

**DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE LA
RÉCEPTION ÉCRITE INTERMÉDIAIRE EN UTILISANT
*ISPRING SUITE 9***

MÉMOIRE

Rédigé afin d'Accomplir l'une des Conditions
Pour Obtenir le Titre de Sarjana Pendidikan

PAR :

Laura Padang
No. du Rég : 2161131019



**DÉPARTEMENT DES LANGUES ÉTRANGÈRES
FACULTÉ DES LANGUES ET DES ARTS
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

2022

RÉSUMÉ

Laura Padang, No. Du Rég. 2161131019. Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *Ispring Suite 9*. Mémoire, Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Lettres et d'Arts. Universitas Negeri Medan. 2022.

Cette recherche vise à développer un média d'apprentissage de la réception écrite intermédiaire en utilisant *Ispring Suite 9* et à savoir la faisabilité du média d'apprentissage qui est développé. La méthode utilisée est la recherche et développement (R&D) de modèle ADDIE qui se compose de cinq étapes, ce sont analyse, design, développement, implementation et évaluation. La recherche n'est pas arrivée à l'étape de tester l'efficacité du produit. Les étapes de cette recherche ont été commencées par l'analyse des besoins, le *design* matériel et média, le développement média et la validation de média d'apprentissage auprès de validateur du matériel et validateur du média. L'instrument de collecte des données est des fiches d'évaluation en pourcentage. Le résultat des tests de validation par le validateur du matériel est 89,3 % tandis que le validateur du média est 92 %. Le résultat des tests de validation de média d'apprentissage de la réception écrite intermédiaire en utilisant *ispring suite 9* sont inclus dans la catégorie excellente. Donc, on peut conclure que le média d'apprentissage qui est développé en utilisant *Ispring Suite 9* est valide à utiliser dans le média d'apprentissage à savoir dans la compétence de la Réception Écrite Intermédiaire.

Mots-clés: Développement, Réception Écrite Intermédiaire, *Ispring Suite 9*



ABSTRAK

Laura Padang, NIM. 2161131019. Pengembangan media pembelajaran Réception Écrite Intermédiaire berbasis *Ispring Suite 9*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran *réception écrite intermédiaire* berbasis *ispring suite 9* dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *analyse, designe, développement, implementation* dan *évaluation*. Penelitian ini tidak sampai pada tahapan uji efektifitas produk. Tahapan pada penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan, mendesain materi ajar dan media pembelajaran, serta memvalidasi media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Instrumen pengumpulan data penelitian ini berupa lembar penilaian untuk validator. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis persentase. Hasil uji validasi oleh ahli materi adalah 89,3 % sedangkan ahli media adalah 92 %. Hasil validasi media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Ispring Suite 9* dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran *réception écrite intermédiaire*.

Kata kunci: Pengembangan, Réception Écrite Intermédiaire, *Ispring Suite 9*

AVANT-PROPOS

D'abord, Je remercie à Jésus Christ le Tout-Miséricordieux, grâce à Son grand amour, j'arrive à finir mon mémoire. Je me rends compte que ce mémoire n'est pas parfait, voilà pourquoi, j'accepterai volontairement des critiques et des conseils pour l'améliorer.

À cette occasion, je voudrais bien adresser mes remerciements aux Mesdames et Messieurs. .

1. Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes., en tant que Recteur de l'UNIMED.
2. Dr. Abdurahman Adisaputera, M.Hum., en tant que la Doyen de la Faculté des Langues et des Arts de l'UNIMED.
3. Dr. Wahyu Tri Atmojo, M.Hum., en tant que Le Vice de Doyen I, Dr. Masitowarni Siregar, M.Ed., en tant que le Vice de Doyen II et Dr. Marice, M.Hum., en tant que le Vice de Doyenne III. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
4. Dr. Zulherman, M.M., M.Pd., en tant que Chef du Département de la Langue Étrangère et les Professeur de la Section Française.
5. Dr. Risnovita Sari, S.Pd., M.Hum., en tant que Secrétaire du Département de la Langue Étrangère.
6. Dr. Tengku Ratna Soraya, M.Pd., en tant que Chef de la Section Française et les Professeur de la Section Française.
7. Dr. Abdul Ghofur, M.Pd, en tant que les Professeur de la Section Française et la directeur de mon mémoire.

