

## CHAPITRE V

### CONCLUSIONS ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Sur la base de la formulation, des objectifs, des résultats et de la discussion de la recherche sur le développement de matériel pédagogique sur les nombres à l'aide de jeux de cartes numériques, les conclusions de cette recherche sont :

1. Le processus de développement de matériel d'apprentissage pour les nombres son nom utilise 5 étapes de recherche et développement, comme suit : identification du potentiel et des problèmes, collecte de données, conception du produit, validation du produit et revue du produit. Lors de la phase d'identification des potentiels et des problèmes, nous avons constaté que les supports d'apprentissage utilisés étaient moins intéressants et ennuyeux, les méthodes d'apprentissage utilisées étaient moins interactives, de sorte que l'apprentissage avait tendance à être monotone et que les élèves avaient encore de la difficulté à prononcer les nombres. De plus, au stade de la collecte des données, nous avons utilisé plusieurs sources de données : les documents de syllabus des matières scolaires SMA/MA, le questionnaire d'analyse des besoins et les évaluations des prétests, ainsi que plusieurs références pour la constitution de supports pédagogiques.

2. Le matériel et les supports du jeu de cartes numéroté ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériau développé est dans la catégorie Puits avec un score total de 86,66% ce qui signifie qu'il peut être mis en œuvre. Ensuite, le support d'apprentissage du jeu de cartes est classé comme bon avec un score total de 80,00%, ce qui signifie qu'il peut être fait. Sur la base des résultats de la validation d'experts par des experts du matériel et des médias, la faisabilité du

matériel de genre et le nombre de noms et de médias pour le jeu de cartes à chiffres sont dans la catégorie "Bon" avec un score moyen de 83,33%.

### **B.Suggestion**

Sur la base des résultats de recherche qui ont été décrits dans les conclusions, voici quelques suggestions :

1. Il est conseillé aux enseignants d'utiliser du matériel et des supports de jeu de cartes numériques pour apprendre le genre et le nombre de 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 en classe ou à l'extérieur de la classe pour améliorer les compétences en français des élèves.
2. De plus, les résultats de cette étude : le matériel d'apprentissage des nombres pour les jeux de cartes numériques est recommandé aux établissements d'enseignement en vue d'améliorer la prononciation des nombres.
3. Cette recherche devrait également être utilisée par les futurs enseignants pour tester l'efficacité du matériel pédagogique ou des supports d'apprentissage pour le jeu de cartes des chiffres pour les élèves du secondaire de la classe X et devrait fournir une motivation pour créer et développer du matériel et des supports français intéressants, créatifs et variés.