

DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIELS D'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS À L'AIDE DE MOOVLY DANS LES MATÉRIELS LA DISPONIBILITÉ ET LA VOLONTÉ À SMAN 21 MEDAN

Rosmawati Simbolon¹, Elvi Syahrin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate

Email: rosmawatisimbolo@gmail.com¹,

elsyachrian@yahoo.com²

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran dan menguji kelayakan materi dan media pembelajaran bahasa Prancis pada tema la disponibilite et la volonte. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan melakukan wawancara pada guru bahasa Prancis dan menyebarkan angket kepada 34 siswa SMAN 21 Medan yang sedang belajar bahasa Prancis dan didapat hasil bahwa siswa kurang dapat memahami materi "La Disponibilite et la Volonte" dengan jelas dan siswa merasa kesulitan belajar bahasa Prancis. Tahap design dilakukan dengan merancang bagaimana langkah langkah pengembangan materi pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perencanaan di tahap desain dengan menggunakan media video Moovly. Kemudian proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi yang telah dikembangkan berada di kategori "Sangat Baik" dengan skor 83,6% dan Moovly yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi yang telah dikembangkan dinilai "Sangat Baik" dengan skor 90% yang berarti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.</i></p>	<p>Diajukan : 25-7-2023 Diterima : 1-10-2-2023 Diterbitkan : 25-11-2023</p>
<p>Abstract</p> <p><i>Cette étude vise à développer des matériel d'apprentissage et à tester la faisabilité de matériel et média d'apprentissage de la langue française sur le thème la disponibilité et la volonte. Cette étude utilise le modèle de développement ADDIE développé par Dick et Carry (1996) qui se compose de 5 étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la implémentation et l'évaluation. La phase d'analyse a été réalisée en réalisant des entretiens avec le professeur de français et en distribuant des questionnaires à 34 élèves du SMAN 21 Medan qui apprenaient le français et le résultat a été que les élèves n'ont pas pu comprendre clairement la matériel "La Disponibilite et la Volonte" et les élèves ont trouvé difficile d'apprendre le français. L'étape de conception est réalisée en concevant les étapes d'élaboration des matériel d'apprentissage. La phase de développement s'effectue en élaborant des matériel d'apprentissage conformes au planning au stade de la conception à l'aide des média vidéo Moovly. Ensuite, le processus de validation est effectué par des validateurs experts en materiel et des experts en médias pour déterminer la faisabilité des materiel d'apprentissage. Les résultats de l'étude montrent que</i></p>	<p>Kata kunci: <i>la Disponibilite et la Volonte ; Materi Pembelajaran, Moovly</i></p> <p>Mots-Clés: <i>la Disponibilité et la Volonté ; Matériel d'Apprentissage; Moovly.</i></p>

le matériel qui a été développé est dans la catégorie « Très Bien » avec un score de 83,6 % et Moovly qui est utilisé comme média d'apprentissage pour le matériel qui a été développé est considéré comme « Très Bien » avec un score de 90 %, ce qui signifie qu'il est possible de l'utiliser comme média d'apprentissage en classe.

Cara mensitasi artikel:

Simbolon, R., & Syahrin, E. (2023). Développement des matériels d'apprentissage du Français à l'aide de *Moovly* dans les Matériels la Disponibilité et la Volonté à SMAN 21 Medan. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 1(2), 154–170. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL>

INTRODUCTION

Le développement de la science et de la technologie joue un rôle important dans le monde de l'éducation. Parallèlement au développement de la science et de la technologie, les enseignants doivent être créatifs et innovants. Un enseignant créatif, c'est-à-dire capable de créer et innovant, c'est-à-dire capable de faire de nouvelles créations, sera en mesure d'augmenter l'enthousiasme et l'intérêt pour l'apprentissage des élèves. Ainsi, cela créera de multiples interactions entre les enseignants et les élèves, les élèves avec les enseignants et les élèves avec les élèves.

L'éducation est un processus d'acquisition de connaissances, de développement de la personnalité et des capacités en fonction des besoins. L'éducation vise à éduquer et à développer le potentiel personnel des élèves, afin qu'ils aient des connaissances, de la créativité, des responsabilités et une bonne personnalité physiquement et spirituellement. L'éducation fonctionne pour développer les capacités, la personnalité et façonner le caractère afin que les élèves puissent devenir des individus qui profitent à eux-mêmes, à leurs familles et à la société. L'éducation a également pour fonction de développer les intérêts et les talents, de préparer les étudiants à trouver un emploi, de préserver la culture et de transmettre des compétences.

Le langage est un moyen de communication qui relie les interactions entre les humains. Sans langage, les humains auront du mal à interagir, à obtenir des informations, à canaliser des informations et à exprimer des opinions. Le langage peut être canalisé par la parole, l'écriture, les expressions faciales, les gestes, les sons, etc.

Dans l'apprentissage du français, les quatre compétences linguistiques de base que doivent posséder les élèves sont Expression orale, Expression Ecrite, Compréhension Orale, Compréhension Ecrite. Le langage peut être amélioré à partir de plusieurs stimuli tels que la socialisation, écouter de la musique, regarder des films et lire. Dans divers médias sociaux tels que Youtube, web, Twitter et Instagram, vous pouvez également trouver de nombreuses vidéos/articles qui enseignent le français gratuitement.

Sur la base des résultats des entretiens et de la distribution des questionnaires en classe XI IPS 1 SMAN 21 Medan, plusieurs obstacles ont été relevés lors du processus d'apprentissage du français, c'est : la compétence du français des élèves de classe XI IPS 1 est encore limité, la motivation des élèves à apprendre le français est encore faible, qu'il n'y a pas beaucoup de média d'apprentissage, et le manque de matériel pour apprendre le français sur le thème de la disponibilité et de la volonté.

Donc, pour surmonter cela, cela peut être fait en utilisant des média d'apprentissage intéressants tels que les média vidéo. Les médias vidéo sont des médias qui peuvent être entendus et observés par les étudiants. L'utilisation de l'apprentissage vidéo attirera

l'intérêt des étudiants et rendra l'apprentissage amusant afin que les étudiants soient enthousiastes et motivés dans l'apprentissage. Avec le média vidéo, les élèves comprendront plus rapidement et plus facilement les informations véhiculées par l'enseignant.

L'un des média vidéo est *Moovly*, une application en ligne qui offre une variété de fonctionnalités aux utilisateurs, enseignants et étudiants. Certaines des fonctionnalités de *Moovly* permettent aux enseignants ou aux étudiants de créer des contenus vidéo animés d'apprentissage intéressants, et sont équipés de modèles attrayants qui peuvent être adaptés aux besoins pédagogiques.