8. Dr. Surya M. Hutgalung, M.Pd, ce qui m'aide beaucoup dans le processus administrative dans la laboratoire de langue étrangère des langues et des arts, Universitas Negeri Medan
9. Tous mes chers professeurs de la Section Française: Dr. Balduin Pakpahan, M.Hum., Drs. Pengadilen M.Hum., Dr. Jubliana Lamria Sitompul, M.Hum., Dr. Irwandy, M.Pd., Dr. Isda Pramuniati, M.Hum., Dr. Elvi Syahrin, M.Hum., Dr. Rabiah Adawi, M.Hum., Dr. Andi Wete Polili., M.Hum., Dr. Hesti Fibriasari, M.Hum., Nurilam Harianja, S.Pd., M.Pd., et Wahyuni Sa'dah, S.Pd., M.Si.
10. Malisa Eva Susanti, S. Pd et Dira Silvyanti, S.Pd qui m'aident à finir ce mémoire.
11. Surtout pour ma grande famille. Ce mémoire est spécialement pour des artistes dans ma vie, mon père Patar Padang et ma mère Esna Berutu qui me donne toujours du courage, des conseils, de la motivation, des intentions et des prières inestimable et aussi à mon frère (Deddy et Adi) et mes sœurs(Lispawi et Suwesty).
12. Merci à tous mes amis qui m'ont aidé et accompagné en travaillant sur cette mémoire, KaCe (Debby, Indah, Susi, Deliana, Evi, Riza, Bella, Herminda), tous des étudiants de Reg. A 2016 (Fitra, Tasya, Ayunda, Hilda, Fatimah, Sonia, Kiel, Rodoy, Maike, Merry, Leni, Hilda, Saadah, Fredy, Evdi, etc) et tous des étudiants de 2016.

