette étude, comme suit:

1. Le processus développement du matériaux d'apprentissage à l'aide de la théorie de Richey et Klein passe par trois étapes, à savoir les étapes de Planification, Création et Évaluation. Dans la phase de planification, il y a 2 étapes pour effectuer le développement matériel, dont la première est l'étape Analyse des besons, puis expliquant chaque réponse à chaque question, et déduite. Ensuite, la deuxième partie principale est le chercheur qui fait Planification des matériaux basé sur RPP. Cette planification est effectuée en sélectionnant le matériel d'apprentissage approprié énuméré dans le RPP de Français matières. La deuxième étape est l'étape de création, dans cette section, le chercheur procède de trois manières. La première est l'Explication des matériaux du français, la deuxième est la Présentation et création de vidéos animées et la troisième est l'étape de fabrication de la Tâche finale. En outre, la troisième étape principale est la phase d'évaluation. Dans cette étape, le matériel développé et le matériel utilisé pour développer le matériel d'apprentissage sont des validations de deux validateurs différents pour déterminer leur faisabilité.

2. Le matériel développé et les supports utilisés ont été validés par 2 validateurs différents. Les résultats d'admissibilité montrent que le matériel d'apprentissage qui a été développé est dans la catégorie « bon » avec un score de 88,88%, ce qui signifie qu'il est bon et peut être fait. En outre, le support vidéo animé tweencraft utilisé comme support d'apprentissage pour le matériel qui a été développé est considéré comme « bon » avec un score de 88,33%, ce qui signifie qu'il convient à une utilisation comme support d'apprentissage en classe.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de l'étude rédigée sur la conclusion, voici les suggestions qui peuvent être données par les chercheurs:

1. Il est recommandé au enseignant de Français d'utiliser le matériel d'apprentissage Organiser ses Loisir en utilisant des supports vidéo animés pendant l'apprentissage en classe.
2. Pour les élèves, le matériel d'apprentissage pour Organiser ses Loisir utilisant des vidéos animées de tweencraft peut être utilisé dans le processus d'apprentissage en classe, ou peut être utilisé comme matériel d'apprentissage alternatif en classe.

Cette recherche peut également être utilisée par les future enseignants pour tester l'efficacité de l'utilisation de ce matériel pédagogique à l'aide de vidéos animées sur les préadolescents, ainsi que pour motiver la création et le développement de matériel pédagogique pour un apprentissage français innovant et intéressant.