

## CHAPITRE V

### CONCLUSION

#### A. Conclusion

En reliant les données à la théorie obtenue, l'analyse est effectuée à travers des méthodes de recherche, des processus de développement, la mise en œuvre de l'utilisation des résultats de développement et l'évaluation de la recherche. Voici les conclusions de cette recherche.

1. Le processus de développement du support d'apprentissage E-Book Flip PDF Professional utilise le modèle de développement ADDIE, à savoir :

a) Au stade de l'analyse, il a été constaté à partir du questionnaire d'analyse des besoins que les élèves avaient des difficultés à apprendre le français, les méthodes d'apprentissage par cours magistraux/démonstrations et discussions, et que les élèves avaient besoin de médias basés sur la technologie.

b) Au stade de la conception, nous effectuons plusieurs étapes, à savoir la préparation du matériel à l'aide de nombreux livres, la création de designs d'illustrations/images à partir de l'application d'assistance, à savoir *Canva*, la création d'audio et de vidéo à partir de *soundoftext.com*.

c) Au stade de la développement, nous effectuons trois parties : 1) Pré-production, il y a deux étapes supplémentaires pour la préparation, le téléchargement de l'application Flip PDF Professional et la configuration des données de l'application sur un ordinateur portable 2) La production de base, les étapes sont la création un nouveau projet, la création d'un quiz interactif, l'ajout d'images, de vidéos, d'illustrations, d'écritures, de *Vimeo* de boutons, de hotspots et l'ajout de liens YouTube vers le livre, 3) L'étape de post-production, à savoir

l'application des modifications', 'publier', ' télécharger en ligne' à l'aide des outils du site *Netlify.com*.

d) Ensuite à l'étape d'implémentation avec des étapes de pré-test, de traitement et de post-test réparties sur quatre réunions. e) La dernière étape est l'évaluation, nous évaluons les résultats de la valeur et de la contribution accordée à cette recherche. Les valeurs utilisées sont le test de normalité, le test T et le test N-gain.

2. Résultats de faisabilité des supports d'apprentissage basés sur l'application Flip PDF Professional qui produit un E-book, le niveau de faisabilité des résultats est réalisé par 2 experts, à savoir le validateur média et le validateur matériel. Les résultats de faisabilité matériel ont obtenu une note moyenne de 87% dans la bonne catégorie. Ceci est évalué sur la base de quatre aspects, à savoir la pertinence du contenu, la pertinence linguistique, la pertinence de la présentation et l'évaluation contextuelle. Ensuite, les résultats d'adéquation média ont obtenu un score moyen de 94% avec une très bonne catégorie basée sur trois aspects, à savoir l'apparence, la lisibilité, la praticité et l'utilisation du programme. Ainsi, les résultats du développement des médias et du matériel peuvent être utilisés ou mis en œuvre en classe.

3. Les résultats de l'étape d'efficacité peuvent être vus à partir des résultats du pré-test de 55 % et du post-test de 89 % en utilisant le test de normalité. Les résultats obtenus sont que les données du prétest ont une valeur sig.0,072 et les données post-test ont une valeur sig.0,006. En examinant les deux résultats, sig. > 0,05 (sigma supérieur à 0,05), on peut conclure que le test de normalité des données est normalement distribué. Les résultats étant normaux, le chercheur a utilisé le test

T. Les résultats obtenus étaient « df » et la valeur de signification était  $(0,05/2 = 0,025)$ . La valeur t calculée est  $19\,498 > t$  tableau  $2,064$ . Cela signifie que la valeur du compte T est supérieure à la table T, donc la valeur augmente.

Ensuite, pour l'aspect efficacité, le test N-Gain est utilisé. La valeur g résultante est de 0,7. Ainsi, l'application des médias basés sur la réalité augmentée serait efficace.

## **B. Suggestion**

Après avoir effectué un long processus de recherche dans cette thèse, nous avons encore trouvé des suggestions qui pourraient être poursuivies dans le développement et l'amélioration des compétences des élèves qui étudient le français dans la classe X de SMA Plus Efarina avec les notes suivantes :

1. Produit d'apprentissage multimédia, les chercheurs peuvent explorer l'utilisation des technologies actuelles telles que la réalité augmentée (AR) et la réalité virtuelle (VR) pour créer une expérience d'apprentissage plus interactive et immersive, optimiser la taille des fichiers en utilisant des formats de compression plus efficaces ou en hébergeant le contenu sur des plateformes en ligne, et ajouter une variété de types et styles d'écriture pour répondre aux différentes préférences d'apprentissage des élèves et rendre le contenu plus attrayant.

2. Futurs chercheurs, nous espérons de mener des études à long terme afin d'évaluer l'impact des e-books interactifs sur les compétences linguistiques des élèves, en impliquant une population plus vaste et diversifiée. De plus, il est conseillé d'effectuer des évaluations périodiques pour mesurer leur efficacité à long terme et assurer la durabilité des améliorations observées.

3. Pour les conférenciers ou les soirées liées à la recherche, nous recommandons d'organiser des ateliers et des séminaires, collaborer avec d'autres

écoles pour tester les e-books interactifs dans différents environnements d'apprentissage, et utiliser les retours des participants pour apporter des améliorations continues, garantissant ainsi la pertinence et l'efficacité des médias dans diverses situations d'apprentissage.

### **C. Implication**

Basée sur les résultats du développement du support d'apprentissage basé sur le livre électronique Flip PDF Professional, cette recherche a les implications suivantes :

1. Avec ce support d'apprentissage, les enseignants disposent d'une variété de matériel qui peut être utilisé comme un nouvel outil d'apprentissage pour l'apprentissage du français pour la classe X en ligne et présentielle.

2. Pour les élèves, ce média est utilisé comme moyen d'aider les élèves à accroître leur intérêt pour l'apprentissage du français. Ce média présente les avantages, à savoir a) ce média est très interactif et peut être utilisé n'importe où et à tout moment b) Le média est simple à utiliser. c) Disponible sous forme de lien pour ne pas remplir le stockage, d) accessible sur Android, iPhone, ordinateur portable et ordinateur. Cependant, ce média présente également une faiblesse, à savoir qu'il nécessite une grande quantité de mémoire ou de stockage sur téléphone portable s'il n'est pas utilisé comme liaison.

3. Les résultats de cette recherche peuvent enrichir les connaissances des élèves concernant les médias basés sur les technologies de l'information et de la communication dans l'apprentissage du français.