

DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIELS D'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS EN UTILISANT LE MÉDIA *FUNIMATE* À SMAN 21 MEDAN

Yessica Olivia M. Simanjuntak¹, Zulherman²

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

Email : yesica270@gmail.com¹,

zulherman73oke@gmail.com²

Abstrak	Info Artikel
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar dan menguji kelayakan materi dan media pembelajaran bahasa Prancis pada tema presenter son identité. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap Pengembangan. Tahap pertama adalah tahap Analisis dengan melakukan Analisis Kebutuhan yang dibagikan kepada 35 siswa kelas X SMAN 21 yang belajar bahasa Prancis. Tahap kedua adalah tahap Perencanaan dengan memilih materi pembelajaran sesuai yang tercantum dalam RPP bahasa Prancis. Pada tahap ini, peneliti mendesain bagaimana langkah-langkah pengembangan materi tersebut. Dan tahap yang ketiga adalah tahap Pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan materi ajar dengan menggunakan media Funimate. Kemudian dilakukan proses validasi yang dilakukan oleh dua validator yang berbeda untuk mengetahui kelayakannya. Hasil penelitian pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan diperoleh tingkat validitas dengan nilai 92,3% untuk materi dengan kategori "sangat baik", dan 90,00% untuk nilai validasi media dengan kategori "sangat baik" yang berarti layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.</p>	<p>Diajukan : 4-7-2023 Diterima : 11-10-2023 Diterbitkan : 25-11-2023</p> <p>Kata kunci: funimate, materi ajar, pengembangan</p> <p>Mots-clés: funimate, matériel d'apprentissage, développement</p>
<p>Abstract</p> <p>Cette étude vise à développer des matériaux d'apprentissage du français en utilisant média vidéo Funimate à SMAN 21 Medan. et savoir la faisabilité des matériels d'apprentissage du Français des langues sur le thème des Presenter Son Identité. Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D) avec le modèle de développement ADDIE qui comprend cinq étapes dans son développement, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Cependant, cette recherche n'a atteint que le stade du développement. La première étape a été l'étape d'analyse en réalisant une analyse des besoins qui a été distribuée à 35 élèves de la classe X du SMAN 21 qui étudiaient le français. La deuxième étape est la phase de planification en sélectionnant le matériel d'apprentissage en fonction de ceux répertoriés dans le plan de cours de français. A cette étape, le chercheur conçoit les étapes d'élaboration du matériel. Et la troisième étape est la phase de développement. À ce stade, les chercheurs ont développé du matériel pédagogique utilisant les médias Funimate. Ensuite un processus de validation est effectué par deux validateurs différents pour déterminer sa faisabilité. Les résultats de la recherche sur le développement des matériels d'apprentissage développés ont obtenu un niveau de validité d'une valeur de 92,3% pour le matériel dans la catégorie "très bon", et de</p>	

90,00% pour les valeurs de validation des médias dans la catégorie "très bon", ce qui signifie il convient à une utilisation dans l'apprentissage en classe.

Cara mensitasi artikel:

Simanjuntak, M.O.Y., & Zulherman, N. (2023). Développement Des Matériels D'apprentissage Du Français En Utilisant Le Média *Funimate* SMAN 21 Medan. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 1(2), 360–374. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL>

PENDAHULUAN

Les compétences linguistiques sont une nécessité pour nous en tant que moyen de communication. Plus une personne parle couramment une langue, en particulier pour ceux qui parlent couramment une langue étrangère, plus il y aura d'opportunités de communiquer plus largement (Hassanah, 2017 : 6). Outre l'anglais, l'une des langues étrangères les plus utilisées dans le monde est le français. Dans l'apprentissage du français, les élèves doivent être capables de maîtriser le français à travers quatre compétences, à savoir les compétences compréhension orale, les compétences compréhension écrite, les compétences production orale et les compétences production écrite ainsi que d'autres supports. Compétences telles que la grammaire, la prononciation et le vocabulaire.

En classe X IPS 2 SMA, il y a 6 thèmes disciplinaires dans l'apprentissage du français, à savoir (Saluer, se présenter, heure/jour/date/année, présenter son identité, des choses et des lieux publics caractères de personnes et de choses). Ce matériel est très important dans le processus d'apprentissage pour améliorer la capacité des élèves en français. Ce matériel de base devrait permettre aux élèves de comprendre le matériel afin de faciliter la poursuite du matériel au cours du semestre suivant. En fait, il y a encore des élèves qui ont du mal avec le matériel "présenter son identité".

