

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Basé sur la formulation, le but, le résultat et la discussion de la recherche du développement le média d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire basé sur le jeu monopole, on peut conclure comme suit :

1. Dans le processus de développement de média d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire basée sur le jeu monopole en utilisant le modèle de recherche ADDIE qui se limite à trois étapes seulement, à savoir ; Analyse, conception et développement. Dans l'étape d'analyse, on fait une analyse du problème et une analyse des besoins. L'analyse des problèmes a été réalisée en discussion avec l'une des enseignants du cours de la production orale élémentaire afin d'identifier les problèmes rencontrés par les étudiants. Les résultats montrent que le manque de vocabulaire est le principal problème des étudiants. De plus, l'analyse des besoins a été réalisée en distribuant un questionnaire via *google forms* étudiants deuxième semestre Fbs-Unimed. Les résultats montrent que la matière considérée comme difficile se retrouve dans le matériel de faire des achats. Ce qui affecte, ce sont le média d'apprentissage. Le média est un outil pour transmettre du matériel. Dans l'apprentissage production orale élémentaire, le média utilisé est considéré comme moins variés et interactifs, entravant ainsi le processus d'atteinte des objectifs d'apprentissage. Au stade de la conception, les activités menées sont la conception de média d'apprentissage. Le matériel est faire des achats. La

conception adapté au RPS qui fait référence au (Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)) Niveau A1. De plus, la conception du média fait référence au matériau. Le média développé se présente sous la forme de média jeu monopole qui sont conçus en fonction des besoins des étudiants de Niveau A1. Les étapes du processus de conception comprennent : *design grafis* et *editing video*. Au stade de développement, on réalise des produits sur la base de résultats d'analyse et de conception. Le média développé est sous forme de tableau de monopole et de vidéo d'apprentissage.

2. Le développement du média d'apprentissage ont été validé par des experts. L'instrument d'évaluation provient du BSNP de 2008 avec des modifications par les chercheurs et critères d'évaluation basés sur l'échelle de Likert par Sugiyono 2013. Les résultats ont montré que la valeur moyenne d'experts en matériau **80 % (bien)** et d'expert de média **95 % (très bien)**. Sur la base des résultats de la validation des experts que le média d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire basée sur le jeu monopole est faisable pour être utilisé comme média d'apprentissage.

B. Suggestion

Basé sur les résultats de recherche qui ont déjà été expliqués dans la conclusion, voici quelques suggestions :

1. Le média d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire basée sur le jeu Monopole a satisfait à l'aspect faisabilité. Par conséquent, il est recommandé aux enseignants d'utiliser ce média dans l'apprentissage Production Orale Élémentaire pour faire le processus d'apprentissage soit plus interactif et amusant.

2. Ce média peut également être développé dans d'autres média d'apprentissage du français et ne se limite pas dans le matériau *Faire des Achats*.
3. Cette recherche devrait également fournir une bonne source d'inspiration pour des recherches pertinentes à l'avenir.



THE
Character Building
UNIVERSITY