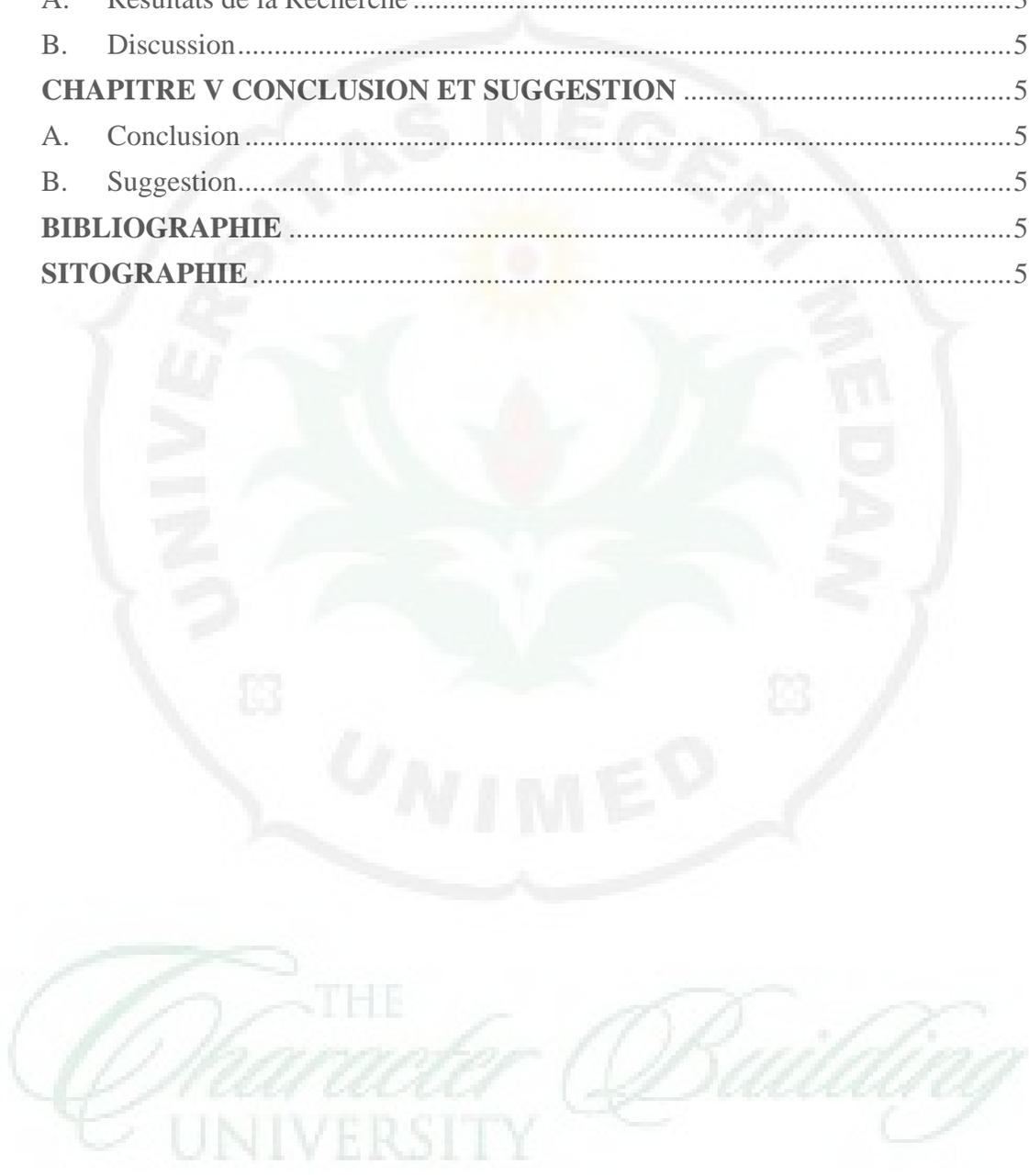
Medan, le **Octobre 2021**
L'auteur

LAURA PADANG
2161131019

SOMMAIRE

RÉSUMÉ	i
ABSTRAK	ii
AVANT-PROPOS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DES IMAGES	vii
LISTE DES TABLEAUX	viii
LISTE DES SCHÉMAS	ix
LISTE DES ANNEXES	x
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. État des Lieux	1
B. Identification des Problèmes.....	8
C. Limitation des Problèmes	8
D. Formulation des Problèmes	8
E. But de la Recherche	9
F. Avantages de la Recherche	9
CHAPITRE II RECOURS DE THÉORIES	10
A. Plan de théorie	10
1. Le Média d'Apprentissage.....	10
a. Définition du Média d'Apprentissage	10
b. Fonctions et avantages des Médias d'apprentissage.....	12
2. Réception Écrite Intermédiaire	12
3. <i>ISpring Suite 9</i>	14
4. Critères de Développement de la Qualité des Produits	19
B. Recherche Précédente.....	22
C. Plan de Concept	24
CHAPITRE III MÉTHODE DE RECHERCHE	25
A. Lieux et Temps de Recherche.....	25
B. Objet de Recherche.....	25
C. Méthode de Recherche	25
D. Données Et Sources De Données	29
E. Techniques de Collecte de Données et Instruments de Recherche.....	30

F. Techniques d'analyse des Données	33
CHAPITRE IV RÉSULTATS DE LA RECHERCHE ET DISCUSSION	35
A. Résultats de la Recherche	35
B. Discussion.....	52
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION	55
A. Conclusion.....	55
B. Suggestion.....	56
BIBLIOGRAPHIE	57
SITOGRAFIE.....	59



LISTE DES IMAGES

Image 1.1 Instruments de Réponse des Étudiants	3
Image 1.1 L'affichage de ISpring Suite 9	4
Image 2.2. Affichage du média <i>ISpring Suite 9</i>	18
Image 2.3. Affichage du <i>Power Point</i>	18
Image 2.4. Affichage Barre de menu	19
Images3.1 Affichage de <i>Ispring Suite 9</i>	29
Image 4. 1 Conception du menu principal	38
Image 4. 2 Conception du menu materiaux	39
Image 4. 3 Conception du menu lexicaux.....	39
Image 4. 4 Conception du menu quiz.....	40
Image 4. 5 Conception du menu contact.....	40
Image 4. 6 Vue initiale des médias d'apprentissage <i>ispring suite 9</i>	41
Image 4. 7 L'affichés les objectifs d'apprentissage	42
Image 4. 8 Page des materiaux	42
Image 4. 9 Page des materiaux	43
Image 4. 10 Page des lexicaux	42
Image 4. 11 Page de quiz	44
Image 4. 12 Page de quiz	44
Image 4. 13 Page de quiz	45
Image 4. 14 Page de quiz	45
Image 4. 15 Page de quiz	46
Image 4. 16 Le menu contact	46
Image 4. 17 Le menu contact	47

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 2.1 Les Avantages et les Faiblesses du Média <i>Ispring Suite 9</i>	16
Tableau 3.1 Instrument d'évaluation d'Expert du Matériel	31
Tableau 3.2 Instrument d'évaluation d'Expert du Media	32
Tableau 3. 1 Critères d'évaluation du développement le matériel et des medias	33
Tableau 4. 1 Les Résultats de l'analyse de besoin des étudiants.....	35
Tableau 4. 2 Les suggestion par la validatrice du matériel	48
Tableau 4. 3 Les suggestion par validatrice du média	49
Tableau 4. 4 Le Résultat de validation par la validatrice du matériel	50
Tableau 4. 5 Le Résultat de validation par la validatrice du média	51