Sur la base des résultats de la description ci-dessus, une étude de développement a été réalisée sous le titre " Développement des matériels d'apprentissage du Français à l'aide de *Moovly* dans les Matériels la Disponibilité et la Volonté à SMAN 21 Medan".

MÉTHODE DE LA RECHERCHE

Cette recherche a été réalisée dans le laboratoire de langues étrangères de l'Université d'État de Medan et s'est déroulée de mai à juillet 2023. Les sujets de recherche étaient 34 étudiants de la classe XI IPS 1 SMAN 21 Medan. L'objet de cette recherche est le développement de matériels d'apprentissage "la disponibilité et la volonté" utilisant *Moovly*. La méthode de recherche utilisée est la méthode de recherche Recherche et Développement (R&D) et le modèle de développement ADDIE développé par Dick et Carry (1996) qui comprend cinq étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Cette recherche se limite uniquement à la phase de développement.

RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Ce développement utilise le modèle de développement ADDIE développé par Dick et Carry (1996) qui comprend cinq étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Cependant, dans cette recherche seules trois étapes ont été utilisées, à savoir : analyse, conception et développement comme suit :

1. Analyse

A ce stade, le chercheur a effectué une analyse des besoins de développement de matériels d'apprentissage de la langue française au SMAN 21 Medan en distribuant des questionnaires et des entretiens. Des résultats du questionnaire distribué, on peut conclure que tous les élèves de la classe XI IPS 1 étudient le français et ne connaissent pas encore le média *Moovly*. La plupart des étudiants ont du mal à apprendre le français, incapables de comprendre clairement le matériel "La Disponibilité et la Volonté", les étudiants utilisent des smartphones pour apprendre le français et sont plus motivés lorsque le matériel d'apprentissage du français est intégré à des vidéos animées. Lors de l'apprentissage, les enseignants utilisent souvent des livres pour présenter le matériel "La Disponibilité et la Volonté", et ne présentent jamais le matériel d'apprentissage en l'intégrant à *Moovly*.

Pour garantir l'exactitude du questionnaire, des entretiens ont été menés avec des enseignants du SMAN 21 Medan. Les résultats des entretiens ont montré que les étudiants avaient des difficultés à apprendre le français en raison d'un vocabulaire limité, d'une

faible motivation d'apprentissage, que le matériel "La Disponibilité et la Volonte" n'était pas clairement compris et que les matériels d'apprentissage utilisés ne variaient pas. Cela peut être vu sur 34 étudiants, seuls 10 étudiants ont un grand intérêt pour l'apprentissage et peuvent bien absorber l'apprentissage. Au SMAN 21 Medan le matériel pédagogique utilisé est des livres imprimés, à savoir le livre "Super Français" où le processus d'apprentissage consiste à écrire, mémoriser et travailler sur des questions.

2. Conception

Après avoir effectué l'analyse, l'étape suivante consiste à concevoir du matériel d'apprentissage de la langue française. Les étapes suivies dans la conception du matériel d'apprentissage sont les suivantes : rechercher du matériel dans diverses littératures, créer un style d'écriture, un espacement et un format de papier, compiler et développer le matériel, et diviser le matériel en plusieurs parties (début, contenu et fin). Ensuite, concevoir des média d'apprentissage, à savoir : faire la taille de la vidéo, faire la couleur/taille/style d'écriture, concevoir le contenu de la vidéo (début, contenu et fin).

Tableau 1. Conception du développement du matériel d'apprentissage

Produit	Spécifications du produit		
	Systématique	Remplir	Format
Matériel La Disponibilité et la Volonté	a. Section débutant	a. La première partie : couverture du livre, table des matières page i et introduction page 11.	a. Times New Roman taille 12.
	b. Section de contenu	b. Section de contenu : titres des chapitres page 1, matériel d'apprentissage, grammaire, et exemples de questions page 1-11, de vocabulaire page 12, résumés page 13, évaluation des résultats d'apprentissage page 14-17 et corrigé page 18.	b. Espace 2.0, nombre de pages 23.
	c. Section finale	c. Partie finale : sitographie page 20.	c. Papier A4
Médias d'apprentissage de la langue française	a. Section débutant	a. Section débutant: auto-présentation et thème	a. Style text : Blokletters, Arvo, Cartoonist Hand, Lobster Two, Roboto,
	b. Section de contenu	b. Section de contenu : matériel d'apprentissage et exemples de questions	b. Stage size: 16:9
	c. Section finale	c. Section finale: Note de remerciement	c. Project mode : video

3. Développement

Le matériel pédagogique « La Disponibilité et la Volonte » a été élaboré à partir d'un design qui avait été conçu.

1) Faire du matériel d'apprentissage

Dans cette section, le chercheur explique le processus de développement du matériel d'apprentissage de la langue française qui a été élaboré à partir de la réalisation de la couverture du livre, de la table des matières, de l'introduction, du matériel d'apprentissage et de la cytographie qui ont été validés par le validateur du matériel.

