

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Board Race Game à l'aide *Flashcard* est un jeu éducatif qui associe *Board Race Game* avec *Flashcard* qui est le support de recherche dans cette recherche de recherche sur le développement de ce produit. Le support de jeu éducatif *Board Race Game* lui-même est un jeu sous la forme de deviner les instructions de l'enseignant et de les écrire sur le tableau noir lors d'un relais et d'une course. Alors que la *Flashcard* elle-même est une carte qui est généralement de petite taille et contient des illustrations qui peuvent inciter le spectateur à se rappeler quel matériel est étudié et placé dans la *Flashcard*. Sur la base de la formulation, des objectifs, de la discussion et des résultats de la recherche, la recherche sur le développement d'un jeu de *Board Race Game* assisté par *Flashcards* comme moyen d'apprentissage supplémentaire pour aider à mémoriser le vocabulaire chez les élèves de la classe X est la conclusion de cette étude, à savoir :

1. Le processus de développement de cette recherche a utilisé 5 étapes de la méthode de développement de la recherche R&D, à savoir l'identification des potentiels et des problèmes, le processus de collecte des données de recherche, la rédaction des concepts et conceptions de produits, les tests de validation des produits et la révision des produits qui ont été testés pour validation. Au stade de l'identification des potentiels et des problèmes, les chercheurs analyser les éléments qui sous-tendent la nécessité de développer des supports d'apprentissage basés sur des jeux éducatifs. *Board Race Game* assisté par *Flashcards*. Ensuite, le chercheur collecte des données qui seront ensuite utilisées pour le processus de développement de ce média. Certaines des données auxquelles il est fait référence sont le plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) de la classe X SMAS Budi Agung Medan et

le programme de SMAS Budi Agung Medan. Ce n'est qu'après cela que le concept et la conception de la recherche que le chercheur veut développer à travers ces données et quels médias seront développés peuvent être développés. L'étape suivante après la fin de la formation du concept, les médias et le matériel sont amenés aux validateurs pour être testés et pour fournir des commentaires concernant les médias ou le matériel qui seront développés. Les suggestions et contributions des validateurs sont très importantes car c'est à partir des suggestions et contributions que la prochaine étape peut être réalisée, à savoir l'étape de révision du produit. L'étape de révision du produit est la dernière étape de cette recherche. Les révisions du produit ne sont pas basées sur ce qui ne va pas selon le chercheur, mais les révisions du produit sont basées sur ce qui a été fourni par le validateur en tant que contribution à la recherche et suggestions. Avec cela, la phase de recherche de cette thèse est terminée.

2. Le faisabilité du matériel et le média de cette recherche ont été confiés à la classe X SMAS Budi Agung Medan et devaient auparavant passer par plusieurs étapes de développement afin qu'au final le produit puisse être validé et révisé par le chercheur. Comme pour cette étude, les résultats de validation des experts en matériaux ont montré que le matériau développé était faisable pour être utilisé dans la catégorie « Très valide » avec une valeur totale de 86,1 %. Ensuite, sur les résultats de la validation des experts des médias, le chercheur a obtenu les résultats sous la forme "Très valide" avec une valeur totale de 91,5 %. Ainsi, sur la base des résultats de validation des validateurs experts en médias et des experts en matériaux, la faisabilité du développement de supports d'apprentissage dans cette étude est incluse dans la catégorie « Très valide » avec un score total de 88,8%.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de la recherche qui ont été décrits dans les conclusions ci-dessus, voici quelques suggestions qui peuvent être faites :

1. Ce support d'apprentissage peut non seulement être utilisé sur un thème matériel particulier, mais peut être utilisé dans divers thèmes matériels. Le chercheur conseille également aux professeurs de français de pouvoir utiliser ce support d'apprentissage à la fin de chaque réunion KD afin que la matière enseignée par le professeur ne soit pas facile à oublier.
2. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants pour tester le niveau d'efficacité de l'utilisation des supports d'apprentissage basés sur les jeux de société éducatifs à l'aide de cartes mémoire dans les lycées et pour motiver la réalisation de la production de masse de produits en tant que supports d'apprentissage officiels. intéressants, créatifs et variés.