

## CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION

### A. Conclusion

À partir de la formulation de la problématique, des objectifs, des résultats et de la discussion dans cette recherche du développement du matériel d'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de *Guess Who?*, voici les conclusions de cette recherche, comme suit :

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage pour le cours Production Orale Intermédiaire utilise 5 étapes de recherche utilisant le modèle R&D, qui incluent : potentiels du problème, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. Dans l'étape d'identification des potentiels et des problèmes, on a relevé plusieurs problèmes auxquels étaient souvent confrontés les étudiants, à savoir le manque de vocabulaire de Description d'un Personnage, des erreurs dans l'utilisation des articles et un manque de motivation à parler français donc selon les échantillons. Le professeur devrait utiliser du média d'apprentissage plus interactifs pour que le processus d'apprentissage et enseignement en classe devienne plus intéressant. Au stade de la collecte des données, on a utilisé plusieurs données, dont : RPS Production Orale Intermédiaire 2022, des questionnaires d'analyse des besoins, des entretiens avec plusieurs échantillons, d'entretien avec l'un des professeurs du cours Production Orale Intermédiaire et quelques autres données pour poursuivre le processus d'élaboration de ce Matériel. puis l'étape de conception du produit, on a fait du matériel et du

plateau de jeu *Guess Who?* avec de vidéo d'apprentissage à l'aide de plusieurs applications. Le processus de conception du produit comprend : 1) la fabrication de carte secrets rouges et bleus et de cartes à cadre rouge et bleu. 2) faire de vidéo d'apprentissage.

2. Le matériel et le média pour le jeu société de *Guess Who?* a été validé par des experts. Les résultats des carences montrent que le matériel en cours de développement est dans la catégorie “**très bon**” avec un score total de **92,00%**, ce qui signifie que ce produit présente encore des faiblesses. Basé sur la validation experte du média le jeu société de *Guess Who?* est dans la catégorie “**Bon**” avec un pourcentage de score de **95%**.

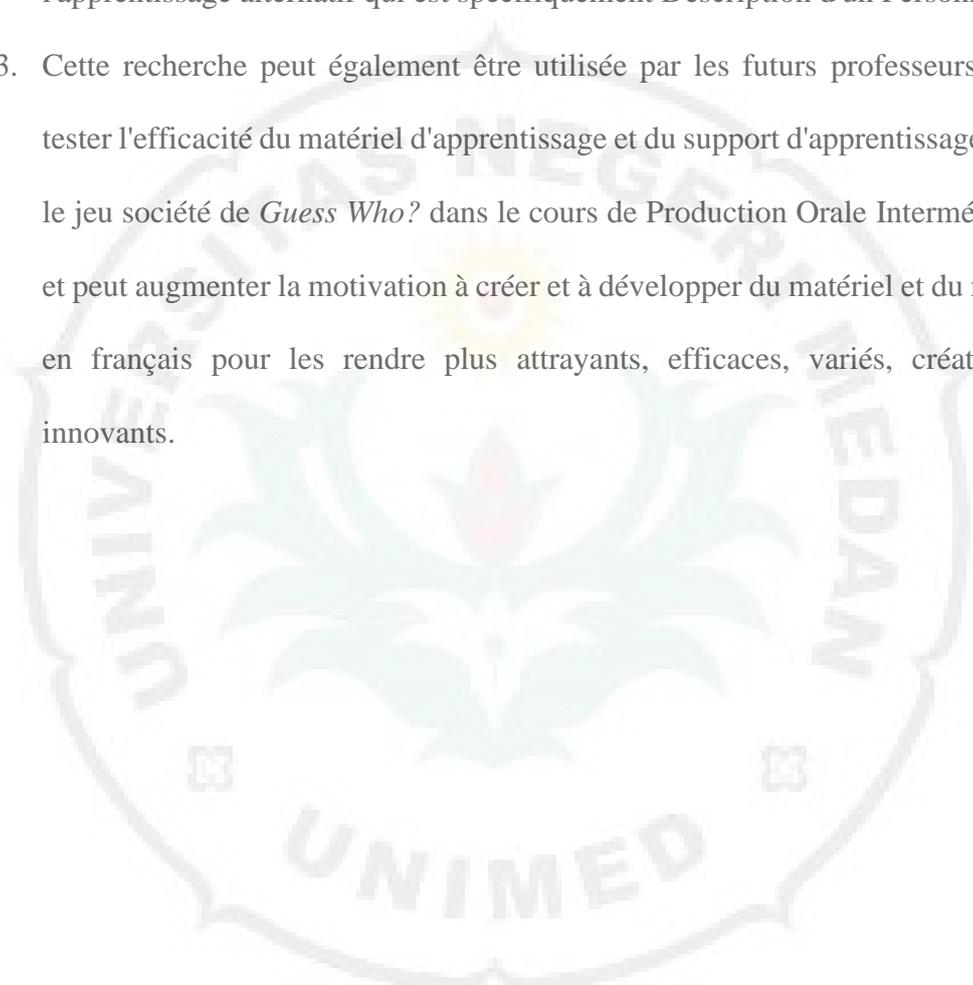
## B. Suggestion

Selon les résultats de recherche décrits ci-dessus, voici les suggestions :

1. Il est recommandé aux étudiants d'utiliser du matériel et du média pour le jeu société de *Guess Who?* en apprentissage Description d'un Personnage pour le cours Production Orale Intermédiaire afin d'améliorer le processus d'apprentissage pour être plus actif, intéressant, innovant, efficace et efficient et minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage. Ce média peut également être diffusé en dehors de la salle de classe afin que les étudiants puissent s'entraîner davantage.
2. Les résultats de cette recherche sont du matériel d'apprentissage Description d'un Personnage utilisant le jeu société de *Guess Who?*. recommandé aux établissement d'enseignement de recherche pour pouvoir améliorer la qualité

de l'enseignement afin qu'il devienne meilleur à l'école ou à l'Université et pour l'apprentissage alternatif qui est spécifiquement Description d'un Personnage.

3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs professeurs pour tester l'efficacité du matériel d'apprentissage et du support d'apprentissage pour le jeu société de *Guess Who?* dans le cours de Production Orale Intermédiaire et peut augmenter la motivation à créer et à développer du matériel et du média en français pour les rendre plus attrayants, efficaces, variés, créatifs et innovants.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY