



DÉVELOPPEMENT E-MODUL DE LA PRODUCTION ORALE ÉLÉMENTAIRE EN UTILISANT L'APPLICATION FLIP HTML5

Ronamaito Sihotang¹, Isda Pramuniati²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan

Post-el: ronamaito2988@gmail.com¹

pramuniatiisda@gmail.com²

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul pada mata kuliah Production Orale Élémentaire dengan menggunakan aplikasi Flip HTML5. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch dengan prosedur analisis angket mahasiswa kelas reguler A 2022 dan buku Tendance A1 yang digunakan pada mata kuliah Production Orale Élémentaire. Hasil tahap pertama menunjukkan bahwa (1) mahasiswa masih membutuhkan bahan ajar yang lebih bervariasi untuk mendukung pembelajaran. (2) kesulitan mahasiswa dalam membenarkan penggunaan kata bantu être ou avoir. (3) keterbatasan kosa-kata yang digunakan untuk menyusun kalimat. Dan langkah kedua menunjukkan pada analisis buku Tendance A1 terdapat kurang detail dalam contoh untuk menceritakan sebuah perjalanan, yaitu aktivitas perjalanan, tempat, waktu, suasana perasaan, urutan tindakan, memahami pesan perjalanan, dokumen perjalanan dan alat transportasi. Dalam desain materi, prosesnya terdiri dari menyiapkan materi dengan tema "Raconter un voyage " et " Organiser un voyage ". selanjutnya pada tahap perkembangan, materi dikembangkan dengan menambahkan aktivitas perjalanan, tempat, waktu, suasana perasaan, urutan tindakan, memahami pesan perjalanan, dokumen perjalanan dan alat transportasi secara detail. Hasil validasi ahli materi yaitu 83% dengan kategori "Sangat layak" dan hasil validasi ahli media yaitu 85% dengan kategori "Sangat layak". Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa materi mata pelajaran dengan tema "Raconter un voyage " et " Organiser un voyage " dengan menggunakan aplikasi Flip HTML5 dapat dinyatakan layak untuk pembelajaran kuliah Production Orale Élémentaire.</i></p>	<p>Diajukan: 3-4-2024 Diterima : 21-6-2024 Diterbitkan : 25-7-2024</p> <p>Kata kunci: Flip HTML5, pengembangan E-Modul, pembelajaran berbicara tingkat II</p> <p>Keywords: Flip HTML5, développement E-Modul, Production Orale Élémentaire</p>
<p>Abstrait</p> <p><i>Cette recherche vise à développer du E-Modul d'apprentissage dans le cours Production Orale Élémentaire en utilisant l'application Flip HTML5. Cette recherche utilise la méthode de Recherche et Développement (R&D) du modèle de développement ADDIE par Robert Maribe Branch avec les procédures d'analyse questionnaire des étudiants de la classe Régulière A 2022 et le livre Tendance A1 qui est utilisé dans le cours Production Orale Élémentaire. Les resultats de cette première étape indiquent que : (1) les étudiants ont encore besoin de matériel enseignant plus varié pour soutenir l'apprentissage. (2) la difficulté des étudiants de justifier l'usage d'auxiliaire être ou avoir. (3) la limitation des vocabulaire utilisée pour construire des phrases. Et la deuxième étape indiquent que Les résultats d'analyse le livre Tendance A1, il manque de détail dans les exemples por raconter un voyage, à savoir les activités de voyages, les endroits touristique, le temp, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyens de transport. En design du E-Modul, le processus consiste à préparer le matériel sur le thème « Raconter un voyage » et « Organiser un</i></p>	

voyage». Ensuite, au stade du développement, on réalise la conception qui a été fait à l'étape précédente en ajoutant des activités de voyages, les endroits touristique, le temp, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyens de transport en détail. Le résultat de validation par l'expert du matériel est 83% dans la catégorie « Très faisabilité » et le resultat de validation par l'expert du média est 85% dans la catégorie « Très faisabilité ». sur la base des résultats de validations, on peut conclure que le matériel sur le thème « Raconter un voyage » et « Organiser un voyage» en utilisant l'application Flip HTML5 peut être déclaré à l'apprentissage de la Production Orale Élémentaire.