Selon les résultats d'un entretien avec l'un des enseignants mené avec Mme Diniyah Puteri Harahap S.Pd., M.Pd le 26 janvier 2023 à SMA Negeri 21 Medan, j'ai obtenu les résultats de l'entretien que les élèves ont encore des difficultés apprentissage du français, difficultés à déterminer les types masculins et féminins, difficultés à faire des conjugaisons et à utiliser des adjectifs. Selon les résultats d'un entretien avec l'un des enseignants mené avec Madame Danyah Puteri Harahap S.Pd., M.Pd le 26 janvier 2023 à SMA Negeri 21 Medan, j'ai obtenu les résultats de l'entretien que les élèves ont encore des difficultés apprentissage du français, difficultés à exprimer son identité, difficultés à déterminer les types masculin et féminin dans les énoncés identitaires, difficultés à faire des conjugaisons et à utiliser des adjectifs.

Les résultats de l'analyse des supports d'apprentissage du français à l'aide d'un questionnaire pour les élèves de la classe X IPS 2 du SMAN 21 Medan, un support vidéo est nécessaire dans le processus d'apprentissage des élèves. Le questionnaire d'analyse des besoins a été rempli le 11 mai 2023 avec une page Google Form. Le nombre de répondants ayant rempli le questionnaire était de 30 élèves de la classe X IPS 2 SMAN 21 Medan.

À partir des résultats du questionnaire des élèves de la classe X IPS 2, le résultats que parmi les six matériels qui ont été étudiés, à savoir (Saluer, se présenter, heure/jour/date/année, présenter son identité, des choses et des lieux publics caractères de personnes et de choses) 65,8% des élèves ont encore de la difficulté avec le matériel Presenter son identité et 34,2% n'en ont pas, les ressources d'apprentissage utilisées par

les élèves ont répondu 66,6% à l'aide de manuels scolaires, 60% des supports pédagogiques enseignés en français L'apprentissage de la langue en classe est encore insuffisant, jusqu'à 68,6 % la méthode du cours magistral (seulement expliquer) est utilisée dans le processus d'apprentissage du français en classe, et jusqu'à 88,6 % des élèves sont intéressés par l'enseignement et l'apprentissage du français en utilisant les médias *Funimate* pour faciliter la compréhension du français cours.

Dans la recherche de développement matériel qui sera faite, le chercheur fabriquera le matériel selon les principes d'apprentissage ci-dessus, à savoir comme dans les principes (1) Le matériel pédagogique doit être pertinent et utile pour les élèves, (2) Le matériel pédagogique doit utiliser une langue authentique, (3) Le matériel pédagogique devrait conduire les élèves à des figures linguistiques, (4) Le matériel pédagogique peut attirer l'attention des élèves sur l'apprentissage et le faciliter, (5) Le matériel pédagogique doit pouvoir fournir un retour d'information aux élèves, (6) Le matériel pédagogique doit être capable d'impliquer l'activité de l'élève pendant l'apprentissage.

En développement ce matériel, nous expliquerons plus précisément les phrases qui seront utilisées dans présenter son identité. Tout d'abord, une explications du nom, de l'adresse, de la date de naissance, de la nationalité. Deuxime, le materiel sera iinclus et expliqué dans l'application média *Funimate*. Dans *Funimate*, il sera expliqué de manière intéressante en exprimant presnter l'identité avec des explications de conujugasion simples et faciles à comprendre.

Le but de cette recherche est de développer des supports pédagogiques en utilisant le média *Funimate* et de découvrir comment les réponses des élèves sont liées aux supports pédagogiques à développer.

Et l'avantage de cette recherche est qu'elle peut être utilisée dans les activités de processus d'apprentissage dans les écoles pour la rendre plus intéressante, interactive et efficace, en particulier dans le matériel d'auto-identité. Ainsi, le chercheur tire des conclusions pour prendre le titre de recherche "Développement des Matériels d'Apprentissage du Française en utilisant le média "*Funimate*" à SMAN 21 Medan.

MÉTHODOLOGIE

Cette recherche est une recherche sur le développement de matériel utilisant des méthodes de recherche et développement (R&D) qui sont utilisées pour fabriquer certains produits et tester l'efficacité des produits. Les chercheurs ont développé le matériel "Présenter son identité" en utilisant les médias *Funimate*. Les chercheurs ont choisi d'utiliser cette méthode de recherche et développement parce que cette méthode inclut les besoins nécessaires à ce processus de recherche.

Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (R&D). Le modèle utilisé est ADDIE. Dans le modèle ADDIE, il y a 5 étapes pour une recherche. Mais dans cette étude on n'a utilisé que trois étapes, ce sont :

1) Analyse

Identifier les problèmes et faire l'analyse des besoins en données des élèves. Les élèves ont encore de la difficulté à comprendre le matériel présenter son identité. Ensuite, les résultats des données sont identifiés avec le média *Funimate* qui est très important dans le processus d'apprentissage. Les élèves n'ont jamais utilisé *Funimate* comme moyen d'apprentissage.

2) Désigne

Le chercheur a distribué le matériel selon le plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) avec du matériel d'apprentissage présenter son identité. Et la mise en place de conceptions de médias *Funimate*. Dans la recherche de développement matériel qui sera faite, le chercheur fabriquera le matériel selon les principes d'apprentissage ci-dessus, à savoir comme dans les principes (1) Le matériel pédagogique doit être pertinent et utile pour les élèves, (2) Le matériel pédagogique doit utiliser une langue authentique, (3) Le matériel pédagogique devrait conduire les élèves à des figures linguistiques, (4) Le matériel pédagogique peut attirer l'attention des élèves sur l'apprentissage et le faciliter, (5) Le matériel pédagogique doit pouvoir fournir un retour d'information aux élèves, (6) Le matériel pédagogique doit être capable d'impliquer l'activité de l'élève pendant l'apprentissage.

3) Développement

Dans cet étape, l'acteur va générer le contenu en gardant les activités pour développer un matériel avec média pour que l'enseignant et les élèves puissent l'utiliser sans doute et comprendre bien l'utilisation. En fait, cet étape est le processus de développer le matériel et a passer pour obtenir le resultat qui est le matériel d'apprentissage développé.

RÉSULT ATET DISCUSSION

A. Résultat de la Recherche

1. Étape d'Analyse

À ce stade l'étape d'analyse des besoins est réalisée pour le développement de matériels d'apprentissage de la langue française. L'activité réalisée consistait à distribuer des questionnaires *Google Form* en ligne aux élèves de la classe X IPS du SMAN 21 Medan. Sur la base des résultats de la distribution des questionnaires les élèves, les données suivantes ont été obtenues :

Tableau 1 Résultats du Questionnaire d'Analyse des Besoins

No	Pertanyaan (Question)	Jawaban (Réponse)	Frekuensi (Fréquence)	
			Siswa	%
1.	Parmi les quatre compétences en langues étrangères, laquelle vous manque le plus ?	Compréhension Orale	23	65,7
		Production Orale	6	17,1
		Compréhension Écrite	4	11,4
		Production Écrite	2	5,7
2.	Quels matériels français avez-vous étudié?	Saluer, Se presenter, Heure, jour, date, mois, année, Présenter Son Identite	35	100
3.	Parmi les matériels étudiés, quel matériau est difficile pour vous ?	Saluer	3	8,5
		Se presenter	1	2,9
		Heure, jour, date, mois, année	1	2,9
		Présenter Son Identite	30	85,7
4.	Quelles ressources d'apprentissage sont	Buku paket	28	80
		Modul	3	8,6

No	Pertanyaan (Question)	Jawaban (Réponse)	Frekuensi (Fréquence)	
			Siswa	%
	utilisées dans le processus d'enseignement et d'apprentissage du français en classe?	Internet	4	11,4
5.	Pensez-vous que les supports pédagogiques enseignés dans l'apprentissage de la langue française en classe sont suffisants?	Oui	21	60
		Non	14	40
6.	Dans le processus d'apprentissage du français, quels médias sont souvent utilisés?	Papan tulis	22	62,8
		Powerpoint	5	14,2
		Youtube	8	23
7.	Quelles sont les méthodes utilisées dans le processus d'apprentissage du français en classe ?	Ceramah	24	68,6
		Diskusi	6	17,1
		Tanya jawab	3	8,6
		Mencatat	2	5,7
8.	Connaissez-vous les médias <i>Funimate</i> ?	Oui	25	71,4
		Non	10	28,6
9.	Êtes-vous intéressé à enseigner et à apprendre le français en utilisant les médias <i>Funimate</i> ?	Oui	31	88,6
		Non	4	11,4

Sur la base du tableau ci-dessus, les résultats du questionnaire d'analyse des besoins des élèves peuvent conclure que 4 identifications massives ont été trouvées, à savoir des difficultés dans la compétence linguistique des étudi élèves dans la compétence d'écoute, des difficultés dans la "Présenter Son Identité" du matériel, des ressources d'apprentissage encore moins efficaces, et des vidéos amusantes qui n'ont jamais été utilisées dans le processus d'apprentissage. Il est nécessaire de développer du matériel d'apprentissage utilisant le média vidéo *Funimate* pour surmonter ce problème.

