

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Après avoir mené des recherches dans les classes XI IPS 4 et XI IPS 3 SMA 21 Medan pour l'année 2023/2024, les résultats suivants ont été obtenus. Dans cette recherche, la différence peut être constatée à partir des résultats du test  $t$  réalisé pour la classe expérimentale et la classe contrôle. Sur la base de  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , le score du pré-test et du post-test pour la classe expérimentale est (0,438 > 1,667) et le score du pré-test et du post-test pour la classe contrôle est (3,836 > 1,667). Cela montre qu'il existe une différence significative entre les élèves qui ont été traités avec le jeu du *myatery bag* et ceux qui n'ont pas été traités. De ces résultats, on peut conclure que la classe qui a été traitée à l'aide du jeu du *mystery bag* était meilleure que la classe qui a reçu le traitement conventionnel.

Sur la base des données obtenues à partir de la valeur moyenne, on peut constater qu'il y a eu une augmentation du score moyen calculé de 10,3 dans le groupe contrôle. Pendant ce temps, dans le groupe expérimental, il y a eu une augmentation du score moyen calculé de 31,12. La différence dans l'augmentation du score moyen calculé entre les deux groupes était de 20,82. La différence dans l'augmentation des scores était significative dans le groupe expérimental traité avec le jeu du *mystery bag*, qui avait des capacités plus élevées et obtenait des scores plus élevés.

La technique de jeu du sac mystère s'est avérée être une méthode efficace pour améliorer le vocabulaire de français chez les lycéens de SMAN 21 Medan.

À travers cette approche ludique et interactive, les élèves ont été engagés dans le processus d'apprentissage, ce qui a favorisé une meilleure rétention des nouveaux mots et expressions. Les résultats de cette étude ont démontré que l'utilisation du jeu du sac mystère a conduit à une augmentation significative du vocabulaire français des lycéens participants.

En conclusion, la technique de jeu du *mystery bag* s'est révélée être un outil pédagogique efficace pour améliorer le vocabulaire de français des lycéens de SMAN 21 Medan. Son approche interactive et amusante a stimulé l'intérêt des élèves pour l'apprentissage de la langue tout en favorisant une acquisition plus solide et durable du vocabulaire.

## **B. Suggestion**

Sur la base des résultats de la recherche effectuée, le chercheur propose plusieurs suggestions qui devraient améliorer les résultats d'apprentissage des élèves au SMAN 21 Medan. En mettant en œuvre ces suggestions, on espère que les résultats d'apprentissage des enfants dans la maîtrise du vocabulaire français pourront connaître une augmentation significative.

On espère que ces étapes pourront créer un environnement d'apprentissage plus dynamique et motiver toutes les parties impliquées dans le processus éducatif.

Les suggestions incluent la motivation des écoles, des enseignants, des élèves et des futurs chercheurs, comme suit :

1. Écoles

Les écoles peuvent proposer une variété de supports d'apprentissage supplémentaires pour améliorer la qualité de l'apprentissage du français en milieu scolaire.

2. Enseignants

Les enseignants doivent développer leur créativité dans la conception de l'apprentissage en utilisant divers médias et techniques de jeu adaptés à la matière. Impliquer des éléments de jeu, des simulations ou des activités interactives peut rendre l'apprentissage plus dynamique et offrir une expérience d'apprentissage plus agréable.

3. Élèves

Les élèves devraient ressentir une motivation supplémentaire pour améliorer leur vocabulaire français, car les activités d'apprentissage intéressantes, interactives et utilisant des médias variés sont censées susciter l'intérêt des élèves et les motiver à participer activement à l'apprentissage.

4. Autres Recherches

Cette recherche est espérée pour devenir une source d'inspiration et de considération pour les chercheurs suivants.