

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Les résultats de cette recherche mettent en évidence l'efficacité de l'utilisation du jeu Scramble pour améliorer la compréhension des articles en français chez les élèves de la classe XII IPA 7 de SMA Negeri 11 Medan. L'augmentation significative des scores entre le pré-test et le post-test, avec une moyenne qui passe de 27,86 à 87,31, montre que l'approche ludique de l'enseignement a permis aux élèves d'assimiler plus facilement l'usage des articles en français dans le contexte des "choses et lieux publics". Cette amélioration substantielle suggère que le jeu Scramble a permis de combler certaines lacunes dans l'apprentissage de cette règle grammaticale, en rendant le processus d'acquisition des connaissances plus engageant et interactif.

En appliquant un test non paramétrique, le test des rangs signés de Wilcoxon, cette étude a pu confirmer de manière statistiquement significative la différence entre les scores avant et après l'intervention. Ce résultat valide non seulement l'hypothèse de recherche, mais démontre aussi la pertinence de méthodes non conventionnelles dans l'enseignement des langues. En effet, l'utilisation de méthodes pédagogiques innovantes, comme les jeux, permet non seulement d'améliorer la performance académique, mais aussi de rendre le processus d'apprentissage plus agréable pour les élèves, augmentant ainsi leur motivation et leur engagement.

En somme, cette étude souligne l'importance d'adapter les méthodes d'enseignement aux besoins des élèves et aux spécificités du contenu enseigné. Le

succès du jeu Scramble dans ce contexte pourrait encourager les enseignants de langue à expérimenter davantage avec des outils et méthodes pédagogiques interactifs pour favoriser une meilleure compréhension des concepts linguistiques difficiles. Ces conclusions contribuent à enrichir le domaine de la didactique des langues, en apportant des preuves de l'efficacité des jeux pédagogiques dans l'apprentissage du français, particulièrement pour les règles grammaticales souvent perçues comme complexes par les apprenants.

B. Suggestions

Sur la base des conclusions ci-dessus, voici quelques suggestions pour améliorer l'apprentissage du français au secondaire à l'aide de médias Scramble:

1. Pour professeurs

Les résultats de cette étude suggèrent que l'intégration de méthodes ludiques, comme le jeu Scramble, peut être bénéfique pour améliorer la compréhension des élèves dans l'apprentissage des articles en français. Il est recommandé aux professeurs de langue d'incorporer davantage de jeux éducatifs dans leurs cours, en particulier pour des concepts grammaticaux complexes. Les enseignants pourraient aussi adapter le jeu pour qu'il couvre d'autres aspects de la grammaire française, afin de diversifier les compétences linguistiques des élèves. En outre, les professeurs sont encouragés à créer un environnement d'apprentissage interactif et positif qui stimule l'engagement et la participation active des élèves, rendant l'apprentissage plus agréable et efficace.

2. Pour les élèves

Pour les élèves, l'utilisation de jeux éducatifs comme le Scramble peut servir d'outil d'apprentissage non seulement efficace mais aussi agréable. Il est recommandé aux élèves de participer activement aux activités d'apprentissage ludique et de percevoir ces méthodes comme des opportunités pour renforcer leurs connaissances linguistiques de manière engageante. De plus, les élèves peuvent également se servir de ces jeux comme outils de révision en dehors des cours, ce qui pourrait renforcer leur compréhension de la langue et leur aisance à utiliser les articles dans divers contextes.

3. Pour les futurs chercheurs

Cette étude a mis en évidence l'efficacité d'un jeu éducatif spécifique, mais elle a aussi ouvert des pistes pour des recherches plus approfondies. Les futurs chercheurs sont encouragés à élargir cette recherche en étudiant d'autres types de jeux pédagogiques ou en examinant l'impact du jeu Scramble dans des contextes d'apprentissage différents ou avec d'autres concepts linguistiques en français. Il serait également pertinent de mener des études avec des échantillons plus larges ou dans d'autres institutions pour confirmer la généralisation des résultats. Enfin, les chercheurs pourraient explorer les effets à long terme de l'apprentissage ludique sur la maîtrise des langues étrangères pour évaluer la durabilité de cette méthode dans le développement des compétences linguistiques des élèves.