

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 Français du Tourisme basé sur le jeu monopole numérique. On peut conclure comme suit :

1. Dans le processus de développement du média d'apprentissage de Français du Tourisme basé sur le jeu monopole numérique utilise le modèle ADDIE à savoir :

a. À l'étape d'analyse, on a fait une analyse des problèmes et analyse des besoins sur le processus d'apprentissage Français du Tourisme. Dans

l'analyse des problèmes, on fait d'entretien ouvert avec l'une des enseignants de Français du Tourisme. Le résultat montre que la difficulté des étudiants dans cette course est la faible maîtrise du vocabulaire en particulier dans le matérielle visite guidée et arrivée départs. Cet erreur est causé par les étudiants car ils ont traduit directement en google. Ils ne comprennent pas le

vocabulaire sur plan de l'aérogare. De plus les étudiants dans ce cours doivent être au niveau du delf A2-B1, mais en réalité, la plupart des étudiants n'ont pas atteint ce niveau. Dans l' analyse des besoins, on a distribué les questionnaires fermés et ouverts pour les étudiants. Le résultat montre que

dans l'apprentissage précédente, l'enseignant utilise des méthodes comme la présentation, la discussion et la question - réponse. La méthode d'apprentissage utilisée est moins variée et qu'il nécessite des média d'apprentissage innovants qui soutiennent le développement de la

technologie 4.0.

b. À l'étape de dessin ou conception, basé sur le problème principal des étudiants est la faible maîtrise du vocabulaire. Concevoir du média d'apprentissage basée sur le jeu monopole numérique. Il a un menu d'évaluation où il y a des questions pour pratiquer les capacités de vocabulaire des étudiants. Il existe des variations dans la forme des questions, à savoir les multiples choix, l'appariement et le vrai-faux.

c. À l'étape de développement, le jeu monopole numérique se compose de tableau de monopole contenant du matériel sous forme de texte, audio et vidéo et des jeux interactifs. Pour savoir la validité du média. On a la validé auprès d'experts en matériaux et d'experts en médias.

d. À l'étape d'implémentation se déroulant en quatre réunions. Le pré-test a été réalisé avant d'utiliser le jeu monopole numérique, ensuite le traitement a été réalisé deux fois, et le post-test a été réalisé après d'utiliser le jeu monopole numérique. Il y a eu une augmentation par rapport à la valeur pré-test. Cette indication est montrée par la capacité des étudiants à travailler sur des questions de pratique de vocabulaire. Ils comprennent le vocabulaire sur renseigner à l'aéroport et domaine du tourisme.

e. À l'étape de l'évaluation, on a converti la valeur de la forme de pourcentage à la forme moyenne à partir des résultats de la validation des experts des matériaux, des experts des médias, des fiches d'observation des enseignants et des étudiants, des questionnaires de satisfaction, des scores d'efficacité des étudiants montrent que la qualité du produit final la note est "bien". Cela indique les aspects de validité, de praticité et d'efficacité.

2. Le résultat de validité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basé sur le jeu monopole numérique ont été validé par des experts. La validation de matériau se base des 4 aspects : le contenu, la linguistique, la presentation et le contextuelle. Les résultats ont montré que la note moyenne d'experts en matériau dans la catégorie très bien. L'inconvénient de ce matériau est les instructions de questions ne sont pas claires. Mais en général on peut conclure que le matériau d'apprentissage en utilisant jeu monopole numérique est validé ou réalisable et peut être utilisé pour les étudiants dans les cours français du tourisme en particulier dans le matériau visite guidée et arrivées départs. Ensuite la validation de média se base des aspects : la présentation, la lisibilité et la programmation. La note moyenne d'experts en média dans la catégorie très bien. Cependant, il y a une inconvénient à ce média, à savoir une application pour un étudiant. Cela ne soutient pas le processus d'apprentissage collaboratif. Mais en général le résultat montre que le média jeu monopole numérique est validé ou réalisable et peut être appliqué dans la maîtrise du vocabulaire des étudiants.

3. Le résultats de la praticité du média est évalué à partir de la valeur des résultats des observations des activités des enseignants et des étudiants dans l'apprentissage français du tourisme. On a obtenu la catégorie « bien ». Cette indication est montrée par (1) le média est accessible sur tous les téléphones portables des étudiants. (2) la taille de l'application est de 119 Mb donc le processus de téléchargement et d'installation est facile à accéder. (3) Ce média peut être utilisé hors ligne. Pour qu'il puisse être utilisé pour l'apprentissage hybride (4) il y a un menu d'évaluation

pour d'enrichir le vocabulaire des étudiants. Mais le problème est que l'utilisation du média jeu monopole numérique donne l'opportunité aux étudiants d'ouvrir d'autres applications qui ne sont pas liées à l'apprentissage.

4. Le résultat de l'efficacité de l'utilisation du média d'apprentissage du français du tourisme basé sur le jeu monopole numérique est dans la catégorie moyen cela indique que la note moyenne du pré-test du post-test montre qu'il y a une augmentation des compétences des étudiants au cours Français du Tourisme après utiliser le média jeu monopole numérique. Dans l'étape du pré-test, les étudiants ont de la difficulté à comprendre le vocabulaire sur plan aérogare et domaine du tourisme. Au étape du post-test, les étudiants font des exercices sur le menu d'évaluation. Les résultats montrent qu'ils ont une augmentation de la maîtrise du vocabulaire des étudiants sur matérielle visite guidée et arrivées départs.

La valeur finale de la qualité du produit peut être vue à partir du processus de conversion de la valeur du pourcentage à la valeur moyenne qui indique la valeur des résultats de validation des matériaux et la valeur des résultats de validation des médias, la valeur des résultats des observations des activités de professeur et des étudiants, les résultats du score du questionnaire de satisfaction de professeur et la valeur de l'efficacité d'apprentissage utilisant le média jeu monopole numérique. On peut conclure que la qualité du média jeu monopole numérique remplit trois éléments, à savoir la validité, la praticité et l'efficacité dans la catégorie « bien ».

B. SUGGESTION

Basé sur les résultats de recherche qui ont déjà expliqué dans la conclusion.

Voici quelques suggestions :

1. Le média jeu monopole numérique a déjà rempli l'aspect validité, praticité et efficacité. Donc, il est recommandé que le professeur utilise dans l'apprentissage de Français du Tourisme pour créer un cadre d'apprentissage qui soutien le développement de la technologie 4.0 et L'apprentissage est plus varié et amusant.
2. Les étudiants sont possible d'utiliser ce média d'apprentissage indépendamment afin qu'ils puissent entrainer leurs compétences dans le cours Français du Tourisme.
3. Pour d'autres chercheurs, on espère qu'ils pourront une étude plus profonds dans le cours Français du Tourisme, trouver des solutions intéressantes qui pourront être utilisées pour parfaire les desavantages trouvés dans cette recherche. Cette recherche devrait également fournir une bonne inspiration pour des recherches pertinentes à l'avenir.