LISTE DES SCHÉMAS

Schéma 2.1. Plan de Concept.....	59
Schéma 3.1. Le modèle ADDIE.....	60

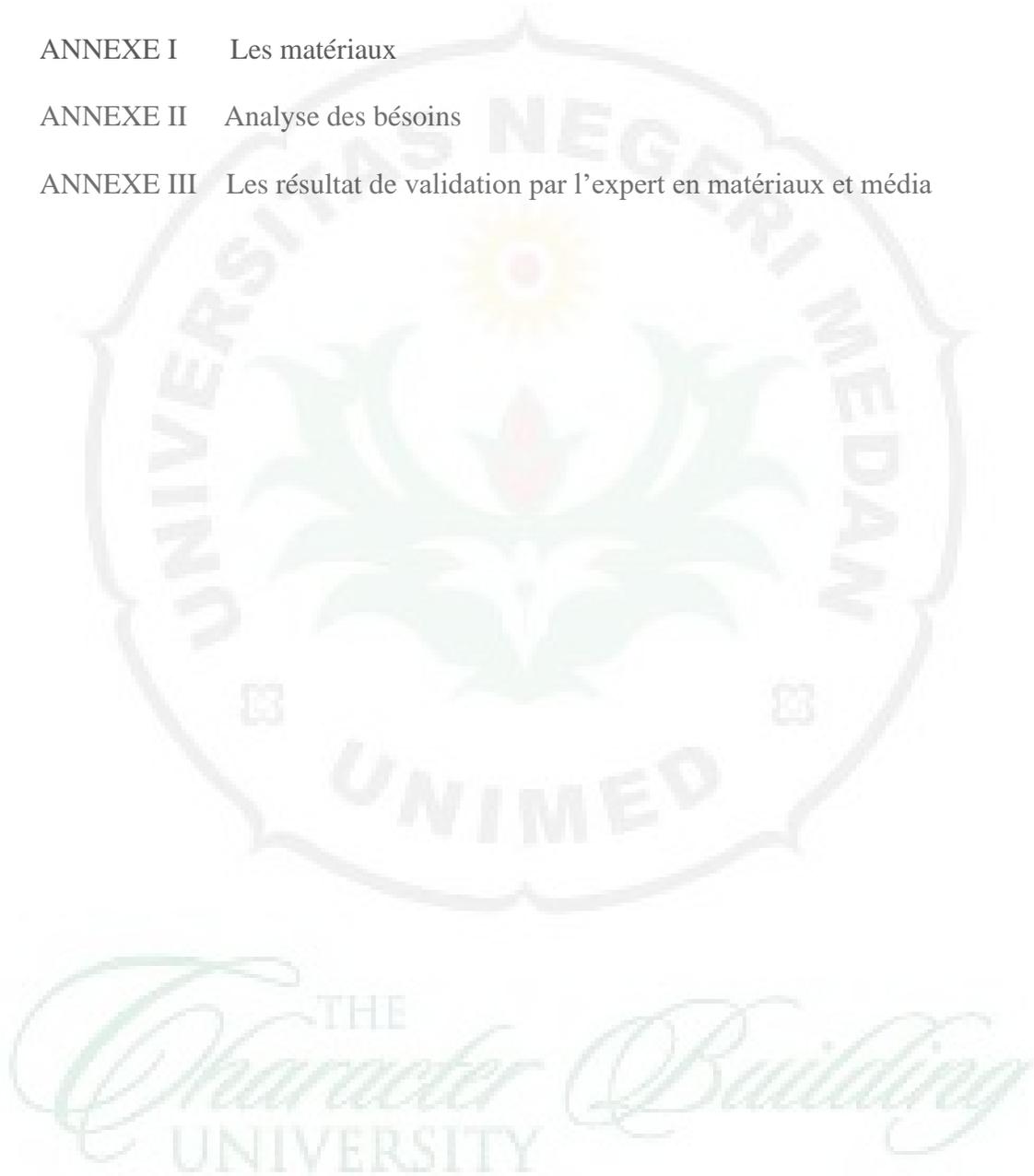


LISTE DES ANNEXES

ANNEXE I Les matériaux

ANNEXE II Analyse des besoins

ANNEXE III Les résultat de validation par l'expert en matériaux et média



CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État des Lieux

Les développements technologiques ont influencé le monde de l'éducation, particulièrement dans le processus d'apprentissage. Actuellement le processus d'apprentissage utilise beaucoup des technologies comme l'ordinateur portable, le projecteur et le téléphone portable connecté l'Internet. L'utilisation de technologie peut rendre le processus d'apprentissage plus facile et plus efficace. C'est conforme à l'opinion par Surjono (2010 :8) qui affirme que l'utilisation du produit des technologies de l'information et de la communication (ICT) peut aider à résoudre les problèmes d'éducation et d'apprentissage.

La technologie éducative (*educational technology*) ou la technologie pédagogique (*instructional technology*) généralement interprétée comme l'application de la technologie, particulièrement la technologie de la communication pour des activités éducatives ou d'enseignement (Sadiman, et al. 1996:2). La technologie peut être utilisée comme média d'apprentissage pour améliorer l'efficacité du processus d'apprentissage. C'est conforme aux résultats de la recherche par Nia Kurnia, et al. (2018) qui indique que l'utilisation de l'apprentissage multimédia sous la forme d'un programme d'application assisté par *ispring* peut augmenter la motivation les étudiants à apprendre l'arabe sur du matériaux *dlomir*. Par conséquent

l'utilisation de la technologie dans le processus d'apprentissage affecte les résultats d'apprentissage des étudiants.

Basé sur les opinions, on suppose que l'utilisation de l'apprentissage multimédia sous la forme d'un programme d'application assisté par *ispring suite 9* pourra d'améliorer les résultats d'apprentissage sur d'autres matériaux et dans l'apprentissage de différentes langues. Dans ce cadre, il va faire le développement du media d'apprentissage en utilisant *ISpring Suite 9* pour d'apprentissage de la langue français.