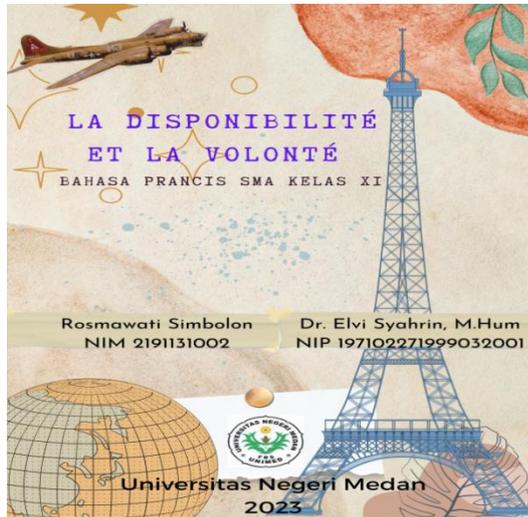


Image 1. *Couverture du livre*

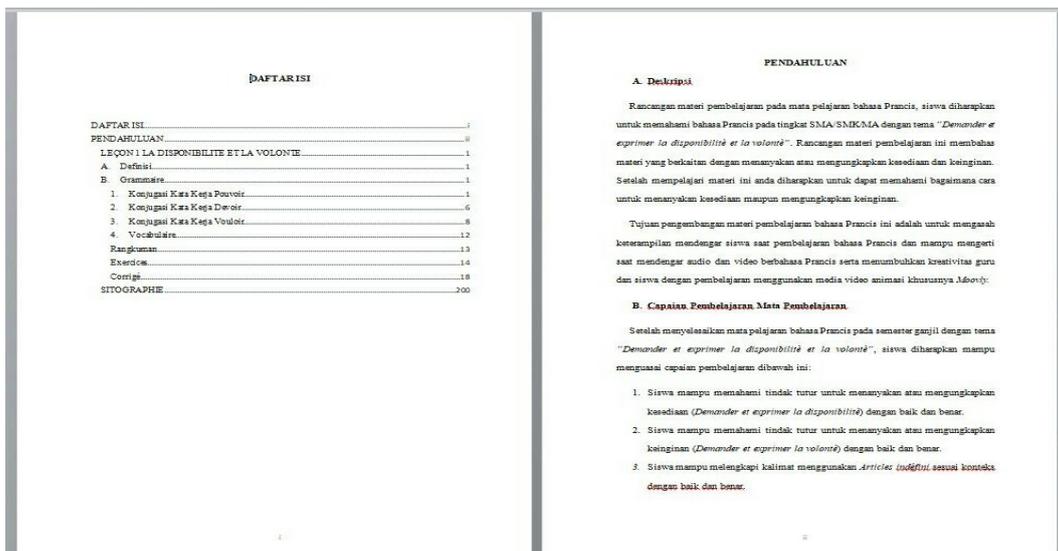


Image 2. *Présentation*

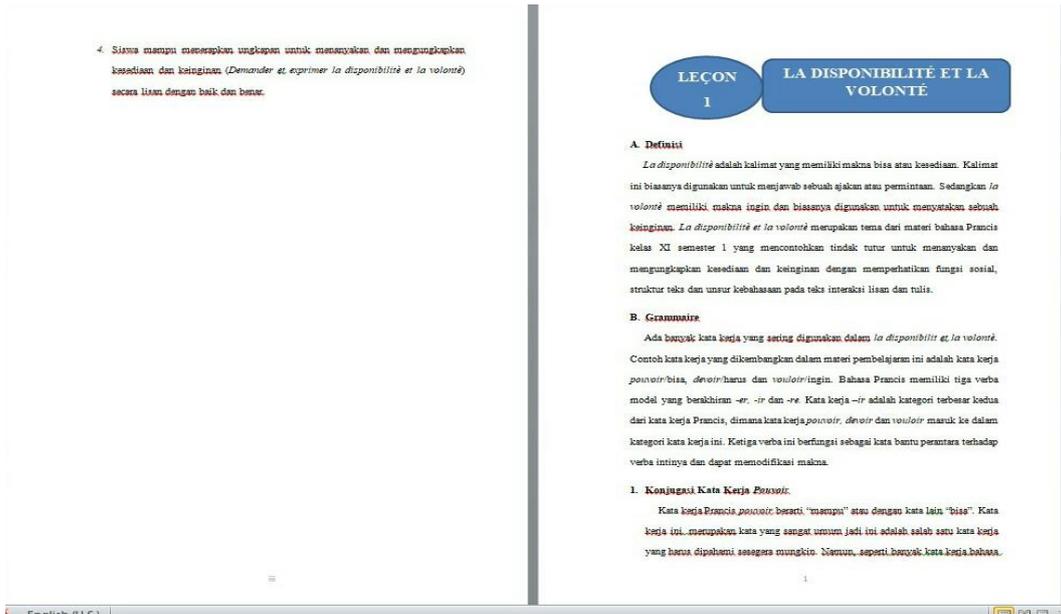


Image 3. Titre du matériel d'apprentissage

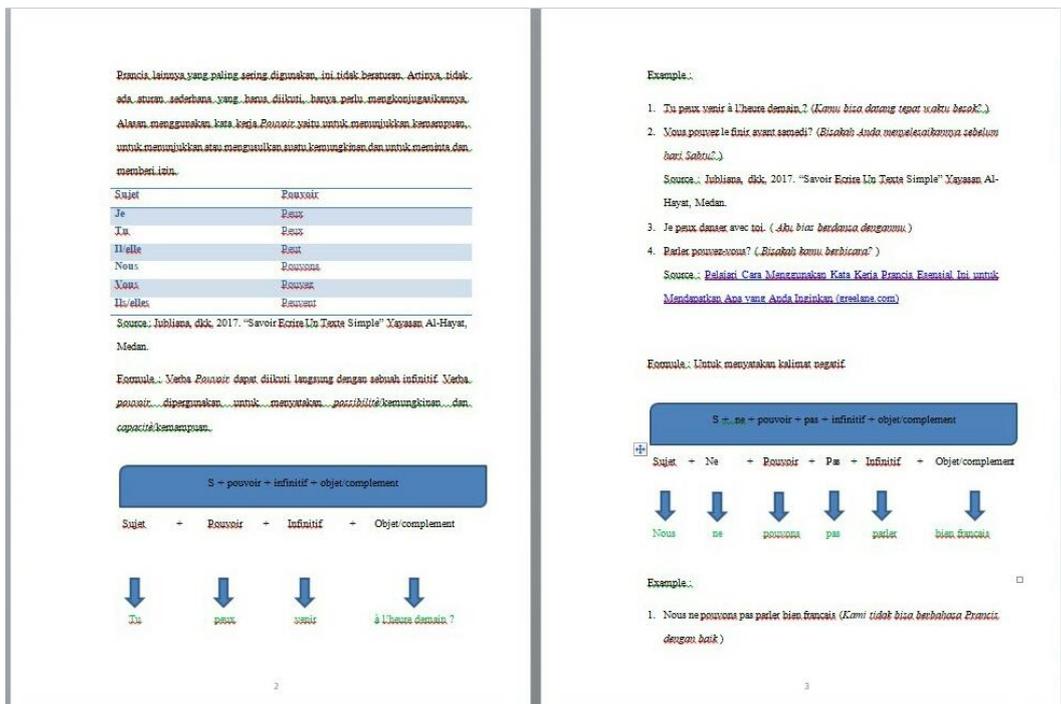


Image 4. Conjugaison Pouvoir

4. Vocabulaire	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia
Pouvoir	Bisa	
La disponibilité	Kesediaan	
Possibilité	Kemungkinan	
Capacité	Kemampuan	
Boire	Minum	
Aller	Pergi	
Manger	Makan	
Cuisiner	Memasak	
Partir	Pergi	
Vacances	Liburam	
Acheter	Membeli	
Danser	Menari	
Faire	Membuat	
Parler	Berbicara	
Étudier	Belajar	
Venir	Datang	
Acheter	Membeli	
Rendre	Menyebabkan	
Entrer	Masuk	
Devoir	Harus	
Obligation	Kewajiban	
Travailler	Bekerja	
Laver	Mencuci	
Vouloir	Ingin	
Intention	Maksud	
Regarder	Memoroti	
Répondre	Menjawab	
Monter	Ingin	
Garçon	Mendaki	
Ecouter	Menutup	
Dormir	Tidur	

RANGKUMAN

- 1) La disponibilité et la volonté merupakan tindak tutur untuk menanyakan dan mengungkapkan kesediaan dan keinginan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.
- 2) La disponibilité adalah kalimat yang memiliki makna bisa atau kesediaan dan biasanya digunakan untuk menjawab sebuah ajakan atau permintaan.
- 3) La volonté memiliki makna ingin dan biasanya digunakan untuk menyatakan sebuah keinginan.
- 4) Kata kerja yang digunakan adalah kata kerja *pouvoir* (bisa) dan *vouloir* (ingin).

