

CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

Sur la base de la formulation de la conception, des objectifs, des résultats et de la discussion du développement du matériel d'apprentissage de routine utilisant le jeu de cartes (Jeu Pictionary), voici les conclusions de cette étude, à savoir:

- 1) Le développement du média d'apprentissage de routine utilise 5 étapes de recherche et développement, soit l'identification des potentiels et problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation du produit et la révision du produit. Sur la base de l'identification des potentiels et des problèmes, il a été constaté que les médias d'apprentissage utilisés étaient moins intéressants et ennuyeux parce qu'ils n'étaient monotones que d'utiliser des livres, et que les méthodes d'apprentissage utilisées étaient moins interactives de sorte que l'apprentissage était inefficace, et qu'il y avait encore beaucoup d'élèves qui avaient de la difficulté à faire des phrases simples dans la vie quotidienne en français. Ensuite, à l'étape de la collecte des données, plusieurs sources de données sont utilisées, à savoir: le RPP français, l'analyse des besoins et l'évaluation pré-test et plusieurs références de livres pour compiler le matériel. De plus, dans la phase de conception, nous avons conçu le matériau et la forme de la

carte de mots (Jeu Pictionnaire) à l'aide de l'application Canva et il y a un moyen de jouer.

- 2) Les médias et les matériaux du jeu de cartes de mots ont été validés par des experts des médias et des experts en matériaux. Les résultats d'éligibilité montrent que le média développé est inclus dans la catégorie « Très Bien » avec un score total de 89,23%, ce qui signifie qu'il vaut la peine d'être utilisé. De plus, le matériel est classé « Très Bien » avec un score total de 90,76%, ce qui signifie qu'il vaut la peine d'être utilisé.

B. Suggestion

Sur la base des résultats de recherche qui ont été expliqués dans la section conclusion, voici quelques suggestions, à savoir:

- 1) Il est recommandé aux enseignants d'utiliser des supports et des cartes de mots (Jeu Pictionnaire) pour l'apprentissage de routine, car ces médias et matériels sont plus interactifs, innovants, amusants et peuvent minimiser l'ennui dans le processus d'apprentissage en classe.
- 2) Ce média et ce matériel sont parfaits pour les élèves ou les étudiants qui veulent ajouter à leur vocabulaire, car l'apprentissage à l'aide de cette carte de mots formera les élèves à faire des phrases simples en français sur les activités quotidiennes à la fois à l'école et à la maison.