Dans la section français, Universitas Negeri Medan, il existe plusieurs thèmes pour les cours de Réception Écrite Intermédiaire, l'un de les thèmes parle de « comprendre la publicité » qui devient le sujet analysé dans cette recherche. Le processus d'apprentissage de ce cours utilise des médias tels que tendance A2, des sites web et les technologies comme google meet et SIPDA. Mais, basé sur des questionnaires analysés de besoins aux étudiants de la troisième semestre de la section française UNIMED, il est connu que médias d'apprentissage appliqués par les enseignants dans le processus d'enseignement et d'apprentissage étaient encore moins variés. Voici une description des données de recherche préliminaires obtenues grâce à un questionnaire.



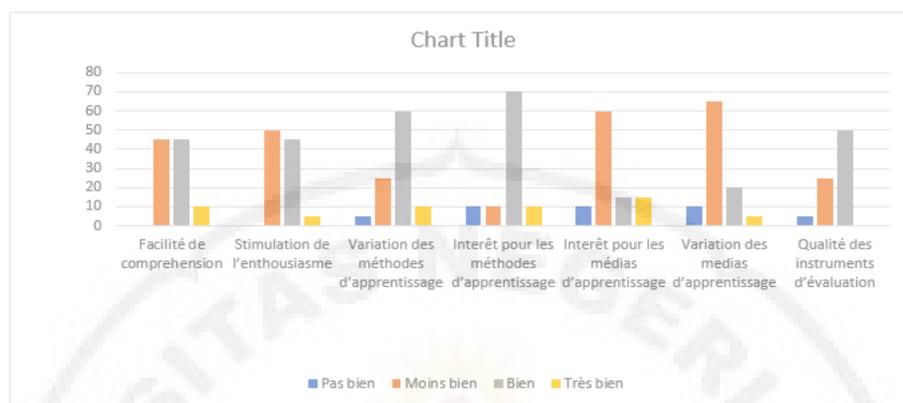


Image 1. 2 Instruments de Réponse des Étudiants

Il existe un média d'apprentissage pour aider les étudiants à apprendre le français surtout la réception écrite, à savoir le média *Ispring suite 9*. A partir de ce média, les enseignants en tant que facilitateurs peuvent fournir du matériel pédagogique efficace en termes de temps et de lieu. Sur la base les scores des élèves sur le matériel «comprendre la publicité», il a été constaté que le score moyen des élèves était de 73,05, ce qui est dans la catégorie suffisante. Pour cette raison, le chercheur souhaite développer un média d'apprentissage *Ispring Suite 9* qui contient un contenu interactif qui rassemble du matériel et des quiz qui peuvent être réalisés directement sur un média accessible en ligne ou hors ligne. Ainsi, il peut être plus facile pour les enseignants de fournir du matériel d'apprentissage et des questions pratiques afin que les étudiants soient plus concentrés, plus faciles à comprendre et à améliorer les compétences en Réception écrite Intermédiaire des étudiants dans le matériel «comprendre la publicité».

Ispring Suite 9 est un programme d'application qui peut aider à compiler du matériaux d'apprentissage efficace, professionnel et facile à comprendre pour les

étudiants. Ce programme peut être considéré comme l'un des programmes d'application simples avec de didacticiel interactives par l'utilisation du modèle qui peuvent être publiés hors ligne ou en ligne afin qu'il soit plus facile pour les utilisateurs de la formater sous forme de *Web* personnel, Disque Compact (CD), traitement de *Learning Management System (LMS)*. Voici un exemple de l'affichage initial de la *ISpring Suite 9*.



Image 1. 3 L'affichage de ISpring Suite 9

L'intégration entre Microsoft Power Point et le programme d'application *ISpring Suite 9* produits des médias d'apprentissage intéressants. Les résultats du media l'apprentissage en utilisant deux programmes sont une forme de *flash* contient les images, les animations, l'audio, le vidéo, des présentations et d'autres choses. Au début l'affichage va présenter une vidéo ou un matériel contiennent des problèmes sera présente. Ensuite, l'affichage suivante contient du matériel de résolution des problèmes à discuter. À la fin de l'affichage contient des questions pour les étudiants travaillent individuelle. L'avantage d'application est les résultats des médias fournis aux étudiants seront facilement accessibles même s'ils ne disposent pas d'une application de création de médias. Ensuite, cette application propose différentes fonctionnalités avec d'autres

présentations comme la création de quiz avec divers types de questions et facile à insérer au format flash, qui peut être utilisé n'importe où et est optimisé pour le Web.

Avec les avantages de media l'apprentissage, on espère que les étudiants seront plus intéressés à voir des textes en français et s'habitueront à lire des textes en français et susciteront l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage de différentes manières.. On s'attend à ce que le média d'apprentissage *ISpring suite 9* facilite la maîtrise des étudiants et peut être utilisé comme un média alternatif qui facilite la compréhension du matériel. Selon Darmawan, D.et.al (Dans Kurnia, 2018: 452) déclare que “les étudiants et les enseignants peuvent utiliser le système d'apprentissage électronique en ligne dans les activités quotidiennes d'enseignement et d'apprentissage en fonction des conditions et des besoins”.