Image 5. *Vocabulaire*

EXERCICES

Exercice 1.
Regardez les dialogues. Répondez aux questions avec les mots corrects.
(Perhatikan dialog berikut. Jawablah pertanyaan ini dengan benar)



Sophie : Qu'est-ce-que tu Pierre?
Pierre : J'ai sommeil. Je dormir dans ma chambre.
Sophie : O là là. C'est 07.00 le matin. Tu es éveillé.
Pierre : Je ne pas dormir le nuit.
Sophie : Pourquoi?
Pierre : Je fais beaucoup de devoirs.
Sophie : Oh, je sais.
Pierre : Qu'est-ce-que tu maintenant?

14

Shopie : Je faire du shopping avec ma mère.
Pierre : Très bien. Où est-ce que vous faites du shopping?
Shopie : Nous aller au supermarché.
Pierre : Qu'est-ce que vous achetez?
Shopie : Nous acheter beaucoup de choses.

Exercice 2.
Complétez avec le verbe pouvoir ou vouloir au temps présent.
(Lengkapi dengan kata kerja pouvoir atau vouloir dalam present tense.)

- 1) Vous (vouloir) jouer de la guitare.
- 2) Nous (vouloir) faire du shopping au marché.
- 3) Je (pouvoir) regarder la télé.
- 4) Tu (pouvoir) dans la salle de bain.
- 5) Il (pouvoir) manger du pain.

Exercice 3.
Vrai ou faux? Cochez (X) la case correspondante.
Benar atau salah? Berilah tanda silang pada kolom yang tepat.

No	Phrase	Vrai	Faux
1.	Tu peux venir à l'école demain?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15