Cara mensitasi artikel:

Sihotang, R., & Pramuniati, I. (2024). Développement E-Modul De La Production Orale Élémentaire En Utilisant L'application Flip HTML5. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 2(1), 51–62. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL>

INTRODUCTION

La langue étrangère se développe toujours en Indonésie, en particulier le français. La maîtrise de cette langue prend une place très importante pour connaître mieux les nouvelles autour de monde. Cette langue est aussi enseignée à l'UNIMED dans la Faculté des langues et des arts de la section français. L'objectif de ce cours est de produire des diplômés qualifiés et professionnels dans le secteur de la pédagogie de la langue française (Source : Unimed Pendidikan Bahasa Perancis). Pour cela, les étudiants doivent être capables de maîtriser quatre compétences linguistiques, à savoir la production écrite, production orale, réception écrite et réception orale.

La compétence d'orale est la compétence linguistiques productives aux quelles le couteur doit être capable d'exprimer des opinion, des idées et au discours direct utilisés dans la communication. Selon Endang Lestari (2009, 36) production orale est une capacité d'exprimer des informations dans une langue que les gens comprennent et puisse facilement assimiler. Selon Nawawi (2017:8), a dit que la production orale est une activité qui vise à informer et à encourager les orateurs à canaliser leurs pensées correctement et efficacement. Conformément aux avis exprimés par les experts ci-dessus, dans le processus d'apprentissage français de compétences orales. Les apprenants doivent être capables d'exprimer des messages et des opinions aux adversaire qui parlent en français. afin que les informations à communiquer puissent être assimilées par d'autres.

Basé sur les résultats d'entretien au le cours de la production orale élémentaire, L'apprentissage se concentre sur l'interaction entre les professeurs et les étudiants, puis entre les étudiants. Les étudiants sont ainsi activement impliqués dans les activités en classe. Toutefois, la difficulté des étudiants à comprendre le matiere est également l'un des obstacles qui les empêchent d'améliorer les étudiants compétences en matiere d'orale. Et matériel difficile qui est à comprendre pour les étudiants est l'utilisation du temps passé composé, l'utilisation de être ou avoir et l'usage incorrecte du participe passé. Par ailleurs, les étudiants ont aussi des problèmes de prononciation qui sont toujours influencés par l'anglais ou l'indonésien. Sur la base du RPS (plan d'apprentissage semestriel), ce matériau fait partie du matériau les voyage.

Basé sur les résultats d'une analyse des besoins obtenus par la distribution de questionnaires à 20 étudiants de l'année scolaire française 2022. 80 % la réponse des étudiants indiqué que le cours de production orale élémentaire était assez difficile à

apprendre. 20 % des étudiants ont déclaré que le cours de production orale élémentaire était facile à apprendre. Conformément aux résultats des entretiens avec les enseignants concernant la difficulté de la matière, 65 % de réponses des étudiants indiquent qu'ils ont éprouvé de nombreuses difficultés dans l'apprentissage du matériel "voyage". Certaines des difficultés rencontrées sont des difficultés à comprendre la structure de phrase du passé composé, des difficultés à comprendre l'utilisation du passé composé, des difficultés à distinguer être et avoir, et les étudiants du manque encore de vocabulaire sur le voyage.

Après avoir réussi à obtenir les données requises, on peut conclure que les étudiants sont encore faibles pour l'usage passé composé sur la matière "Voyage". Ensuite 70 % des étudiants ont déclaré que le matériel d'enseignement utilisé était la méthode tendance. 20 % des réponses des étudiants ont utilisé des vidéos, 10 % des réponses des étudiants ont indiqué des *word wall* et 10 % ont utilisé Kahoot. Néanmoins, les étudiants ont encore besoin d'autres ressources d'apprentissage alternatives pour approfondir le cours de la production orale élémentaire, comme le montre la réponse de 100 % des étudiants.