2. Étape de Désigne

Après avoir obtenu les données au stade de l'analyse, la conception suivante est réalisée.

Tableau 2 Le conception de développement de matériel d'apprentissage

Produit	Spécifications du produit		
	Systématique	Remplir	Format
Livre de Matériel d'apprentissage.	a. Section débutant b. Comment remplir	a. Section de début : couverture, préface, table des matières, compétences de base, indicateurs d'atteinte des compétences, objectifs d'apprentissage.	a. <i>Police Times New Roman</i> taille 12 b. Espaces 2 c. Papier de format A-4

	c. Section de l'ouverture	b. Section de contenu : titres des chapitres, supports d'apprentissage, questions pratiques, questions d'évaluation, et corrigé	
		c. Section fermeture: sitographie.	
Média (application) d'Apprentissage	a. Section débutant b. Rubrique Contenu	a. Section débutant : page d'accueil de l'application d'apprentissage. b. Section Contenu : résultats d'apprentissage, matériel et évaluation.	a. Type de police: Alecko et Larken, taille 16 b. Format du médias B1(1280X720 mm)

3. Étape de Développement

Sur la base des conceptions qui ont été faites auparavant, comme on peut le voir dans le tableau 4.2. puis le matériel didactique des articles de tutorat a été élaboré à l'aide du media *Funimate*. Ce qui suit est une description du processus et des résultats du développement des medias d'apprentissage.

1. Réalisation de matériel d'apprentissage

Dans cette section, le chercheur commence par présenter comment faire du matériel en langue française qui a été élaboré à partir de couvertures, de tables des matières, de préfaces, de matériel et de bibliographie qui ont été validés par des experts en matière. La conception de la couverture a été examinée une fois par un validateur de matériel qui a créé couverture à l'aide de Canva.

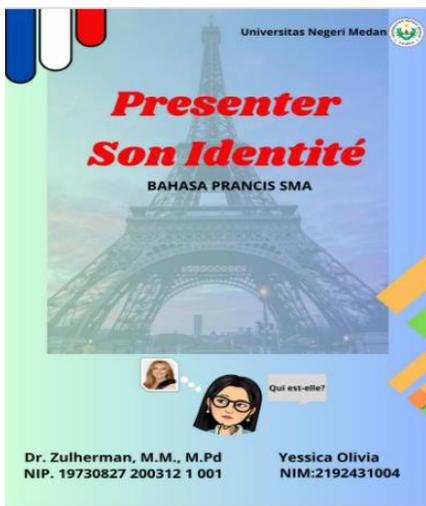


Image 1 Couverture du livre

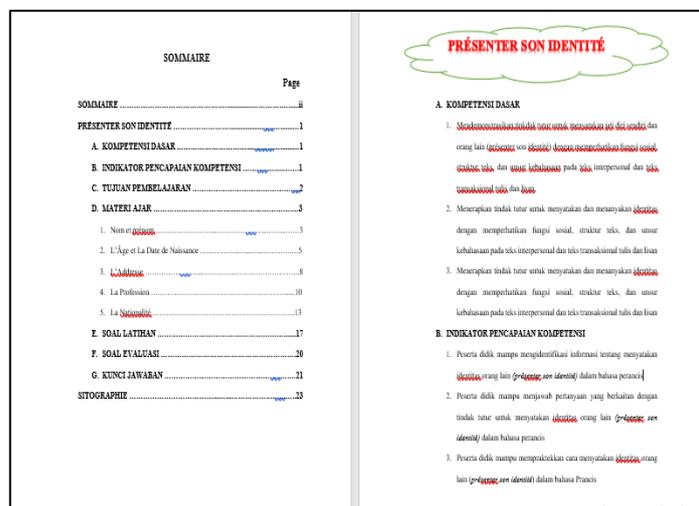


Image 2. Compétences de Base

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pengembangan materi pembelajaran bahasa Prancis ini untuk mengasah keterampilan mendengar siswa saat pembelajaran bahasa Prancis dan mampu mengerti saat mendengar audio dan video berbahasa Prancis serta menambuhkan kreativitas guru dan siswa dengan pembelajaran menggunakan media video animasi khususnya *Funimate*.

D. MATERI AJAR

1. **Nom et Prénom**

Nom et Prénom adalah adiktiva yang digunakan untuk menyatakan...
 Dalam bahasa Prancis nama dibagi menjadi? **nama** yaitu **nom** 'nama' belanda, atau nama keluarga' dan **prénom** 'nama' 'sebut' atau **nama panggilan**. Berikut ini diberikan tiga contoh penggunaan nama dalam bahasa Prancis, seperti yang tertera pada gambar di bawah ini.