Image 6. *Exercices*

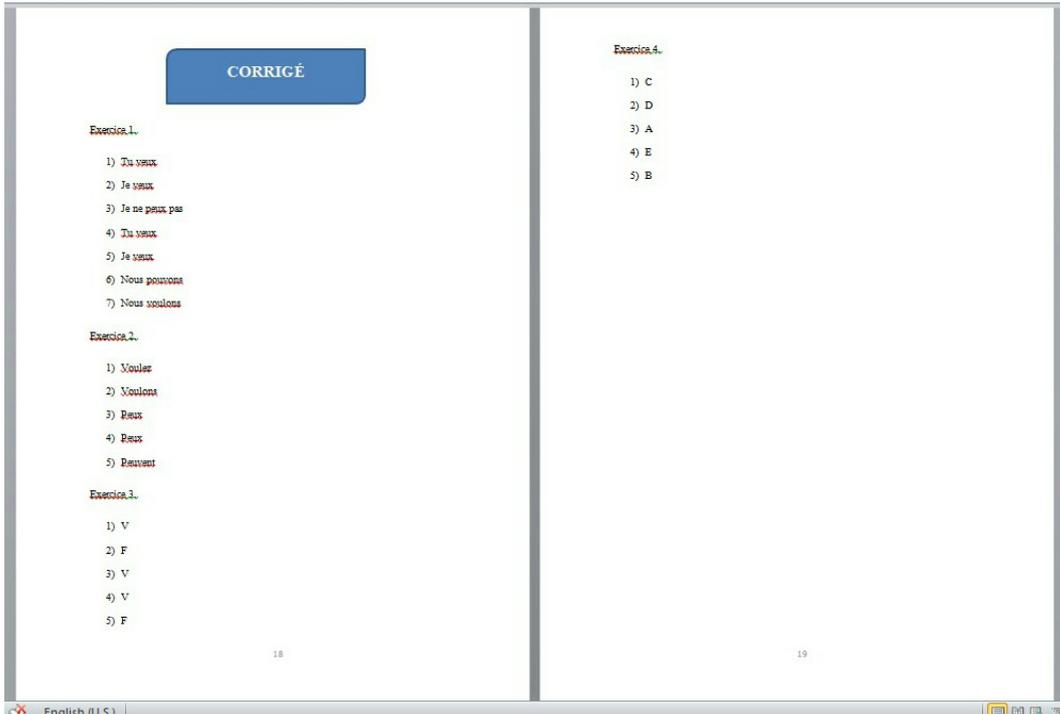


Image 7. *Corrigé*

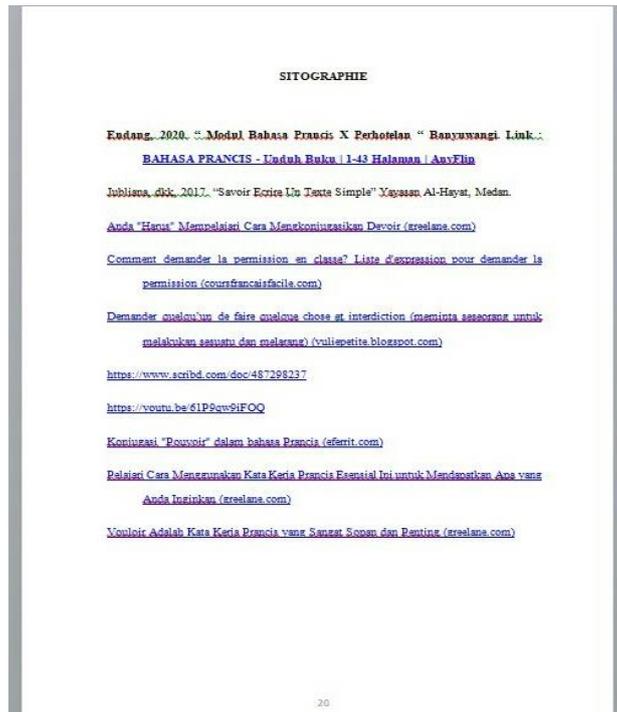


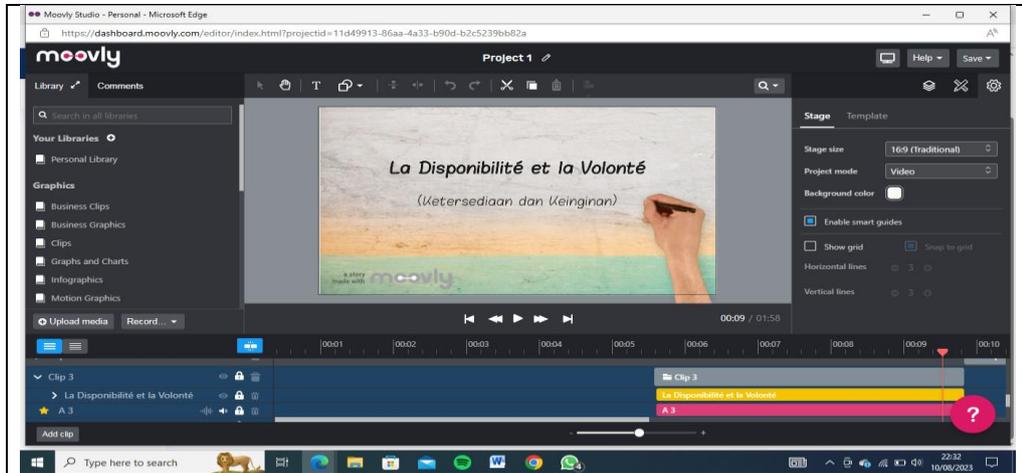
Image 8. *Sitographie*

2) Créer des média d'apprentissage *Moovly*

Par ailleurs, le matériel « La Disponibilité et la Volonte » a été développé à l'aide du média *Moovly*. Dans cette section, les média d'apprentissage sont développés à l'aide de

Moovly selon la conception qui a été créée à partir du style de texte, de la taille de la vidéo et du contenu de la vidéo (début, contenu et fin).

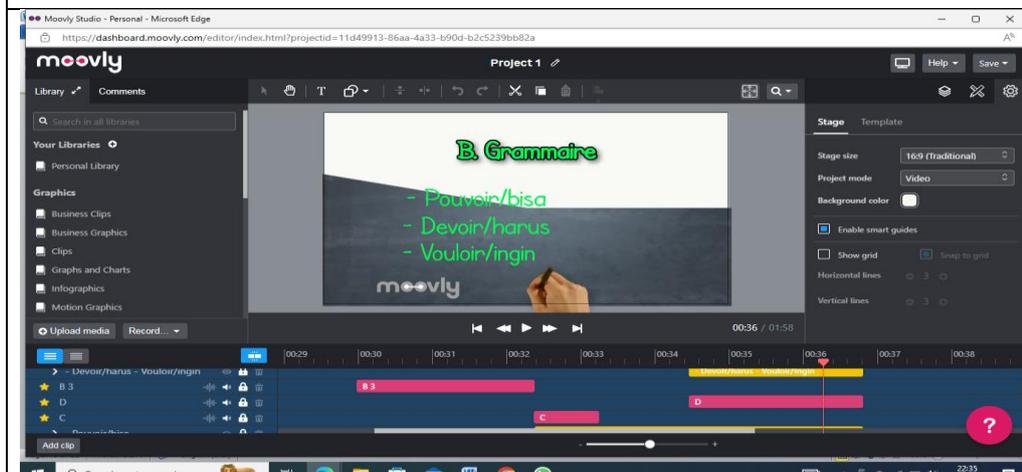
Tableau 2. Vidéos d'apprentissage développées avec Moovly



Dans cette scène, le chercheur salue, se présente et introduit le titre du matériel.

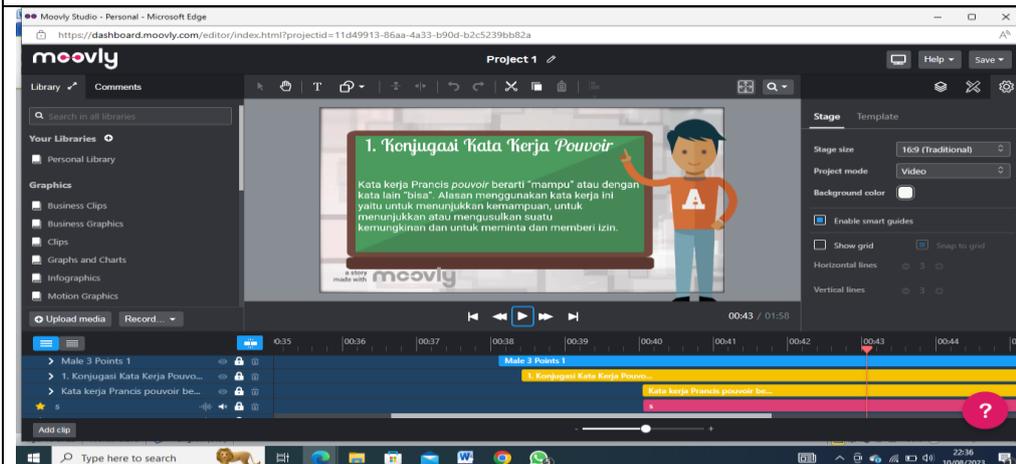


Dans cette scène, le chercheur explique la définition de "la disponibilité et la volonté".



Dans cette scène, le chercheur explique les verbes qui seront utilisés dans le matériel

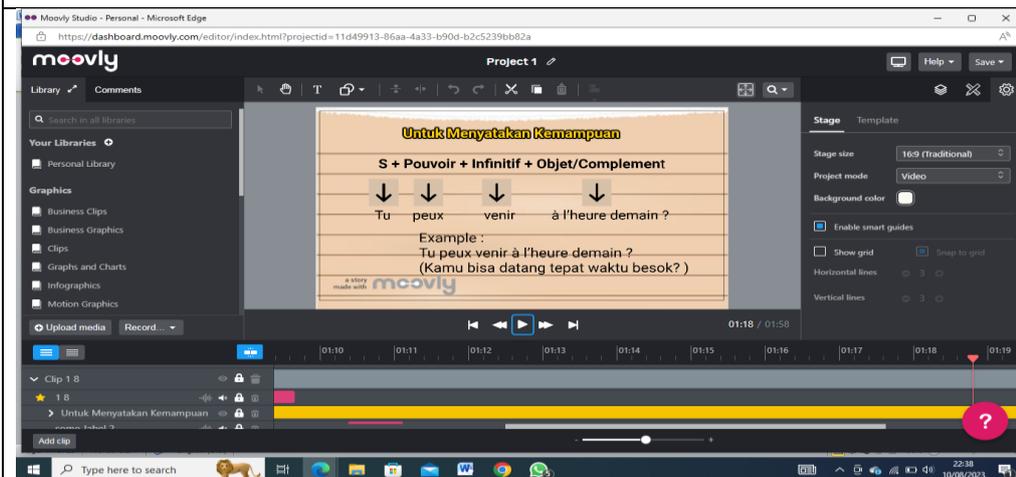
"la disponibilité et la volonté".



