

CHAPITRE V

CONCLUSIONS ET SUGGESTION

A. Conclusion

Sur la base des résultats de la recherche et des données analysées, les conclusions suivantes sont obtenues :

1. Les résultats de l'apprentissage la compétences de compréhension des élèves de la classe XI IPS 3 SMAN 21 Medan, en utilisant des médias numériques *french-games* est mesurée sur la base des valeurs pré-test et post-test. Ensuite, on peut voir l'augmentation des scores entre le prétest et le post-test de 26% à 56% à 85%. Et les élèves sont capables de bien répondre les questions posées par l'enseignant.

B. Suggestion

1. Les médias numériques *french-games* peuvent non seulement être utilisés pour le matériel de la vie quotidienne, mais peuvent également être utilisés pour d'autres matériaux, tels que la famille, l'animal, nombre, etc.
2. Les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes et de médias pour empêcher l'ennui d'apparaître chez les élèves et l'atmosphère d'apprentissage sera plus agréable.
3. À travers ce *french-games.net* les médias numériques basés sur le *web*, les enseignants et les élèves pourront plus facilement traiter et comprendre le matériel d'apprentissage. En utilisant *french-games.net* médias, qu'il pourra également améliorer les résultats d'apprentissage des élèves, en particulier leurs la compétence compréhension écrite.