

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D) Elle utilise les étapes de Sugiyono. La conclusion de cette recherche est la suivante:

Le processus de développement de matériel pédagogique de français au niveau secondaire basé sur cette application d'apprentissage utilise 5 étapes de recherche et de développement, à savoir l'identification du potentiel et des problèmes, la collecte de données, la conception de produits, la validation des produits et la révision des produits. A ce stade, il a été constaté que les supports d'apprentissage utilisés avaient tendance à être moins intéressants et que les méthodes d'apprentissage utilisées étaient également moins interactives et que Les élèves avaient toujours des difficultés à comprendre le texte. En outre, au stade de la collecte des données, plusieurs sources de données sont utilisées, telles que le programme d'enseignement du français, les entretiens avec l'enseignant du lycée Free Methodist 1 Medan, les questionnaires d'analyse des besoins. Ensuite, à ce stade, Le produit conçu est une application d'apprentissage qui peut être utilisée sur des téléphones mobiles.

Le matériel et les applications d'apprentissage ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériel développé appartient à la catégorie « Bon >> avec un pourcentage de 87,3% Deuxièmement, le support de l'application d'apprentissage a été jugé « très bon >> avec un pourcentage de 93%. Sur la base des résultats de la validation des experts en matériel et des experts en

médias, on peut conclure que l'application d'apprentissage du français utilisant l'application *Lectora Inspire* est valide ou réalisable.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de la recherche décrits dans la conclusion, voici quelques suggestions qui peuvent être faites:

Pour l'enseignant, il est recommandé de pouvoir créer des applications d'apprentissage comme matériel d'introduction afin de rendre l'atmosphère d'apprentissage plus intéressante, amusante et innovante, et de minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage.

Pour les élèves, cette application d'apprentissage est accessible gratuitement sans utiliser l'internet et les élèves seront plus intéressés par l'apprentissage et comprendront plus facilement le matériel.

Cette recherche peut également être utilisée par les futurs l'enseignant et les élèves comme matériel de référence pertinent pour la recherche.