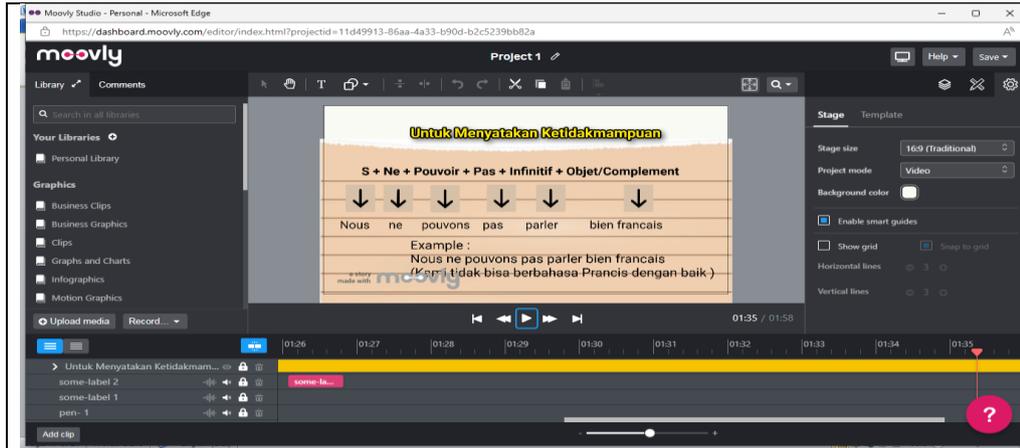
Dans cette scène, le chercheur explique la fonction du verbe Pouvoir dans le matériel « la disponibilité ».



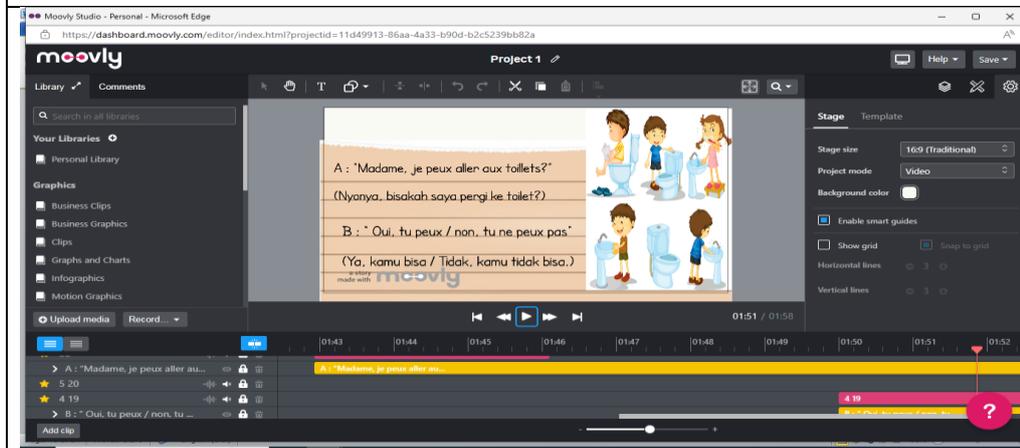
Dans cette scène, le chercheur explique la conjugaison du verbe pouvoir.



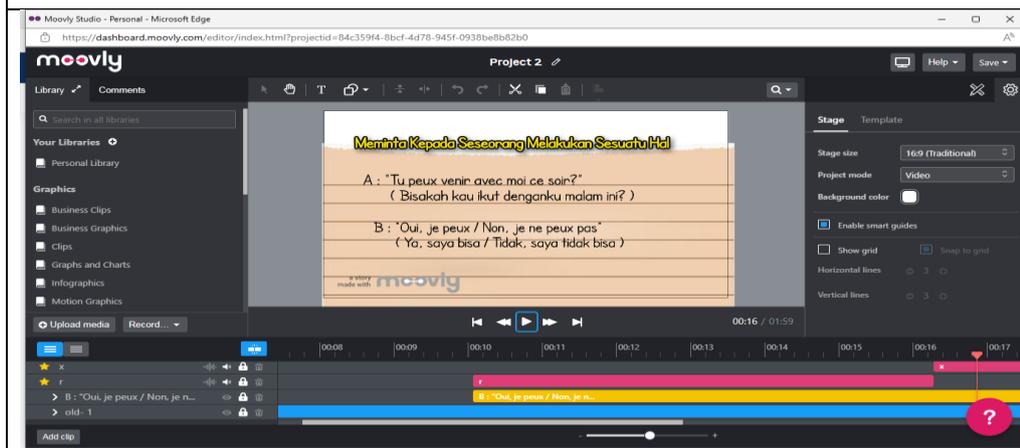
Dans cette scène, le chercheur explique la formule pour exprimer la capacité, et des exemples de questions utilisant le verbe pouvoir.



Dans cette scène, le chercheur décrit la formule d'expression du handicap et des exemples de questions utilisant le verbe pouvoir.



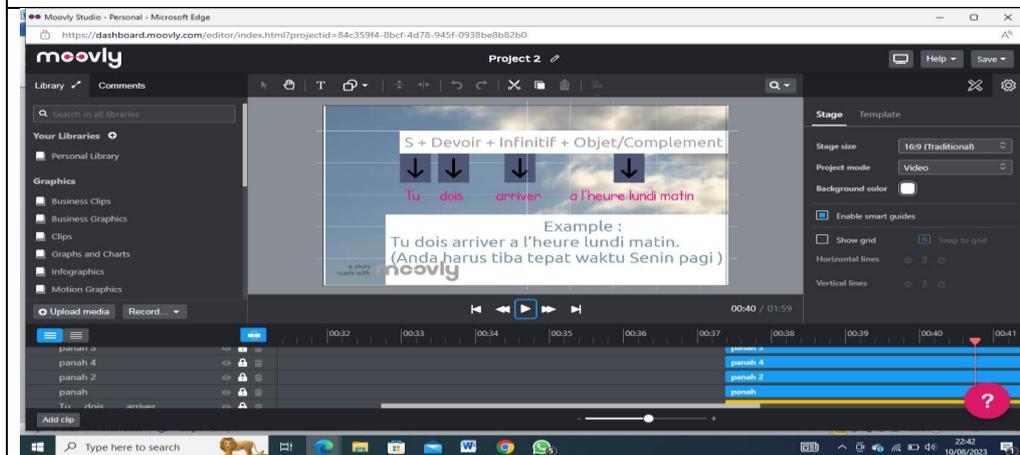
Dans cette scène, le chercheur décrit un exemple de demande d'autorisation pour utiliser le verbe pouvoir.



Dans cette étude, le chercheur décrit un exemple de demander quelque chose à quelqu'un en utilisant le verbe pouvoir.