L'utilisation de livres imprimés fait parfois que les étudiants s'ennuient, par conséquent il y a un besoin pour d'autres ressources d'apprentissage alternatives qui combinent des matériaux d'enseignement basés sur l'électronique ou sont appelés e-Modul d'après les réponses des étudiants. On attend également des matériaux d'enseignement numériques qui combinent différents types de multimédia (Audio, Vidéo, Animation, Jeux, etc.) qui peuvent rendre les matériaux d'enseignement plus attractifs d'après les réponses de 100% des étudiants.

D'après questionnaire qu'on a déjà distribués aux étudiants, on peut conclure que : (1) Les étudiants ont besoin de matériel enseignant plus varié pour soutenir l'apprentissage, (2) la difficultés des étudiants des justifier l'usage d'auxiliaire être ou avoir. (3) la limitation des vocabulaire utilisée pour construire des phrases.

Après avoir analysé les besoins des étudiants à l'aide en questionnaire, on a on a analysé le livre Tendances A1 qui est utilisé dans le cours Production Orale Élémentaire :

Tableau 1. Analyse du Livre Tendances A1

Les Sujet Appris	Les Désavantages
Le matériel des leçon de voyage se trouve plusieurs explications sur comment raconter un voyage, organiser un voyage, rencontrer des difficultés et visiter une région.	<ul style="list-style-type: none"> - Il manque de détail dans les exemples pour raconter un voyage, à savoir: les activités de voyages, les endroits touristiques, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et les moyens transport. - Manque de vocabulaire sur Raconter des destinations touristique et activités de vacances. - Dans cette livre tendance pour ouvrir la vidéo, on besoin de média est nécessaire, à savoir un CD, de sorte que tous les étudiants ne peuvent pas avoir accès au CD.

Pour résoudre ce problème, on est intéressé de faire une recherche de développer un matériel d'apprentissage qui peut être utilisé pour soutenir les étudiants à apprendre la grammaire française dans le cours de la Production Orale Élémentaire, la chercheuse a conclu que pour améliorer la compréhension de la matière par les étudiants, en particulier dans la matière "voyage", il est nécessaire de développer du matériel d'apprentissage

l'usage des médias intéressants et interactifs afin que les étudiants puissent pratiquer leurs compétences orales à l'aide de supports qui sont bien sûr en accord avec leurs besoins.

Selon Prastowo (2011:23) Le matériel d'apprentissage peut être classé en fonction de sa forme et de son fonctionnement. Le matériel d'apprentissage selon la forme sont imprimés, auditifs et visuels. Le matériel d'apprentissage selon de fonctionnement se compose de matériel d'apprentissage non projeté, de matériel d'apprentissage projeté, vidéo, audio et de matériel d'apprentissage numérique. Le matériel d'apprentissage qui est intéressants et interactifs contribuent grandement au processus d'apprentissage. Conformément à l'évolution de la technologie, le matériel d'apprentissage ne se présente plus seulement sous la forme de livres, mais peut également être tiré de l'internet ou d'autres sources telles que des revues, des articles, des livres électroniques (e-books) et des modules électroniques (e-modules).

Ainsi, il est plus facile pour les étudiants d'accéder aux différents matériels à étudier (Reza Ardiansyah, 2016 : 749). L'une des plates-formes d'apprentissage qui s'adapte aux évolutions technologiques est l'apprentissage par l'utilisation de e-Modul. La présentation de matériel d'apprentissage sous forme électronique sera certainement plus intéressante, interactive et conforme aux besoins des étudiants (Najuah, 2020 :16). L'e-Module a l'avantage d'être un module d'apprentissage sous forme électronique équipé d'audio, d'animation et de navigation afin de rendre le processus d'apprentissage plus intéressant (Pazlina & Usmeldi, 2020 : 72).

