

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Le processus de développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMAN 21 Medan a été structuré et minutieusement élaboré, en s'appuyant sur une méthode de recherche et développement (R&D). En suivant les étapes de planification, création et évaluation telles que définies par Richey et Klein (2007) le chercheur a conçu un module pédagogique enrichissant, combinant des ressources fiables et des éléments visuels engageants. Le matériel a été adapté spécifiquement aux besoins des apprenants de cette institution, avec une progression logique et des exercices interactifs pour assurer une assimilation optimale des concepts liés à l'heure et à la date en français.

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMAN 21 Medan a été réalisé selon les trois étapes définies par Richey et Klein (2007) à savoir la planification, la production et l'évaluation. Lors de la phase de planification, une analyse des besoins a été effectuée afin d'adapter le matériel aux élèves. Ensuite, la production a permis la création du module pédagogique intégrant des éléments visuels interactifs et des exercices progressifs. Enfin, l'évaluation a été réalisée à travers une validation par des experts et des révisions pour améliorer la qualité du matériel.
2. Concernant la faisabilité du matériel développé, les résultats des évaluations montrent qu'il répond aux critères pédagogiques attendus. Le module écrit a

obtenu un score de 86, indiquant une structuration adéquate, tandis que la vidéo pédagogique a reçu un score de 92, soulignant son efficacité et son attrait. Les ajustements apportés ont permis d'améliorer la clarté et la fluidité du contenu, garantissant ainsi un apprentissage optimal pour les élèves de SMAN 21 Medan.

Ainsi, le développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMAN 21 Medan s'avère structuré et faisable. L'intégration des vidéos interactives contribue à dynamiser l'apprentissage et à renforcer l'engagement des élèves, offrant une approche pédagogique innovante et adaptée aux besoins actuels des apprenants.

B. Suggestion

Suite à cette recherche sur le Développement du Matériel d'Apprentissage de l'Heure En Utilisant du Vidéo d'Animation Zepeto A SMAN 21 Medan, nous proposons plusieurs suggestions pour optimiser l'utilisation de ce matériel pédagogique et pour améliorer les futures recherches dans ce domaine. Ces suggestions s'adressent aux enseignants, aux futurs chercheurs, et aux développeurs de matériel pédagogique.

Pour assurer une meilleure mise en œuvre et un développement continu de ce type de matériel d'apprentissage, nous recommandons les points suivants:

1. Pour les professeurs

Il est recommandé d'intégrer davantage de supports visuels et multimodaux dans l'enseignement des compétences linguistiques, en particulier pour les

concepts abstraits comme l'heure et la date en français. L'utilisation de technologies innovantes telles que Zepeto et Capcut peut rendre les leçons plus interactives et motivantes pour les élèves. En outre, les enseignants peuvent adapter ce modèle à d'autres matières en intégrant des animations, des vidéos et des outils numériques, offrant ainsi une approche d'apprentissage plus dynamique et accessible.

2. Pour les élèves

Les élèves doivent profiter des matériaux multimodaux créés, car ils favorisent une meilleure compréhension des concepts linguistiques et offrent une expérience d'apprentissage plus immersive. Ils sont encouragés à utiliser les outils interactifs comme les vidéos animées pour renforcer leur compréhension des sujets abordés, notamment en dehors des heures de classe. Cela pourrait aussi améliorer leur capacité à s'engager activement dans le processus d'apprentissage en utilisant des ressources en ligne, ce qui constitue une compétence précieuse dans le contexte éducatif moderne.

3. Pour les futurs chercheurs

Les futurs chercheurs intéressés par la création de matériel pédagogique devraient explorer davantage les possibilités offertes par les technologies numériques et les médias interactifs pour améliorer l'efficacité de l'enseignement des langues. L'utilisation de plateformes telles que Zepeto, combinée à des outils d'édition vidéo comme Capcut, ouvre de nouvelles voies pour la création de contenus éducatifs. Il serait intéressant de mener des études comparatives pour évaluer l'efficacité de ces approches multimodales par rapport aux méthodes d'enseignement traditionnelles. Enfin, une

exploration approfondie des retours d'expérience des enseignants et des élèves pourrait permettre d'optimiser les matériaux créés et d'affiner les approches pédagogiques adaptées aux divers contextes scolaires.