Dans l'apprentissage de la langue française, il y a quatre compétences, c'est à dire la Production Orale, Production Écrite, Réception Orale et Réception Écrite. Les quatre compétences ont des caractères différents. Dans ce cadre, il est nécessaire de choisir l'une des compétences linguistiques en français qui est considérée comme la plus appropriée à enseigner à l'aide de medias d'apprentissage assistés par le *ISpring Suite 9*.

Le but de la Réception Orale est améliorer la capacité des étudiant à capturer et à comprendre les informations obtenues par l'audio ou la lecture. Les caractéristiques de la Réception Orale sont l'écoute, compréhension de la lecture puis résoudre le problème dans la lecture. Dans la réception orale, l'apprentissage est généralement effectué donner des informations par les médias électroniques ou de livres contenant de la lecture. Les médias souvent utilisés sont les medias électroniques comme les

téléphones portables, les ordinateurs portables ou les médias conventionnels, tels que le livre pédagogique.

Le but de la Réception Écrite est améliorer la compétences des étudiant à recevoir des messages à partir d'un texte. Les caractéristiques de la Réception Écrite sont de pouvoir comprendre le texte et de résoudre les problèmes liés au texte. Dans l'apprentissage en réception écrite, l'apprentissage est généralement effectué par les étudiant qui lisent et obtiennent des informations à partir d'un texte contenu dans un livre, un écran de téléphone portable ou un projecteur, puis résolvent des problèmes liés au texte, comme des questions pratiques ou des questions pour tester leur compétences à obtenir des informations. Les médias souvent utilisés sont les livres, les téléphones portables, les ordinateurs / ordinateurs portables et Internet.

Le but de la Production Orale est améliorer la compétences des étudiants à fournir des informations. Les caractéristiques des la Production Orale sont l'attention de l'orateur à la situation, l'utilisation d'un langage poli et les étapes qui sont préparées avant de parler. Dans l'apprentissage de la production orale, l'apprentissage se fait généralement en offrant aux étudiants la possibilité de donner des opinions. Les medias sont souvent utiliser est le enregistreur vocal.

Le but de la Production Écrite à améliorer la capacité des étudiants à transmettre des informations par l'écriture pour les comprendre. La caractéristique de la Production Écrite est d'éduquer les étudiants à produire une écriture significative pour les lecteurs, une écriture claire, concise et dense. Dans la production écrite, l'apprentissage se fait généralement en donnant aux étudiant l'opportunité de donner des informations par

l'écriture. Les Medias souvent utilisés sont les cahiers et les medias électroniques tels que les ordinateurs et les téléphones.

Basée sur des caractéristiques de programme d'application *ISpring Suite 9* et de l'apprentissage des quatre compétences linguistiques, l'utilisation de programme d'application *ISpring suite 9* est supposée avoir une meilleure valeur si elle est utilisée dans l'apprentissage de la réception écrite. La raison est l'application *ISpring suite 9* et l'apprentissage de la réception écrite présentent beaucoup des similitudes en termes de caractère et de fonctions opérationnelles. Dans ce cadre, cette recherche développera du média d'apprentissage *ISpring Suite 9* pour améliorer les compétences de la réception écrite débutant des étudiants du 3^{ème} semestre.

Plusieurs recherche qui soutiennent l'utilisation de la suite *ISpring Suite 9* sont des recherché de Nia Kurnia et al. (2018) qui déclare qu'après avoir utilisé l'apprentissage multimédia, la plupart d'entre eux sont classés comme étudiants jusqu'à 87,5% et classés comme modérés jusqu'à 6,2%. L'augmentation de la motivation d'apprentissage des étudiants était faible jusqu'à 6,2%, dans la catégorie modérée jusqu'à 71,7% et jusqu'à 21,7%. Arabe. Cela montre l'adéquation entre la théorie et les résultats de la recherche qui montrent que l'apprentissage du multimédia a un rôle et une fonction en tant que moyen d'apprentissage qui peut avoir un impact positif ou une influence sur l'augmentation de la motivation d'apprentissage des élèves. Dans ce contexte, il est nécessaire de développer des medias d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *ISpring Suite 9*.

B. Identification des Problèmes

Selon les explications dans l'état de lieux ci-dessus, on peut identifier quelques problèmes:

1. Les étudiants ont encore besoin de médias d'apprentissage comme ressource d'apprentissage pour améliorer leurs capacités.
2. Les médias d'apprentissage ne sont pas conformes aux besoins des étudiants dans l'apprentissage de Réception Écrite Intermédiaire.
3. Manque de capacités des étudiants dans la Réception Écrite Intermédiaire.
4. Les Médias d'apprentissage utilisés sont encore conventionnels.

C. Limitation des Problèmes

Basé sur de l'identification des problèmes ci-dessus, il y a les facteurs sont identifiés comme pouvant affecter le processus et les résultats d'apprentissage. Pour que cette recherche plus ciblée, cette recherche se limite au développement de des médias d'apprentissage pour intermédiaire utilisant *iSpring Suite 9* avec le matériel *comprendre la publicité*. La qualité des résultats de développement est également limitée à la validité. Les autres éléments de qualité (fonctionnalité et efficacité) n'ont pas été examinés.