E-Modul est convert au format flipbook à l'aide de l'application *flipHTML5* car l'application permet au module développé de fonctionner dans tous les navigateurs web modernes. et le utilisateur de l'application peut également gérer les modules sur un téléphone portable (Limited, 2020). En outre, Les avantages de l'utilisation des applications *flipHTML5* sont nombreux : gratuité, on a possibilité d'ajouter des animations, de l'interactivité, beaucoup de contenu web, sécurité et haute performance. Pour créer un e-Module intéressant, l'utilisation de *flipHTML5* flip est donc le bon choix. Sur la base de la description ci-dessus, la chercheuse développera E-Modul basés sur l'Application *flipHTML5*, la chercheuse a conclu de prendre le titre Développement E-Modul de la Production Orale Élémentaire en Utilisant l'application *FlipHTML5*.

MÉTHODOLOGIE

Dans cette recherche, on utilise la procédure de recherche avec le modèle développement ADDIE par Robert Maribe Branch. on présentation seulement jusqu'au troisième étape comme suit : Analyse, Conception, et Développement.

RÉSULTAT ET DISCUSSION

A. Processus du Développement

1. Analyse (*Analysis*)

Dans cette recherche sur le développement, , on fait réalisée par la chercheuse est la collecte de données sur la base des résultats de l'analyse des besoins afin d'identifier le potentiel et les problèmes existants avant de procéder sur le développement du produit. plusieurs sources d'information ont été obtenues par d'entretiens avec les professeurs, les résultats d'un questionnaire d'analyse des

besoins distribué via le G-form aux étudiants pour l'année scolaire 2022/2023 de l'Univesitas Negeri Medan et l'analyse de methode tendance A1. La première étape, on a analysé questionnaire d'analyse des besoins Voici les résultats de l'analyse des besoins :

Tableau 2. Analyse des besoins

No.	Question	Réponse	Pourcentage (%)
1	Le cours de Production Orale Élémentaire est très important à apprendre.	Oui Non	100 % -
2	Le cours Production Orale Élémentaire est assez difficile à apprendre.	Oui Non	80 % 20 %
3	Voilà le matériel d'apprentissage en français pour le cours Production Orale élémentaire. A votre avis, quelle est la matière la plus difficile que vous ressentez ?	Voyage Faire des Achats Se Faire des Relations Organiser ses Loisirs Se loger	65 % 15 % 5 % 0 % 15 % 70 %
4	Dans l'apprentissage du français en Production Orale Élémentaire, quels sont les supports pédagogiques utilisés au cours de l'apprentissage ?	Tendance Video Flip html5 Word wall Kahoot	20 % 0% 5 % 5 %
5	Vous avez besoin d'une ressource d'apprentissage alternative pour approfondir votre cours de la Production Orale Élémentaire.	Oui Non	100 % 0 %
6	L'utilisation de support pédagogique numérique combinant différents types de multimédia (audio, vidéo, animation, jeux, etc.) peut contribuer à rendre le processus d'apprentissage plus intéressant.	Oui Non	100 % 0%
7	Possédez-vous un appareil (téléphone mobile/ordinateur portable) qui peut soutenir l'apprentissage à l'aide de médias numériques ?	Oui Non	100% 0 %
8	Disposez-vous d'une connexion internet stable en permanence ?	Oui Non	70 % 30 %
9	Connaissez-vous l'application flip Html5 ?	Oui Non	5 % 95 %
10	Êtes-vous intéressé par l'utilisation de l'application flip html5 dans le cours Production Orale élémentaire ?	Oui Non	95 % 5 %

Sur la base des résultats de l'analyse de la collecte des données, on constate que l'apprentissage de la Production Orale Élémentaire sur les voyages a été étudié et que les étudiants ont eu quelques difficultés. Dans résultats de l'analyse, (1) les étudiants ont encore besoin de matériel enseignant plus varié pour soutenir l'apprentissage. (2) la difficultés des étudiants de justifier l'usage d'auxilaire être ou avoir. (3) la limitation des vocabulaire utilisée pour construire des phrases.

La deuxième étape, on a analyse le livre tendance A1 qui est utilisé dans le cours de la Production Orale Élémentaire. Basé sur le résultat d'analyse le livre tendance A1, il manque de détail dans les exemples pour raconter un voyage, à savoir : les

activités de voyages, les endroits touristiques, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et les moyens de transport.