Contoh : Paul Dupont
 Nom : Dupont
 Prénom : Paul

Contoh : Judith Sibotang
 Nom : Sibotang
 Prénom : Judith



Untuk menyatakan **nom** et **prénom** digunakan kata **le** dan **s'appeler**. Untuk menyatakan kata **le** dan **s'appeler** dalam sebuah kalimat maka orang yang digunakan adalah:

Je (Sujet) + Verbe S'appeler + Le nom/prénom

Dalam bahasa Prancis setiap kata bahasa Prancis yang digunakan sebagai subjek harus dikombinasi sesuai dengan subjek, modus, dan kalimat. Berikut ini verba **s'appeler** untuk **nom** yang dikombinasikan pada kala **présent** modus **indicatif** berdasarkan **le genre**.

Subj.	Verbe S'appeler
J'	m'appelle
Tu	t'appelles
Il/elle	s'appelle
Nous	nous appelons
Vous	vous appelez
Ils/elles	s'appellent

Image 3 Le matériel nom et prénom

Berikutnya, perhatikan contoh penggunaan *les pronoms personnels sujets* dan konjugasi verba yang digunakan dalam kegiatan presenter **nom/prénom** 'memperkenalkan nama'!

- **Je m'appelle** Nicolas. 'Nama saya Nicolas'
- **Il s'appelle** Philippe Geluck. 'Namanya (laki-laki) Philippe Geluck'
- **Elle s'appelle** Maria Claire. 'Namanya (perempuan) Maria Claire'

2. **L'Âge Et La Date De Naissance**

L'Âge et la Date de Naissance adalah adjektiva yang digunakan untuk menyatakan tanggal dan tempat lahir seseorang.

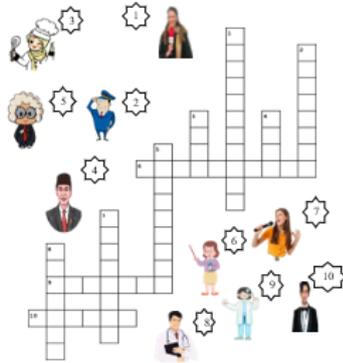
a) **L'Âge**

Untuk menyatakan usia seseorang, perlu diketahui terlebih dahulu angka dalam bahasa Prancis. Berikut ini angka 1-20 dalam bahasa Prancis.

1 <small>UN</small>	2 <small>DEUX</small>	3 <small>TROIS</small>	4 <small>QUATRE</small>
5 <small>CINQ</small>	6 <small>SIX</small>	7 <small>SEPT</small>	8 <small>HUIT</small>
9 <small>NEUF</small>	10 <small>DIX</small>	11 <small>ONZE</small>	12 <small>DOUZE</small>
13 <small>TRIZOIS</small>	14 <small>QUATORZE</small>	15 <small>QUINZE</small>	16 <small>SEIZ</small>
17 <small>DIX-SEPT</small>	18 <small>DIX-HUIT</small>	19 <small>DIX-NEUF</small>	20 <small>VINGT</small>

Image 4. Un exemple

3. Comment demander 'Quelle profession?' en français?
- Quelle **est-ce** profession?
 - Quelle **est** ta profession?
 - Quelle **est-ce** ta profession?
 - Quelle **est** ma profession?
4. J'... à **habite**.
- habite**
 - habite**
 - habite**
 - habite**
5. Je ... **suis**.
- suis**
 - ai**
 - est**
 - est**
- c. **Jouez au Lotto!**



18

d. **Prévoez sur les directions ci-dessous!**

1. **Prévoez** - La



Prévoez

2. **Prévoez** - Le



19

G. KUNCI JAWABAN

I. KUNCI JAWABAN SOAL LATHAN

a. Transcription

Il s'appelle Maurice Sauvage.
 Il est célibataire et il habite à Barbazan.
 Il **est-ce** ta profession?
 Son **est-ce** ta profession? est le 05 66 63 74 20.

b. Choix multiple

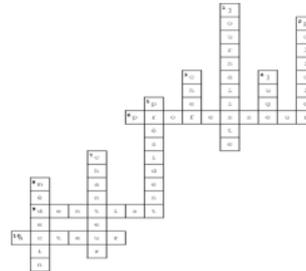
- c. Il **s'appelle**.
- b. Il a Ans
- a. Quelle est sa profession?
- a. **habite**
- a. **suis**

c. **Prévoez sur les directions ci-dessous!**

- Prévoez** Celine Dion.
 Elle est née le 30 mars 1968.
 Elle **est** chanteur.
 Elle **est** du Canada.
- Prévoez** David Guetta.
 Il est né le 7 November 1978.
 Il est DJ.
 Il vient du France.
- Prévoez** Anggun C. Sasmi.
 Elle est née le 29 April 1975.
 Elle est Artiste.
 Elle vient du France.

