

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Sur la base des résultats de la recherche et de la discussion du développement de la recherche se trouvent la conclusions comme suit :

1. Le processus de développement des matériel d'apprentissage du français en utilisant utilise la méthode R&D avec le modèle ADDIE. Cette recherche a été réalisée en 3 étapes, à savoir : La première étape est l'analyse des besoins en remettant les questionnaires sur les besoins aux élèves de la classe X de SMA Negeri 1 Laguboti et l'entretien avec l'enseignant. La deuxième étape est concevoir le matériel " Les Endroits Publics" qui comprend la couverture, le sommaire, l'introduction, les vocabulaires, l'explication de l'article contracté, préposition de lieu, les exercices et la bibliographie. La troisième étape est le développement du matériel " Les Endroits publics" en utilisant *Thinkable*. Dans *Thinkable*, ce matériel utilise l'audio et la vidéo. Le résultat de ce développement est une application d'apprentissage utilisable sur les smartphones Android. Le matériel et le média sont révisés avec les commentaires et suggestions des validateurs jusqu'à soient déclarés valides.

2. La faisabilité des matériels du français en utilisant *Thinkable* à SMA Negeri 1 Laguboti peut être vue dans le résultat de validation. Il y a 2 validations effectuées , à savoir la validation matériel et la validation de média. Basé sur le résultat de la validation d'expert en matériel obtenu indique le score 96% avec la

catégorie “ Très Bien” et le résultat de la validation d’expert en média obtenu indique le score 94% avec la catégorie” Très Bien”. Sur la base des résultats de validation, on peut conclure que développement des matériels d’apprentissage du français en utilisant *Thinkable* à SMA Negeri 1 Laguboti est faisable et peut être appliqué dans la classe

### **B. Suggestion**

Sur la base des conclusions, plusieurs suggestions peuvent être faites, à savoir :

1. Pour les enseignants, cette recherche peut être utilisée comme la source d’inspiration et de suggestion pour l’utilisation du média d’application *Thinkable* en classe.
2. Il est recommandé que les élèves soient capables de faire un bon usage de ce matériel dans le processus d’apprentissage sur le sujet “Les Endroits Publics”, que ce soit en classe ou ailleurs.
3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs chercheurs comme la référence pour mener des recherches.