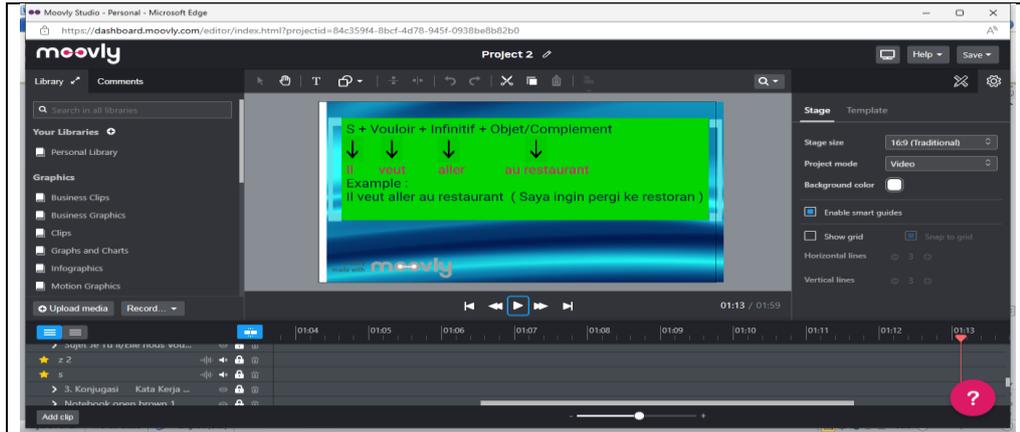
Dans cette scène, le chercheur explique la conjugaison du verbe devoir.



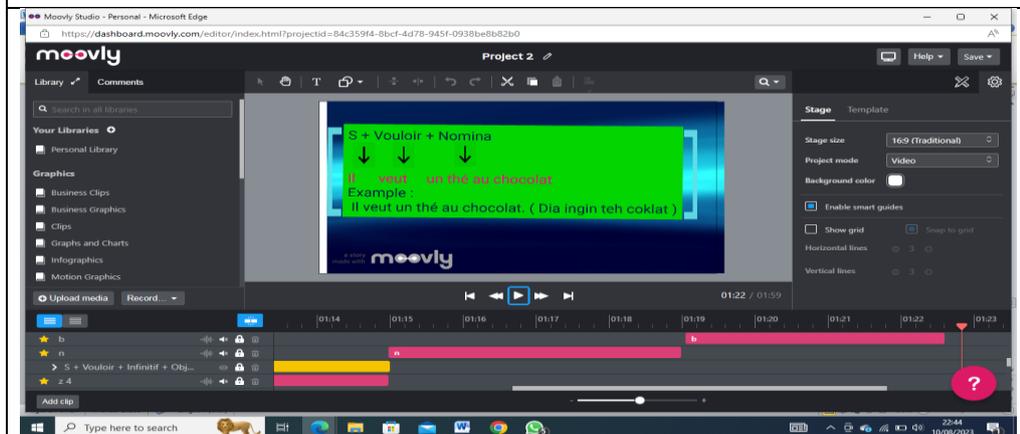
Dans cette scène, le chercheur décrit la formule pour exprimer la nécessité et des exemples de questions utilisant le verbe devoir.



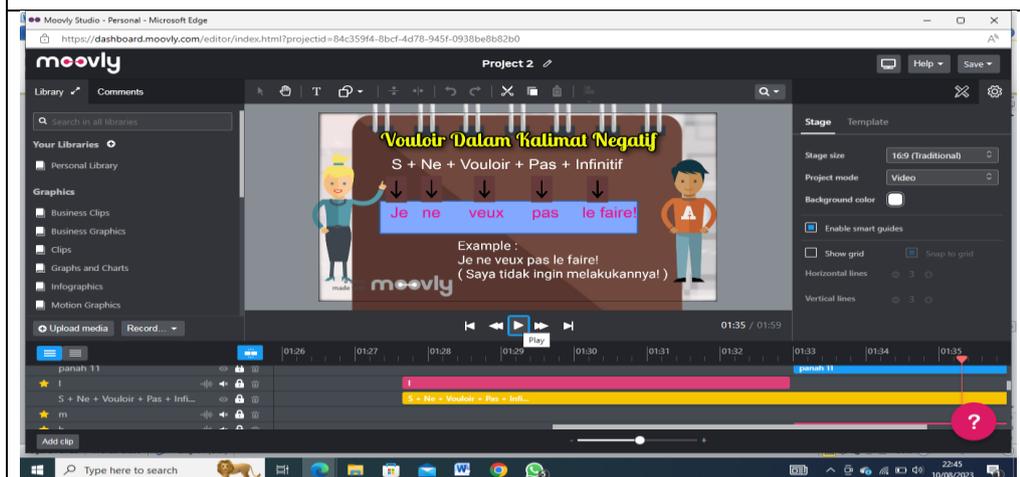
Dans cette scène, le chercheur explique la conjugaison du verbe vouloir.



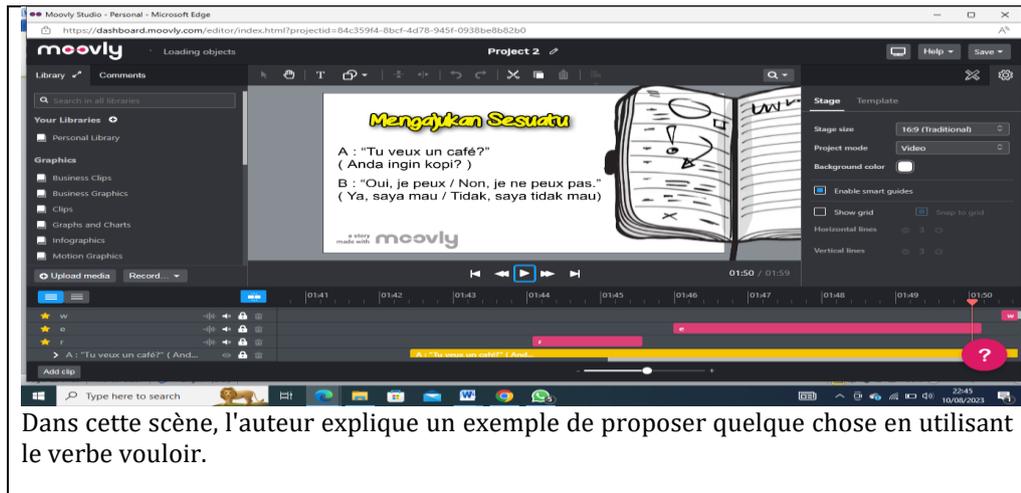
Dans cette scène, le chercheur décrit la formule pour exprimer un désir suivi d'un objet/complément et d'exemples de questions utilisant le verbe vouloir.



Dans cette scène, le chercheur explique la formule pour exprimer un souhait suivi d'un nom et d'un exemple de problème en utilisant le verbe vouloir.