21

d. **Jouez au Lotto!**



II. KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

- B
- C

22

Image 5 Questions

SITOGRAFIE

ARTHE, Marie. 2010. *Campus 1 Cahier d'activités, Du00e0*. CLE International.

Johnson Matt. 2011. *Crossword Lab*. Vancouver: Washington State University

Lepointdulle.net (2002). Apprendre et enseigner le franais. https://www.lepointdulle.net/apprendre_a_line/fiche_d_identite.htm.
 Dulu pada tanggal 10 Juli 2023, pukul 12.30 WIB

_____. 2016. *Tendances Mthodes de Franais 41*. Paris: CLE International

MOURRELLE, Sophie. 2010. *Eco Manuel Franais Langue trangere, Du00e0*. Hachette

Image 6 Corrigé

2. Faire de *Funimate* des média d'apprentissage

Dans cette section, l'auteur expliquera comment utiliser l'application *Funimate* à partir de zéro, installer, ouvrir, utiliser et télécharger l'application, y compris le matériel d'apprentissage développé sous la forme de l'application *Funimate*.

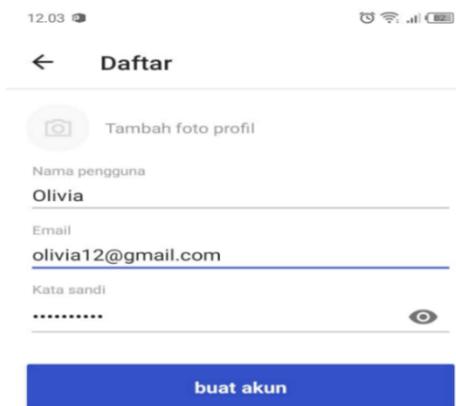


Image 7. Bibliographie

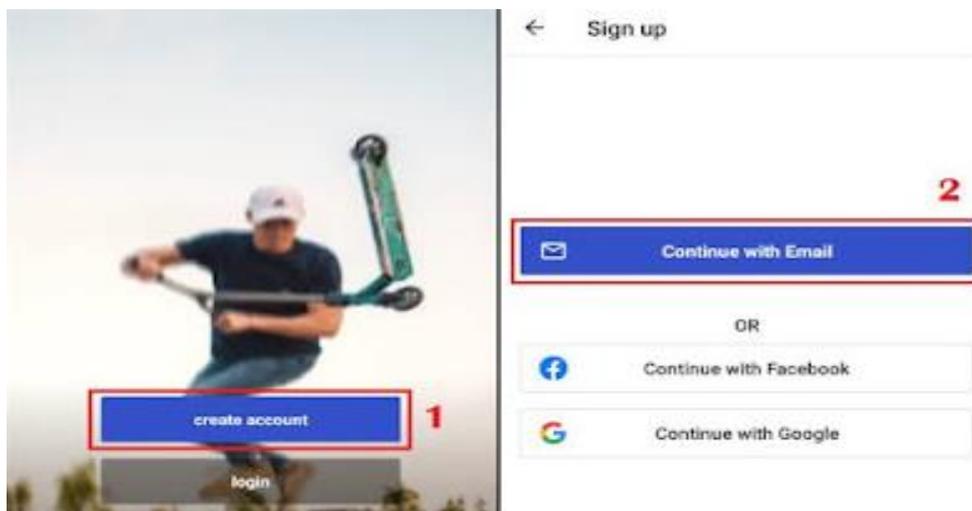


Image 8 Application *Funimate*



Image 9 Création de compte

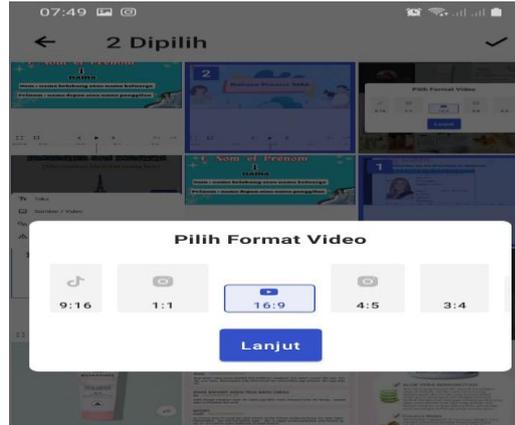


Image 10 Affichage du menu principal de l'application *Funimate*

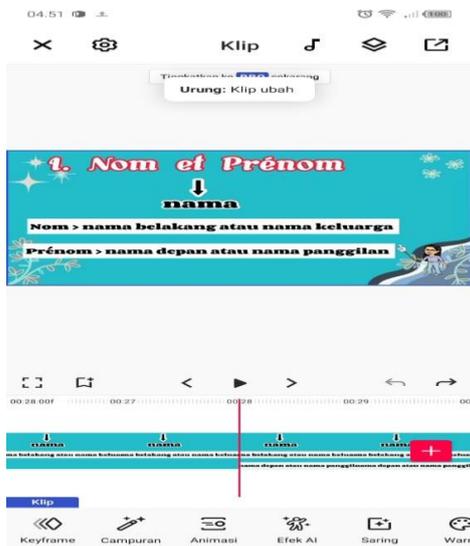


Image 11 Formats d'images

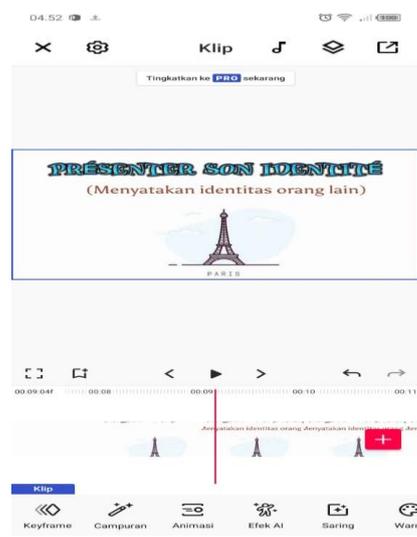


Image 12 Éditeur d'outils

B. Résultats aux Expert

1. Validation des experts en matériel d'apprentissage,

Tableau 3 Fiche d'évaluation pour Expert Matériels

No.	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Equipment matériel	Equipment matériel				✓	
		Largeur matérielle				✓	
		Profondeur du matériau				✓	
2.	Mise à jour matérielle	L'utilisation d'images illustrées en lien avec le thème « Présenter son Identité »					✓
		Utilisation d'exemples de questions, de questions pratiques et de questions d'évaluation liées à "Présenter son Identité"					✓

3.	Remplissez la pertinence du matériel avec le plan de leçon	Les supports pédagogiques sont disposés systématiquement entre la matière et le thème d'apprentissage "Présenter son Identité".				✓
4.	Utilisation des mots et du langage	Les supports pédagogiques sont agrémentés d'images conformes à la matière "Présenter son Identité". Utiliser un français facile à comprendre.				✓
5.	Lisibilité	Adéquation de la langue avec le niveau de réflexion des élèves. La justesse du choix des mots dans le contexte de la discussion. Ecriture facile à lire		✓		✓
