

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Fondé sur les résultats présente des discussions du développement de la recherche du média d'apprentissage interactif de la Civilisation Française en utilisant *Adobe Flash CS 6* on peut tirer la conclusion comme suit :

1. La recherche utilise la methode de recherche et de devéveloppement la modèle d'ADDIE qui se compose de 5 étapes ce sont Analyse (*Analysis*), Conception (*Design*), Développement (*Development*), implémentation (*Implementation*) et Évaluation (*Evaluation*). Dans cette recherche on a limité des étapes jusqu'au 4 étapes ce sont Analyse (*Analysis*), Conception (*Design*), Développement (*Development*), et Évaluation (*Evaluation*) par expert en matériau et expert en média. L'analyse a commencé à recueillir des informations sur les besoins des étudiants en distribuant l'enquête après ça on a analysé des résultats. Après, on a conçoit le concept d'apprentissage et du média. Les matériaux sont été ajusté au contenu de *RPS* dans le cours Civilisation Française. Il contient 3 matériaux et le média contient des textes, des images, équipé avec le fond sonoré et aussi les quiz. Ensuite, on a développé le média en utilisant *Adobe Flash CS6*. La dernière étape est valider le matériau à expert en matériau et valider le média à expert en média, après on fait la révision des matériaux et le conception du média.

2. Faisabilité du média d'apprentissage interactif de la civilisation française en utilisant *Adobe Flash CS6* a été validé par les experts en matériel et média. Le résultat de validation par expert en matériel est 94% dans catégorie « très bien » les matériaux sont bons mais les informations peuvent encore être enrichies. Le résultat de validation par expert en média est 89% dans catégorie « très bien » le média est adapté à utiliser.

B. Suggestion

Fondé sur les conclusions des résultats de la recherche au présent ci-dessous, les suggestions suivantes sont :

1. Cette recherche devrait utiliser de développer à l'avenir, les chercheurs pourraient développer en utilisant des autres médias multimédia et des matériaux.
2. Les futurs chercheurs pourraient poursuivre l'étape de développer jusqu'à l'implémentation et tester l'efficacité du média d'apprentissage aux étudiants.