

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTIONS

A. Conclusion

De toutes les données de test, les résultats montrent généralement des progrès. À partir du processus d'apprentissage, les élèves sont capables de connaître le matériel et peuvent faire des phrases simples, sont capables de dire des phrases simples et de répondre à certaines questions du texte.

Les résultats de cette étude indiquent une augmentation des compétences en vocabulaire des élèves même si leurs compétences en écriture étaient encore très faibles. La valeur moyenne du pré-test a atteint 62,7 tandis que l'indicateur de réussite a atteint 6 %. Sur la base des observations pré-test, nous avons constaté que les élèves n'étaient pas motivés pour apprendre le français. Ce manque de motivation est amélioré par plusieurs choses, y compris des méthodes d'apprentissage très monotones et des stratégies d'apprentissage qui n'invitent pas l'intérêt et la motivation des élèves améliorent son aire. Donc, pour encourager les élèves, nous essayons d'utiliser différentes stratégies. On espère que l'utilisation de cette stratégie pourra améliorer les compétences en vocabulaire français des élèves de la classe XII IPA 4 SMA N 11 Medan.

Au premier cycle, après avoir utilisé Charade comme jeu médiatique sur le présent matériel indicatif, les données acquises ont montré que les compétences en vocabulaire des élèves avaient augmenté. La valeur moyenne du premier cycle a atteint 60 tandis que l'indicateur de succès a atteint 73,2 %. Cependant, les résultats

n'ont pas atteint l'indicateur de réussite de 75 %. D'après les observations en classe, on constate que les élèves ont des difficultés à prononcer le vocabulaire en français (manque de connaissance de la grammaire et du vocabulaire). Surtout, dans les phrases, ils ne peuvent pas faire des phrases correctement et les étudiants font des erreurs d'accord. Exemple : De nombreux élèves ont de la distinction le vocabulaire cause des similitudes. Les élèves ont également de la difficulté à placer les structures grammaticales et orthographiques.

Par conséquent, nous avons continué le processus d'apprentissage au deuxième cycle en apportant certaines modifications en fonction des problèmes obtenus au premier cycle, comme changer les méthodes, les stratégies et les techniques d'utilisation du matériel péda. Au cycle II, les données montrent que la maîtrise de la production écrite des élèves a augmenté. Le score moyen au deuxième cycle atteint 88,5, tandis que l'indicateur de diplomation atteint 75 %. Par conséquent, cette recherche n'a pas été poursuivie au cycle suivant.

Après avoir appliqué les médias du jeu Charade dans le processus d'apprentissage de la langue française en classe XII IPA 4 SMA N 11 Medan, on peut dire que les élèves du secondaire sont très enthousiastes et sont appaisés qu'ils aident qu'ils aident avant. De plus, l'utilisation des jeux de charade dans l'apprentissage actif du français peut augmenter la motivation et l'intérêt des élèves. L'utilisation des supports de jeu Charade dans l'apprentissage du français peut aider à améliorer la mémoire ou la concentration des élèves, précisément pour rattraper la passivité des élèves, en éliminant l'appréhension et la fatigue.

Sur la base de l'explication ci-dessus, on peut conclure que l'utilisation des supports de jeu Charade peut améliorer les compétences en vocabulaire des élèves de la classe XII IPA 4 SMA N 11 Medan au cours de l'année universitaire 2021/ 2022

B. Suggestion

Sur la base des résultats obtenus à partir de cette étude, plusieurs suggestions peuvent être avancées comme suit : alternative dans enseigner et apprendre. processus d'apprentissage.

Les stratégies d'apprentissage des données aux élèves doivent être adaptées aux conditions et à l'environnement des élèves. Pour que les élèves reçoivent du matériel pédagogique fourni par l'enseignant. L'auteur estime que les résultats obtenus dans cette étude ne sont toujours pas parfaits, c'est pourquoi les auteurs espèrent de nouvelles recherches, le support du jeu Charade pouvant être appliqué à d'autres formes d'autres recherches.

1. Lecteur

Les sevel lecteurs peuvent utiliser les supports de jeu Charade pour apprendre, car cette stratégie peut accélérer l'état d'esprit des élèves pour découvrir le matériel, développer l'imagination des élèves, sortes de vedes plus rapidement en utilisant ce jeu.

2. École

Les écoles actives doivent fournir des outils d'apprentissage qui aident les élèves à être impliqués dans l'apprentissage. Comme les haut-parleurs et les accessoires. Ce support de jeu Charade fait partie des supports positifs utiles pour

enrichir le travail écrit, ajouter du vocabulaire et faciliter l'apprentissage de la grammaire dans une langue étrangère pour trois précisions.