		Susciter la curiosité des élèves Conception de l'affichage (mise en page, type et taille de police).				✓
		Score Total			92,3	
		Critère			Très Bien	

Les résultats de la validation du matériel ci-dessus montrent que le matériel développé est inclus dans les critères "très bien" avec une note de 92,3 et un pourcentage de 92,3%, cela ressort des résultats de la note obtenue. Le score final est obtenu en utilisant la formule ci-dessous :

$$x = \frac{\text{score acquis}}{\text{score maximum}} \times 100\% = \frac{60}{65} \times 100\% = 92\%$$

2. Validation des experts des médias d'apprentissage

Tableau 4.4 Fiche d'évaluation pour Expert Médias

No.	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Utilisation des médias	Le contenu des média d'apprentissage est facile à comprendre.				✓	
		Média efficace pour le processus d'apprentissage de l'écoute.					✓
		Les médias d'apprentissage utilisés dans l'apprentissage attirent l'attention.					✓
2.	Vue média	La conception vidéo donne une impression positive et intéressante.					✓
		La présentation de supports vidéo aide les élèves à s'impliquer dans l'apprentissage.				✓	
3.	Coloration	Les instructions du média d'apprentissage sont faciles à comprendre.					✓
		Combinaison de couleurs intéressante.				✓	
		La pertinence de la présentation de la vidéo et du matériel abordé.				✓	

No.	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
4.	Qualité d'image vidéo	La taille des photos dans la vidéo. Clarté de l'image et de la vidéo.					✓
Score Total			90				
Critère			Très Bien				

Les résultats de la validation ci-dessus montrent que les résultats du développement de Learning Media sont inclus dans les critères "très bien" avec une note de 45 et un pourcentage de 90%, cela se voit aux résultats des notes obtenues. La note finale est obtenue en utilisant la formule ci-dessous :

$$x = \frac{\text{score acquis}}{\text{score maximum}} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Ainsi le score total obtenu à la validation média est de 90% dans la catégorie "très bien" où le média est conçu en fonction du média d'apprentissage qui est agencé de manière intéressante et facile à appliquer. Sur la base des résultats ci-dessus, on peut conclure que ce matériel pédagogique peut être utilisé conformément à la révision suggérée par le validateur.

