

CHAPITRE V

CONCLUSION

A. Conclusion

Les résultats de l'analyse des données de la recherche sur le développement des médias éducatifs en utilisant *taboo game* permettent de tirer les conclusions suivantes :

1. Dans le développement de médias d'apprentissage du français en utilisant *taboo game*, le modèle ADDIE et développé par Dick et Carry (1996). Dans cette recherche, il n'y a que trois étapes, à savoir : l'analyse, la conception et le développement. L'analyse se fait en analyse les problèmes et les besoins. L'analyse des problèmes se fait des entretiens avec l'enseignant de français et en distribuant des questionnaires aux élèves, tandis que l'analyse des besoins se fait en distribuant des questionnaires d'analyse des besoins aux élèves. L'analyse des besoins a été distribuée les élèves de la classe XI IPS 4 SMA N 21 Medan. Analyse des questionnaires et des entretiens avec l'enseignant a permis d'identifier un problème dans le processus d'apprentissage du français, à savoir le vocabulaire limité et la capacité à parler en français, qui est très faible d'après les résultats de l'évaluation faite par l'enseignant, car d'après les résultats de l'analyse, l'enseignant se concentre seulement sur les compétences en matière d'écoute, de lecture et d'écriture. Les médias d'apprentissage sont moins variés et interactifs, de

sorte que les élèves sont passifs dans la classe, on sait que le matériel difficile à apprendre à savoir le matériel féliciter quelqu'un.

Au stade de la conception, le design est basé sur les plans de cours de français avec le matériel féliciter quelqu'un. Les médias et le matériel sont adaptés aux besoins des élèves de niveau A.1.1 ou A.1. Au stade de la conception, le graphisme et le montage vidéo sont réalisés. Ensuite, au stade du développement, le chercheur met au point un produit basé sur les résultats de l'analyse et de la conception. Le développement des médias se fait sous la forme de cartes de *taboo game* et de vidéos d'apprentissage.

2. Le développement des médias a été validé par d'expert en médias. L'instrument d'évaluation est obtenu à partir de BSNP (2008) avec les critères d'éligibilité de l'échelle de Likert de Sugiyono (2013). Les résultats de la validation du matériel qui ont été effectués par d'expert en matériel montrent une valeur de 89% et entre dans les critères "Très bien" et les résultats de la validation de média qui ont été validés par d'expert de médias montre une valeur de 90,90 % dans les critères "Très bien". D'après les résultats obtenus, le matériel et les médias développés, les médias d'apprentissage utilisant des *taboo game* sont adaptés à une utilisation en tant que média d'apprentissage.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de la recherche sur le développement de médias d'apprentissage du français utilisant des *taboo game* ont été décrits dans la conclusion, le chercheur proposent les suggestions suivantes :

1. Les médias d'apprentissage du français utilisant des *taboo game* peuvent remplir les conditions de faisabilité. Par conséquent, ce media d'apprentissage est fortement recommandé aux enseignants pour rendre l'apprentissage plus actif et plus intéressant.
2. Cette recherche peut également être utilisée comme source de référence pour de futures recherches.

