

RÉSUMÉ

Riski Marta Doloksaribu. 2163131021. Développement Du Media D'apprentissage De Français En Utilisant *Swishmax* À SMAN 21 Medan. Mémoire, Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Lettres et d'Arts. Universitas Negeri Medan 2022.

Cette recherche vise à développer le media d'apprentissage en utilisant *swishmax* dans l'apprentissage de français au Lycée et savoir le niveau de validité du média d'apprentissage développé. La recherche utilise la méthode de développement ou *Research and Development* (R&D). La recherche n'est pas arrivée à l'étape de tester l'efficacité du produit. L'étape de la recherche est commencé par collecter des informations et analyser des besoins en distribuant des questionnaire aux élèves, concevoir en rassemblant du matériel d'apprentissage et réaliser le média d'apprentissage selon la conception qui a été réalisé, et valider le média d'apprentissage à l'expert en média et à l'expert en matériau. L'instrument de collecte des données est des fiches d'évaluation des validateurs. La technique d'analyse des données utilise l'analyse du contenu et l'analyse d'évaluation en pourcentage. Les résultats de recherche déclarent que le média d'apprentissage développé en utilisant *swishmax* est valide à utiliser dans l'apprentissage de français au Lycée. Le résultat de validation par l'expert en média est 90% et l'expert en matériau est 78%. Les résultats de validation du média est inclus dans la catégorie "très bien". Les résultats de validation de matériel est inclus dans la catégorie "bien". Basé sur des résultats d'étude, on peut voir que le média d'apprentissage en utilisant *swishmax* est valide à utiliser dans l'apprentissage de français.

Mots-clés: Développement, Média D'apprentissage, Lycée, *Swishmax*



ABSTRAK

Riski Marta Doloksaribu. 2163131021. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA Negeri 21 Medan Menggunakan *Swishmax*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *swishmax* dalam pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian tidak sampai pada tahapan uji efektifitas produk. Tahapan dalam penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan dengan membagikan angket kepada siswa, merancang dengan cara mengumpulkan materi pembelajaran dan membuat media pembelajaran sesuai dengan design yang telah dibuat, serta memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data penelitian ini berupa lembar penilaian untuk validator. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis isi dan analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *swishmax* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA. Hasil uji validasi oleh ahli media adalah 90% dan ahli materi adalah 78%. Hasil validasi media termasuk dalam kategori ‘‘sangat baik’’. Hasil validasi materi termasuk dalam kategori ‘‘baik’’. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa media pembelajaran menggunakan *swishmax* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, SMA, *Swishmax*