CONCLUSIONS ET SUGGESTION

Sur la base de la recherche sur le développement qui a été effectuée, on peut conclure

1. Le développement de matériaux d'apprentissage utilisant le modèle ADDIE, la recherche (Analyse, Conception, Développement, Mise en œuvre, Évaluation) est alors limitée à 3 étapes, à savoir Analyse, Conception, Développement. Sur la base de l'évaluation d'experts en matériaux et d'experts en médias, il est calculé pour obtenir un score total de supports d'apprentissage appropriés pour l'apprentissage.
2. Les matériels d'apprentissage élaborés et les medias utilisés ont été validés par 2 validateurs différents. Les résultats de faisabilité montrent que les mat matériels d'apprentissage qui ont été développés sont dans la catégorie "très bien" avec un score de 82,00%. De plus, le media d'application lectora inspire utilisé comme support d'apprentissage du matériaux développé est noté "très bien" avec un score de 86,00%, ce qui signifie qu'il peut être utilisé comme medias d'apprentissage en classe.

Sur la base des résultats de recherche décrits dans la conclusion. Voici quelques suggestions:

1. Il est conseillé aux enseignants d'utiliser du matériel d'apprentissage pour Présenter Son Identité en utilisant les médias de l'application *Funimate* pendant l'apprentissage en classe.
2. Pour les élèves, du matériel d'apprentissage pour Présenter Son Identité en utilisant les médias de l'application *Funimate* peut être utilisé dans le processus d'apprentissage en classe, car il peut être utilisé facilement.
3. Cette recherche peut également être utilisée par les futurs enseignants et élèves comme matériel de référence pertinent pour des recherches ultérieures.

BIBLIOGRAPHIE

- Ahmadi A, Prasetya. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Perpustakaan Setia.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia, 2(1).
- Alphaomegaproperty. 2020. *Pengertian Media Video Pembelajaran*. <https://alphaomegaproperty.co.id/pengertian-media-video-pembelajaran>.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada).
- Audie, Nurul. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2, No.1.
- Cuq, Jean-Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours de Didactique du Français Langue Étrangère et Séconde*. Grenoble: Presse Universitaire de Grenoble.
- Dewan Eropa. 2001. Kerangka Referensi Umum Eropa untuk Bahasa. Paris: Didier.
- Fauzi. (2010). *Utilisation du modèle Inquiry dans l'apprentissage de la grammaire basé sur Internet. (Mémoire de Master)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Mémoire. Bandung : Sps Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fauziah Nu Rokhman (2016). Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa. Paris: Didier.
- Fauziah, NM (2015). Kesulitan belajar dalam pelajaran menyimak dan faktor pemicunya di kalangan mahasiswa semester lima program pendidikan bahasa Perancis. Tesis: Unnes.
- Guru. Dr.Sugianto. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung. Alfabet
- Hikmah, dkk. 2019. *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Perancis Level SMA*. Jurnal Evolusi Volume 7 No 1 – 2019.
- Himber, Céline. 2006. *Le mag 1 Méthode de français*. Paris: Hachette
- Kemp, Jerrold E. Dayton. Diane K. 1985. *Planning & Producing Instructional Media Fifth Edition*. New York: Harper & Row Publisher.
- Loiseau, Raymond.1976. *Grammaire français*. Paris: Hachette
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya Offset.
- Mustaqim Imam.2013. *Pengembangan Materi Pembelajaran*.
- Nasution,S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990).
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Richey, C. & Klein, D. J. (2007). *Design And Development Research Methods, Strategies Ana Issues, Lawrence Erbaum Associates, Inc.*
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, M. E. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(1). 1-4.

- Setyoningrum, Nanny Raras. Julfendi. (2022). *Aplikasi Kuis Pembelajaran Tata Bahasa dan Kosakata Bahasa Perancis DELF Level A1 Berbasis Android*. *Journal of Computer and Information Technology*, 6(1), 39-50.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011).2.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tomlinson, B. Ed. (2007). *Developing Materials for Language Teaching*. London: Continuum, The Tower Building.
- Yusuf, AM (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. Jakarta: Grup Prenada media.