Par conséquent, on peut conclure qu'il est nécessaire de développer des matériels d'apprentissage dans le cours de la Production Orale Élémentaire basé sur l'application *Flip HTML5* est effectivement nécessaire aux étudiants dans le processus d'apprentissage.

2. Conceptions (Design)

Cette étape de conception se fait par la détermination des éléments nécessaires au E-Modul à l'aide de l'application *Flip HTML5*. Dans la conception du E-Module Production Orale Élémentaire, plusieurs éléments doivent être inclus dans le support d'apprentissage afin qu'il soit mieux agencé, plus systématique et que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints correctement.

3. Développement (Développement)

On réalise cette étape de novembre 2023 à janvier 2024. Cette étape est une avancée de la phase de design où le matériel d'apprentissage est sous la forme de E-Modul à l'aide de l'application *Flip HTML5*. Le matériel qu'on a développé dans cette recherche avait pour thème « les voyages ».

Dans résultats de l'analyse, (1) les étudiants ont encore besoin de matériel enseignant plus varié pour soutenir l'apprentissage. (2) la difficultés des étudiants de justifier l'usage d'auxiliaire être ou avoir. (3) la limitation des vocabulaire utilisée pour construire des phrases. En plus sur les résultats de l'analyse du livre Tendance A1, il manque de détail dans les exemples pour raconter un voyage, à savoir les activités de voyages, les endroits touristiques, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyen de transport, donc ce e-modul est développé en ajoutant de les activités de voyages, les endroits touristiques, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyen de transport.

Le matériel est développé sur la base des critères CECR Niveau En Dessous A1 orale comme suit :

Tableau 3. Grille d'Évaluation de la Production Orale A1

Critères	Niveau de Performance
	En Dessous A1
Réalisation de la tâche 1 : entretien digiré	Peut se présenter et parler de soi en répondant à des questions personnelles simples, lentement et clairement.



Réalisation de la tâche 2 : Peut poser des questions personnelles simples sur des sujet familiers et concrets et manifester qu'il/elle a compris la réponse.
Échange d'informations

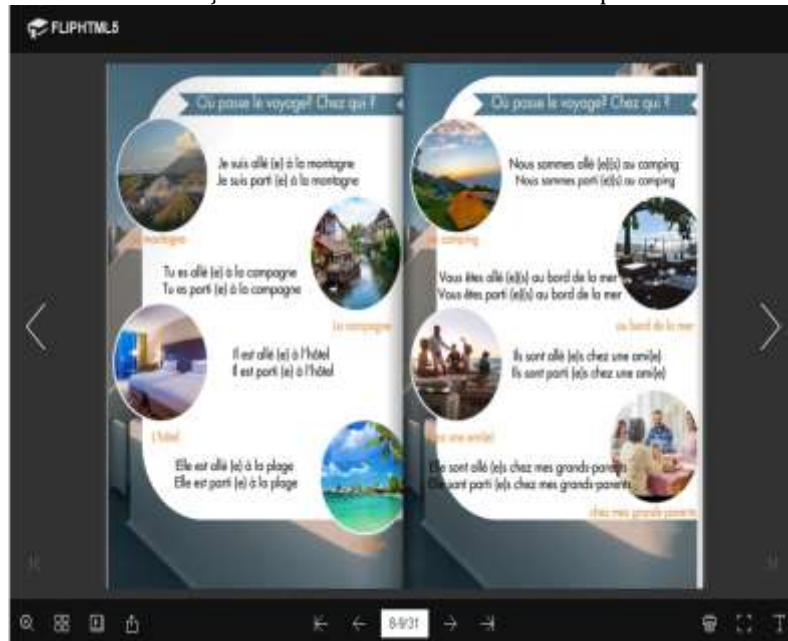


Réalisation de la tâche 3 : Peut demander ou donner quelque chose à quelqu'un comprendre ou donner des instructions simples sur des sujets concrets de la vie quotidienne.
Dialogue simulé



Morphosyntaxe

Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.



