

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Basé sur la formulation, le but, le résultat et la discussion de la recherche du développement des matériaux d'apprentissage du genre et du nombre des noms en utilisant le jeu de cartes UNO, voici les conclusions de cette recherche, à savoir:

1. Le processus de développement des matériaux de l'apprentissage du genre et du nombre des noms utilise 5 étapes de la recherche et du développement, les suivantes: identification des potentiels et problèmes, collecte de données, conception du produit, validation du produit et révision du produit. Lors de la phase d'identification des potentiels et problèmes, on trouve que les médias d'apprentissage utilisés moins attrayants et ennuyeux, les méthodes d'apprentissage utilisées moins interactives afin que l'apprentissage a tendance à être monotone, et les étudiants ont encore du mal à identifier le genre et le nombre des noms. Par ailleurs, au stade de la collecte des données, on utilise quelques sources de données: le document RPS Production Écrite Débutante 2019, le questionnaire d'analyse des besoins, et l'évaluation du pré-test, et quelques références pour compiler les matériaux d'apprentissage. Puis, au stade de la conception du produit, on a conçu les matériaux et le jeu de cartes UNO avec la vidéo de didacticiel d'apprentissage à l'aide de plusieurs logiciels. Le processus de conception comprend : (1) fabrication de cartes, qui comprend (2) création de vidéo de didacticiel d'apprentissage.
2. Les matériaux et le média de jeu de cartes UNO ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que les matériaux développés sont dans la catégorie **Bien** avec un score total de **86,66%**, ce qui signifie qu'il est **faisable**. Ensuite, le média

d'apprentissage de jeu de cartes a été classé comme **Bien** avec un score total **80,00 %**, ce qui signifie qu'il est **faisable**. Sur la base des résultats de validation par expert de matériel et expert de média, la faisabilité des matériaux du genre et du nombre des noms et le média de jeu de cartes UNO est dans la catégorie "**Bien**" avec un score moyenne **83,33%**.

## **B. Suggestion**

Basé sur le résultat de recherche qui sont déjà expliqué dans la conclusion, voici quelques suggestions :

1. Il est recommandé aux enseignants d'utiliser les matériaux et le média de jeu de cartes UNO pour l'apprentissage du genre et du nombre des noms afin que l'atmosphère d'apprentissage soit plus interactive, amusante, innovante et puisse minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage. Ce média peut également être utilisé dans la classe ou à l'extérieur de la classe pour améliorer les compétences en français des étudiants.
2. De plus, les résultats de cette recherche: les matériaux d'apprentissage du genre et du nombre des noms et le média de jeu de cartes UNO sont recommandés aux établissements d'enseignement pour une considération d'amélioration de qualité des apprentissages dans les écoles ou universités et pour l'apprentissage alternatif concernant le genre et le nombre des noms.
3. Cette recherche devrait également être utilisée par les futurs enseignants pour tester l'efficacité du matériaux d'apprentissage ou du média d'apprentissage de jeu de cartes UNO pour le cours Production Écrite Débutante et devrait fournir une motivation pour créer et développer des matériaux et un média du français qui sont intéressants, créatifs, variés.