D. Formulation des Problèmes

En se fondant sur les problèmes cité ci-dessus, on peut formuler deux question suivantes:

1. Comment développer du media d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *ISpring Suite 9* ?

2. Quelle est la faisabilité du media d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *ISpring Suite 9* ?

E. But de la Recherche

Basé sur la formulation du problème ci-dessus, les objectifs à atteindre à travers cette recherche sont les suivants:

1. Pour développer du medias d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *ISpring Suite 9*.
2. Pour expliquer la Faisabilité des medias d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en utilisant *ISpring Suite 9*.

F. Avantages de la Recherche

Donc les avantages de cette recherche est destiné aux :

1. Étudiants

Cette recherche ajoute la référence d'une étude indépendante utilisant le média *ISpring Suite 9* pour améliorer la compétence de la Réception Écrite pour intermédiaire.

2. Enseignants

Cette recherche peut être utilisée comme l'une des références d'apprentissage de français.

3. Section Française

Cette recherche peut ajouter des références à la section française si bien que l'étude sur le français est plus riche surtout cela peut donner de l'information sur le média d'apprentissage de français.

CHAPITRE II

RECOURS DE THÉORIES

A. Plan de théorie

1. Le Média d'Apprentissage

a. Définition du Média d'Apprentissage

Le mot *media* vient du latin *medium* qui signifie "intermédiaire" ou "introduction". Donc, de la terminologie des médias signifie la livraison du message de l'expéditeur au destinataire du message. Plus spécifiquement, H.Malik (dans Sumiharsono et Hasanah, 2017: 9) soutient que les médias d'apprentissage est tout ce qui peut être utilisé pour des messages de transmission (matériel d'apprentissage) afin qu'il puisse stimuler l'attention, l'intérêt, les pensées et les sentiments des apprenants dans les activités d'apprentissage pour atteindre certains objectifs d'apprentissage. Média signifie un conteneur qui contient des messages de la source à transmettre aux cibles pour atteindre certains objectifs.

Le média d'apprentissage est un média physique pour transmettre du matériel d'apprentissage comme des livres, des films, des vidéos, etc. Selon Lebrun et Berthelot (1994), les médias d'apprentissage sont définis comme des médias d'information placés à certaines fins de services éducatifs comme les ordinateurs, les vidéodisques, l'impression. Ensuite, Rocheleau (1995: 2) dit que les médias d'apprentissage sont une extension du mode d'expression et de communication de l'enseignant.

Donc, on peut conclure que les médias sont tout ce qui concerne le processus d'apprentissage afin d'attirer l'attention, les intérêts, les pensées et les sentiments des apprenants dans le but d'un meilleur processus d'apprentissage. Essentiellement, les médias d'apprentissage en tant que véhicule pour transmettre des messages ou des informations de la source du message est transmis au destinataire. Le message ou l'information véhiculée est matériel d'apprentissage pour atteindre les objectifs d'apprentissage ou un certain nombre de compétences qui ont été formulées, de sorte que dans le processus, il faut les médias comme un sous-système d'apprentissage.

En général, le média d'apprentissage est divisé en trois parties, à savoir le média visuel, le média audio et le média audiovisuel.

1) Média visuel

Le média visuel est un média d'apprentissage qui peut être vu et lu. Le média visuel est très faciles à trouver, par exemple le média photo, les images, le bande dessinée, le magazine, le livre, et d'autres exemples.

2) Média audio

Le média audio peut être entendu mais ne peut pas être vu. Par exemple le son, la musique, la chanson, l'émissions de radio, la cassette de CD et autre.

3) Média audiovisuel

Le média audiovisuel peut être entendu et vu en même temps. Par exemple, le drame, la mise en scène, le cinéma, la télévision et autre. Internet est également inclus de média audiovisuel.

b. Fonctions et avantages des Médias d'apprentissage

Selon R.M Soelarko (dans sumiharsono et hasanah, 2017: 10) La fonction de média d'apprentissage est visualiser quelque chose qui ne peut pas être vu ou difficile à voir afin qu'il soit clair et puisse conduire à comprendre ou augmenter sa perception.

En général, les avantages de l'apprentissage des médias sont

- 1) Clarifier le message de sorte qu'il ne soit pas trop Verbaliste.
- 2) Surmonter les limites de l'espace, le temps, l'énergie et la puissance sensorielle
- 3) Générer une passion pour l'apprentissage, une interaction plus directe entre les étudiants et les ressources d'apprentissage.
- 4) Permet aux enfants d'apprendre de manière autonome en fonction de leurs talents et capacités visuels, auditifs et kinesthésiques
- 5) Donner la même stimulation, égaliser les expériences et provoquer la même perception.

