

## CHAPITRE V

### CONCLUSION

#### A. CONCLUSION

Sur la base de la relation entre les données et la théorie obtenue, on a effectué une analyse à travers les méthodes de recherche, le processus de développement, la mise en œuvre de l'utilisation des résultats de développement et l'évaluation de la recherche. Voici les conclusions de cette étude, à savoir :

1. Le processus de développement du media d'apprentissage Réception Ecrite Débutante basé sur l'application *d'Augmented Reality* utilise le modèle de développement ADDIE, à savoir :

a) Au stade d'Analyse, on a obtenu du questionnaire d'analyse des besoins qu'il a été constaté que les étudiants ont encore besoin de médias plus variés. Au cours des activités d'apprentissage, les professeurs n'a jamais utilisé *l'Augmented Reality*.

b) Au stade de Dessin, on a réalisé plusieurs conceptions sur le matériel d'apprentissage, telles que la conception d'images, d'illustrations et des vidéos.

Les matériaux difficiles et intéressants à apprendre pour les étudiants sont “Se présenter” et “Rencontrer les membres d'une famille”. Dans cette phase, on intègre le matériel dans l'application d'assistance, à savoir *Canva* et *Inshot*.

c) Puis, au stade de Développement, on a effectué trois parties : 1) la pré-production, il reste trois étapes supplémentaires à préparer, l'installation de *Unity*, la configuration de la base des données *Vuforia* et l'importation de *Unity*., 2) l'étape de production, il s'agit de savoir comment créer une clé de licence, changer l'image cible, changer le modèle 3D, changer le lecteur vidéo

et changer le quiz, 3) l'étape de post-production , à savoir modification de la description en AR 3D , modification du modèle d'application. ouverture et utilisation de l'application développée, et page principale de l'application afin de produire des médias Livgent RED.

d) De plus, au stade d'Implementation, on a utilisé une pré-expérience avec des étapes de pré-test, de traitement et de post-test pour quatre réunions.

e) La dernière étape est d'évaluation, on évalue les résultats de la valeur et de l'apport donnés à cette étude. Les valeurs utilisées sont le test de normalité, le test T et le test N-gain.

2. Les résultats de faisabilité le media d'apprentissage de la Réception Ecrite Débutante basés sur l'application *d'Augmented Reality* qui produit une application smartphone, des manuels et des guides, le niveau de faisabilité des résultats a été réalisé par des experts, à savoir des validateurs de media et des validateurs de materiels. Les résultats de faisabilité du matérielle obtiennent une note moyenne de 94,5% dans la catégorie très bonne. Ceci est évalué sur la base de quatre aspects, à savoir la faisabilité du contenu, la pertinence linguistique, la faisabilité de la présentation et l'évaluation contextuelle. Ensuite, les résultats de faisabilité du média obtiennent une valeur moyenne de 92% dans la catégorie très bonne, avec des critères sur la base de trois aspects, à savoir l'apparence, la lisibilité, l'aspect pratique et le programme d'utilisation. Ainsi, les résultats du développement des médias et du matériel peuvent être utilisés ou mis en œuvre en classe.
3. Les résultats de l'étape d'efficacité peuvent être vus à partir des résultats du pré-test 68,57 % et du post-test 89,36% utilisant le test de normalité. Le résultat

obtenu est que les données du prétest ont une valeur sig. 0,011 et les données du post-test ont une valeur sig. 0,027. Passant en revue les deux résultats, sig. > 0,05 (sigma supérieur à 0,05), on peut conclure que le test de normalité a une distribution normale.

Comme les résultats étaient normaux, la chercheuse ont utilisé le T-test. Les résultats obtenus étaient "df" et une valeur de signification ( $0,05/2 = 0,025$ ). La valeur t calculée est  $10.348 > t\text{-table } 2.160$ . Autrement dit, la valeur du compte t est supérieure à la T-table, de sorte que la valeur a augmenté.

Ensuite, pour l'aspect d'efficacité, on utilise le test N-Gain. La valeur g résultante est de 0,6. Cela signifie que la valeur du critère est étudiantse car  $(g) < 0,7$   $(g) > 0,3$  (g est inférieur à 0,7 et supérieur à 0,3). Ainsi, l'application de l'utilisation des médias basés sur la augmented reality est dite efficace.

## B. IMPLICATION

À partir des résultats du développement de media d'apprentissage basés sur l'*Augmented Reality*, à savoir Livgent RED, cette recherche a les implications comme suit :

1. Avec ce media d'apprentissage, les professeurs disposent d'une variété de media et peuvent être utilisés comme une alternative pour un nouvel apprentissage dans l'apprentissage en ligne et hors ligne de Réception Ecrite Débutante.
2. Pour les étudiants, ce média est utilisé comme un moyen d'installations étudiantes pour augmenter leur intérêt lorsqu'ils étudient au cours de la réception écrite débutante. En effet, le média présente des avantages, à savoir  
1) ce média est très interactif, 2) peut être utilisé n'importe où et n'importe quand  
3) enregistre les données Internet et peut être utilisé sans réseau Internet, 4) l'application est facile à utiliser. Cependant, lorsque cette implication médiatique présente également des inconvénients telles que ; 1) les caméras AR sont trop sensibles, 2) ne peuvent pas être utilisées sur des ordinateurs ou des ordinateurs portables, 3) nécessitent une grande mémoire ou un stockage de téléphone portable.
3. Les résultats de cette étude peuvent enrichir les connaissances et les expériences des étudiants concernant les médias basés sur les technologies de l'information et de la communication à la section française.

### C. SUGGESTION

De tous les processus qui ont été adoptés, on a analysé cette recherche et aimerions faire des suggestions. Nous visons ces suggestions pour compléter, développer et améliorer les compétences des étudiants en lecture du français pour débutants, notamment :

1. Le media d'apprentissage produits, à savoir Livgent RED et les manuels scolaires, ont rempli les aspects de la faisabilité et d'efficacité. Par conséquent, nous suggérons aux professeurs de profiter de ce média à utiliser lors de leurs études pour créer une atmosphère d'apprentissage intéressante, active, pratique et efficace, car avec les nouveaux médias, afin que les étudiants évitent de s'ennuyer avec la manière d'apprendre qui s'est répétée encore et encore. .
2. Pour les futurs chercheurs, on espère qu'ils pourront mener une étude approfondie dans le cours Réception Ecrite Débutante sur les problèmes et les lacunes qui nécessitent de nouvelles innovations ou des solutions intéressantes pour faire les lacunes qui existent dans notre recherche. De plus: a) à la recherche d'une solution au manque de média, à savoir la sensibilité de la caméra AR, pour qu'elle ne tremble pas. b) rendre les médias 3D non seulement animés, mais réalistes.
3. Pour les lecteurs ou les parties qui mènent des recherches pertinentes, nous recommandons de le faire avec une plus longue période de temps et une population et un échantillon plus larges afin d'élargir la compréhension des étudiants.