Maîtrise du système phonologique

Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.



Lexique

Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrètes.



B. La Faisabilité

1. Validation par l'expert des matériel d'apprentissage

L'expert matériel de cette recherche est Madame Wahyuni Sa'dah, S.Pd., M.Si. qui donne les conseils afin que le développement de ce matériel puisse bien se dérouler. Voici le résultat de l'évaluation du matériel.

Sur la base des résultats de validation par l'expert du matériel ci-dessus, on peut conclure que la faisabilité du matériel d'apprentissage développement est de 83 % avec un score total de 83. En obtenant ce score, il entre dans la catégorie « très faisable ». Voici le score total obtenu à l'aide de la formulation ci-dessous :

$$x = \frac{83}{100} = 100\% = 83\%$$

2. Validation par l'expert de média d'apprentissage

L'expert média de cette recherche est Madame Nurilam Harianja S.Pd., M.Hum qui donne les conseils afin que le développement de ce média puisse bien se dérouler. Voici le résultat de l'évaluation du média.

Sur la base des résultats de validation par l'expert du média ci-dessus, on peut conclure que la faisabilité des médias d'apprentissage développement est de 83 % avec un score total de 83. En obtenant ce score, il entre dans la catégorie « très faisable ». Voici le score total obtenu à l'aide de la formulation ci-dessous :

$$x = \frac{85}{100} = 100\% = 85\%$$

CONCLUSION ET SUGGESTION

Basé sur le résultat de la recherche de développement du matériel d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire en utilisant l'application *Flip HTML5*, on peut conclure que :

1. Le processus de développement du E-Modul d'apprentissage en utilisant le modèle de développement d'ADDIE par Robert Maribe Branch prend 3 étapes. Ce sont l'analyse, la conception et le développement. Dans la phase d'analyse, on a analysé de questionnaires à étudiants et le livre Tendance A1. Sur la base des résultats de l'analyse, on peut conclure que : , (1) les étudiants ont encore besoin de matériel enseignant plus varié pour soutenir l'apprentissage. (2) la difficultés des étudiants de justifier l'usage d'auxiliaire être ou avoir. (3) la limitation des vocabulaire utilisée pour construire des phrases.

Ensuite, on corrigé le contenus du livre Tendance A1. A travers du livre Tendance A1 qui n'a pas intégré dans le même leçon pour faciliter les étudiants à apprendre le français, car on a trouvé dans l'unité 5, il manque de détail dans les exemples pour raconter un voyage, à savoir les activités de voyages, les endroits touristique, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyen de transport. Après cette étape, on fait la conception du développement du matériel avec le thème « *Raconter un voyage* » et « *Organiser un voyage* » pour résoudre les problème. Ensuite, on a développé du E-Modul d'apprentissage en utilisant l'application Flip HTML5 sous la forme présentation en ajoutant les activités de voyages, les endroits touristique, le temps, les sentiments, la suite des actions, comprendre un message de voyage, document de voyage et le moyen de transport en détail.

Le matériel est développé sur la base des critères CECR Niveau En Dessous A1, à savoir : avec le matériel on peut se présenter et parler de soi en répondant à des questions personnelles simples, lentement et clairement (exemple : se présenter, présenter sa famille et son quartier), on peut poser des questions personnelles simples sur des sujet familiers et concrets et manifester qu'il/elle a compris la réponse (exemple : Est-ce que vous aimez les vacances? Qu'est-ce que vous avez fait pendant les vacances ? Où est-ce que vous êtes allé pendant les vacances?), on peut demander ou donner quelque chose à quelqu'un comprendre ou donner des instructions simples sur des sujets concrets de la vie quotidienne (exemple : Bonjour Madame/ Monsieur, racontez ce que vous fait pendant vos vacances).