Dans cette scène, le chercheur explique la formule pour exprimer le refus (phrases négatives) et des exemples de questions utilisant le verbe vouloir.



4. Validation par un expert en matériaux

L'expert matériel, à savoir un enseignant français, a validé le matériel d'apprentissage "La Disponibilité et la Volonté". La validation est effectuée en remplissant un questionnaire de validation qui comprend l'adéquation du matériel au plan de cours, l'exactitude du matériel et les techniques de présentation. Le questionnaire de validation utilise une échelle de Likert avec 5 catégories de réponses, à savoir : 1 = Pas bon, 2 = Pas bon, 3 = Passable, 4 = Bon, 5 = Très bien. Les résultats de la validation des experts matériels montrent que le matériel d'apprentissage de la langue française développé se situe dans la catégorie « Très Bien » avec un pourcentage de note de 83,6 %. Sur la base des résultats de la recherche, on peut conclure que le matériel d'apprentissage développé peut être utilisé comme matériel d'apprentissage en classe.

Tableau 3. Résultats de validation des matériaux.

No	Réponse	Scor
1.	Très bien	$81\% \leq X < 100\%$
2.	Bien	$61\% \leq X < 80\%$
3.	Assez Bien	$41\% \leq X < 60\%$
4.	Mal	$21\% \leq X < 40\%$
5.	Très mal	$0\% \leq X < 20\%$

5. Validation des experts médias

Le validateur expert en médias, à savoir le conférencier de langue française, valide les médias d'apprentissage en remplissant un questionnaire de validation qui comprend la taille du média, la conception du média et la conception du contenu médiatique. Le questionnaire de validation utilise une échelle de Likert avec 5 catégories de réponses, à savoir : 1 = Pas bon, 2 = Pas bon, 3 = Passable, 4 = Bon, 5 = Très bien. Les résultats de validation des experts en médias montrent que le support d'apprentissage de la langue française développé est dans la catégorie « Très Bien » avec un pourcentage de score de 90 % où le média d'apprentissage développé est intéressant et créatif. Sur la base des résultats de la recherche, on peut conclure que les média d'apprentissage développés peuvent être utilisés conformément aux révisions suggérées par le validateur expert en médias.

Tableau 4. Résultats de la validation des médias.

No	Réponse	Scor
1.	Trés bien	$81\% \leq X < 100\%$
2.	Bien	$61\% \leq X < 80\%$
3.	Assez Bien	$41\% \leq X < 60\%$
4.	Mal	$21\% \leq X < 40\%$
5.	Trés mal	$0\% \leq X < 20\%$

CONCLUSION ET SUGGESTION

Sur la base des résultats de l'analyse des données des résultats de la recherche sur le développement de matériel d'apprentissage de la langue française à l'aide de *Moovly* en classe XI IPS 1 au SMAN 21 Medan, on peut conclure que :

1. Développement de matériel d'apprentissage à l'aide du modèle ADDIE développé par Dick and Carry (1996) qui comprend cinq étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, l'implémentation, et l'évaluation. La recherche s'est alors limitée à 3 étapes, à savoir les étapes d'analyse, de conception et de développement car cette recherche s'est limitée uniquement à développer/produire des matériel d'apprentissage qui avaient été validés par des experts des matériel et des experts des médias. La phase d'analyse a été réalisée en réalisant des entretiens avec le professeur de français et en distribuant des questionnaires à 34 élèves du SMAN 21 Medan qui apprenaient le français et le résultat a été que les élèves n'ont pas pu comprendre clairement la matériel "La Disponibilité et la Volonté" et les élèves ont trouvé difficile d'apprendre le français. L'étape de conception est réalisée en concevant les étapes d'élaboration des matériel d'apprentissage. La phase de développement s'effectue en élaborant des matériel d'apprentissage conformes au planning au stade de la conception à l'aide des média vidéo *Moovly*.
2. Les matériel d'apprentissage développés et les média d'apprentissage utilisés ont été validés par des experts en matériaux et des experts en médias. Les résultats de la validation des experts matériel ont montré un score de 83,6% dans la catégorie "Trés Bien" et la validation des experts médias a montré un score de 90% dans la catégorie "Trés Bien". À partir des données obtenues, on peut conclure que le matériel d'apprentissage et les média *Moovly* peuvent être utilisés comme média d'apprentissage en classe.

Sur la base des résultats de la recherche sur le développement de matériel d'apprentissage utilisant les médias *Moovly* dans les matériel françaises, le chercheur propose des pistes de recherche, à savoir :

1. Il est recommandé aux enseignants de français d'utiliser le matériel d'apprentissage "La Disponibilité et la Volonté" et de le combiner avec le média vidéo *Moovly* lors de l'enseignement en classe.
2. Il est nécessaire de développer d'autres matériel d'apprentissage du français en utilisant les média vidéo *Moovly*.
3. Cette recherche peut être utilisée par les étudiants comme matériel de référence pertinent pour d'autres recherches.

BIBLIOGRAPHIE

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Aulia, M. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube pada Materi Sistem Saraf Kelas XI di SMA Negeri 1 Simpang Kiri*. Universitas Islam Negeri Ar-

Raniry.

- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Cecep Kustandii, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- H. Muh. Arif, M. A., & Eby Waskito Makalalag, S. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (1st ed.). Balai Insan Cendekia Mandiri.
- Yuliarti Mutiarsih, M. P., Dante darmawangsa, M. P., & Ariessa Racmadhany, M. P. (2021). *Super Français 2*. Erlangga.
- Hariningtyas, E. (2011). *Analisis Struktural Kumpulan Puisi Aku Ini Puisi Cinta Karya Abdurahman Faiz Dan Kesesuaiannya Sebagai Materi Pembelajaran Apresiasi Puisi Pada Jenjang SMP*. Universitas Sebelah Maret.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 11–26.
- Ikhshan, R. N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis WEB Dalam Keterampilan Membaca Siswa kelas XI MAN 1 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Istiqomah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ilmu Peengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Arjasa Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri.
- Kurniawan, M. S. (2016). *Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Prancis Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maulana, A. (2022). *Jenis-Jenis Materi Pembelajaran*. 27 Maret. <https://www.kompasiana.com/ahmad72200/6240611e0bfeac35272a7252/jenis-jenis-materi-pembelajaran>
- Nurhaliza, E. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Tayangan Video Animasi Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMPN 05 Kota Bengkulu Pada Materi Pemanasan Global*. Universitas Islam Negeri Fatmawati.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Parera, L. A. M., Christianto, H., & Lazar, A. P. P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bantuan Software Wondershare Filmora pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 4(1), 74–81.

<https://doi.org/10.24114/jipk.v4i1.33649>

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta, CV.

Wanti Firdiana. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.