

## CHAPITRE V

### CONCLUSION ET SUGGESTION

#### A. Conclusion

Sur la base de la formulation, des objectifs, des résultats et de la discussion de la recherche sur le Développement Du Matériel D'apprentissage De La Réception Orale Intermédiaire En Utilisant Des Medias Animations Renderforest, les chercheurs peuvent conclure que :

- a. Le processus de développement de matériels d'apprentissage utilisant la théorie de Richey et Klein comporte 3 étapes principales. Ce sont la planification, la création et l'évaluation. Au stade de la planification, le chercheur a effectué des observations pour collecter des données en distribuant des questionnaires aux étudiants du 3ème semestre et en menant des entretiens avec des professeurs qui ont enseigné le cours de réception orale intermédiaire au programme d'études sur l'enseignement de la langue française de Universitas Negeri Medan et a constaté que les étudiants rencontraient des problèmes lors des études causées par les médias. La méthode utilisée est moins intéressante et manque d'innovation et de variété et les méthodes d'apprentissage sont moins interactives, ce qui fait que les étudiants ne comprennent pas le matériel d'apprentissage fourni par le professeur dans la matière Réception Orale Intermédiaire. Ensuite, la deuxième étape est la Création. Dans cette section, le chercheur procède de trois manières: 1). introduction à l'application Renderforest, 2).

production et création de vidéos d'animation 3D Renderforest, et 3). projet final. Dans une première partie, le chercheur expliquera étape par étape comment accéder et utiliser les supports vidéo animés 3D Renderforest. Dans la deuxième partie, le chercheur produit et conçoit les médias qui seront développés et prépare la conception initiale des médias qui seront développés. En dehors de cela, à ce stade, le chercheur reçoit de nombreuses suggestions et contributions de diverses parties. La troisième voie est la tâche finale. Dans cette étape, c'est l'évaluation. À ce stade, le matériel développé et les supports utilisés pour développer le matériel d'apprentissage seront validés par deux validateurs différents pour déterminer son adéquation.

- b. Le validité de Développement du Matériel d'apprentissage de la Réception Orale Intermédiaire en Utilisant des Medias Animations Renderforest utilisés pour élaborer le matériel Réception Orale Intermédiaire ont été validés par 2 validateurs différents. Les résultats de faisabilité montrent que le matériel développé est dans la catégorie "Très Bien" avec un score total de 87,7%, ce qui signifie qu'il est réalisable. Ensuite, le média Renderforest utilisé pour développer la matière Réception Oral Intermédiaire a reçu la note "Très Bien" avec un score total de 94 %, ce qui signifie qu'il est adapté pour être utilisé pour développer l'apprentissage de la matière Réception Oral Intermédiaire

**B. Suggestion**

Sur la base des résultats de la recherche rédigés dans la conclusion, les suggestions suivantes peuvent être formulées :

- a. Il est recommandé aux enseignants du cours Réception Oral Intermédiaire d'utiliser l'application Renderforest pour ajouter du matériel d'apprentissage afin que le matériel d'apprentissage le plus innovant et le plus varié puisse être créé afin que le processus d'apprentissage soit plus intéressant et interactif. Cette matière peut également être utilisée comme matière supplémentaire pouvant être enseignée en classe.
- b. Pour les étudiants, le matériel d'apprentissage de la Réception Orale Intermédiaire utilisant l'application Renderforest peut être utilisé dans le processus d'apprentissage en classe, ou peut être utilisé comme matériel d'apprentissage alternatif en classe.
- c. Cette recherche peut être poursuivie dans le cadre de recherches futures ou sera utilisée par de futurs enseignants et les étudiants peuvent également l'utiliser comme référence pertinente dans des recherches ultérieures.