Le matériel développé a 2 leçon, à savoir leçon 1(Raconter un voyage) et leçon 2 (Organiser un voyage). Dans leçon 1, il y a objectif de la cours d'apprentissage, matériel, les activité de voyage, le lieu, le temps, l'ambiance les

sentiments, la suite des actions, conjugaison du verbe aller, partir, visiter, se promener et vocabulaire, et exercices. Dans leçon 2, il y a objectif de la cours d'apprentissage, matériel, document de voyage, le moyen de transport, conjugaison du verbe voyager, prendre, exercices, bibliographie et sitographie.

2. Pour le résultat de développement du E-Modul d'apprentissage de la Production Orale Élémentaire en utilisant l'application *Flip HTML5*, on a obtenu de résultat de validation par l'expert du matériel avec un score moyen de 83 % dans la catégorie « Très faisabilité », car le matériel développé répondait aux Critères CMPK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) dans le RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Production Orale Élémentaire, cela est lié à la préparation d'un matériel qui été complété avec les activités de voyages, les endroits touristique, le temps, les sentiments, la suite des actions, document de voyage, et le moyen de transport qui peut être utiliser pour raconter un voyager et organiser un voyager. Puis, on a obtenu aussi de résultat de validation par l'expert du média avec un score moyen 85 % dans la catégorie « Très faisabilité », car le média a déjà des fonctionnalité pour faciliter la compréhension des apprentissage dans le cours Production Orale Élémentaire. De plus, les supports d'apprentissage sont classés systématiquement par matière avec le thème d'apprentissage « *Raconter un voyage* » et « *Oraganiser un voyage* ».

Basé sur le resultat de la recherche qu'on a explique en conclusion, voici les suggestions sont les suivantes :

1. Les professeurs et les étudiants peuvent utiliser le résultat de cette recherche dans le processus d'enseignement dans le cours de la Production Orale Élémentaire en particulier à apprendre la structure de la phrase le mode indicatif passé composé, raconter un voyage, comprendre de message un voyages, document de voyages et les moyens transport.
2. Pour le futurs chercheurs, le résultat de cette recherche peut être utilisé comme la source de référence.

BIBLIOGRAPHIE

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 175
- Abdullah, A. R. (2022). *pengembangan bahan ajar*. Malang: Cv.Literasi Nusantara Abadi.
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif .Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*.Yogyakarta: DIVA Press
- Andi Prastowo. 2018. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Pranadamedia Group
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer Science Business Media.
- Endang, Komara (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Eviyanti, E., & Pramuniati, I. (2016). *The implementation of simulation globale in teaching Expression Orale*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

- Iskandarwassid, dkk. (2009). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- KASPUL, K. (2022). Pengembangan E-Module Berbasis Flip HTML5 pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa SMA Kelas X.
- Limited. (2020). Flip Html5. <https://Fliphtml5.Com>
- Marice, M., Pramuniati, I., & Sitompul, J. (2020, April). Bataknese Dalihan Na Tolu Culture System as a Learning Model of French Production Orale Skill. In *The 3rd International Conference Community Research and Service Engagements, IC2RSE 2019, 4th December 2019, North Sumatra, Indonesia*.
- Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo dan Winna Wirianti, Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya, (Medan: Yayasan Kita Penulis, 2020), h.16
- Nawawi, U. Q. (2017). KETERAMPILAN BERBICARA Sebagai suatu keterampilan berbahasa. Jakarta: Uhamka Press .
- Pazlina, N., & Usmeldi, U. (2020). Pengembangan E-Modul Dasar- Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 71–74.
- Prasetyowati, Y., & Tandyonomanu, D. (2015). Pengembangan modul elektronik pada mata pelajaran animasi 3 dimensi materi pokok pemodelan objek 3D Kelas XI multimedia untuk meningkatkan hasil belajar di SMK Negeri 1 Magetan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 12-18.
- Prastowo, A. (2014). Pengembangan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Reza Ardiansyah and Dkk, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah Genetik Di Universitas Negeri Malang," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek* (ISSN: 255 (2016) h. 749
- Setyonegoro, a. A. (2020). Keterampilan berbicara. jambi: Komunitas Gemulun indonesia.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (h. 35). Bandung: Alfabeta.
- Tomlinson, B.(2011). *Materiels Development in Language Teaching*. Cambridge University Press.