2. Réception Écrite Intermédiaire

Réception Écrite est un processus de trouve des informations contenues dans l'écriture Réception Écrite signifie un processus de réflexion pour comprendre le contenu de la lecture. Par conséquent, Dalman (2014: 5) dit que « la lecture ne consiste pas seulement à regarder une collection de lettres qui ont formé des mots, des groupes de mots, des phrases, des paragraphes et des discours, mais plus que cela, la lecture est une activité pour comprendre et interpréter des symboles / signes

/ écrits significatifs afin que le message véhiculé par le l'auteur peut être accepté par le lecteur».

Selon Tarigan (dans Dalman, 2014: 7) «La lecture est un processus réalisé par le lecteur pour obtenir le message que l'écrivain veut transmettre à travers les mots / la langue écrite». Dans ce cas, Réception Écrite est une tentative de trouver le sens qui existe dans l'écriture.

Conformément à l'opinion ci-dessus, Goldman (dans Muhsyanur 2014: 12) dit que Réception Écrite est une activité consistant à choisir un sens ou des significations qui ne proviennent pas seulement d'une série de significations ou de significations qui ne proviennent pas seulement d'une rangée de mots écrits, mais du sens derrière les lignes. Selon lui, l'activité de lecture est un processus actif et n'est plus un processus passif, ce qui signifie qu'un lecteur doit activement capturer le contenu de la lecture, il est en train de lire, non seulement l'accepter.

Selon Cuq dan Gruca (2002:160) l'acquisition de la compréhension écrite en langue étrangère est un processus complexe qui résulte à la fois du transfert des connaissances en langue maternelle (car, l'oublions pas, l'apprenant de français langue étrangère sait généralement lire dans sa langue maternelle) et du développement de compétences lexicales, syntaxiques et textuelles propres à la langue étrangère: à ces 8 compétences linguistiques et discursives s'ajoutent les connaissances antérieures du lecteur, son expérience du monde et son bagage socio culturel.

On peut donc en conclure que le Réception Écrite intermédiaire est une activité ou un processus qui cherche à comprendre les symboles / signes / l'écriture en une

forme d'information de l'auteur pour que le lecteur comprenne au niveau A2. Par conséquent, les activités de lecture sont très déterminées par les activités physiques et mentales qui nécessitent une personne à interpréter les symboles écrits active et critique afin qu'ils puissent trouver le sens de l'écriture et et obtenir les informations nécessaires.

Selon CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues) dans le site <http://www.delfdalf.fr/niveau-a1-du-cecr-cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues.html>, Le DELF A2 se situe dans la même perspective que le DELF A1 et valide encore la compétence langagière d'un utilisateur élémentaire, considéré comme un acteur social. Le candidat est ici capable de réaliser des tâches simples de la vie quotidienne. Il peut utiliser les formules de politesse et d'échange les plus courantes.

3. *ISpring Suite 9*

a. Définition de *ISpring suite 9*

ISpring suite 9 est un programme d'application de l'apprentissage qui aide à compiler un matériel d'apprentissage efficace, professionnel et facile à comprendre pour les étudiants. *ISpring suite 9* est l'outil qui convertit les fichiers de présentation en formulaires flash et SCORM / AICC, qui sont fréquemment utilisés dans l'apprentissage avec e-learning LMS (*Learning Management System*) (Hernawati, 2010: 1).

Le programme d'application de *ISpring suite 9* peut aider les enseignants à démontrer leur sujet comme mode d'emploi, donc ce sera plus intéressant et clair. Le programme *ISpring suite 9* peut être dit comme l'un des programmes

d'application pris en charge avec application Power Point avec des procédures de didacticiel interactives via des modèles qui peuvent être publiés hors ligne ou en ligne afin qu'il soit plus facile pour les utilisateurs de le formater sous la forme d'un site Web personnel, d'un CD, d'un traitement de texte et *Learning Management System* (LMS).

ISpring suite 9 peut facilement être intégré dans *Microsoft Power Point* afin que son utilisation ne nécessite pas une expertise compliquée. Des fonctionnalités d'*ISpring* (Hernawati, 2010: 1) sont:

1. *ISpring suite 9* fonctionne comme un complément Power Point, pour rendre les fichiers *Power Point* plus intéressants et interactifs assisté par *Flash* et peut être ouvert chaque ordinateur ou plate-forme.
2. Développé pour soutenir *e-learning*.
3. *ISpring suite 9* peut insérer diverses formes de médias, de sorte que les médias d'apprentissage résultants soient plus intéressants, comme peut enregistrer et synchroniser les vidéos des présentateurs,, d'ajouter *Flash* et *YouTube*, d'importer ou d'enregistrer de l'audio, d'ajouter des informations sur les créateurs de présentations et les logos d'entreprise, et de créer des vidéos de navigation et de conception unique.
4. Facilement distribué au format flash et utilisable partout et optimisé pour le Web.
5. Créez des quiz avec différents types de questions: Vrai / Faux, Choix multiple, Réponse multiple, Tapez, Correspondance, Séquence, numérique, Remplissez le blanc, Texte à choix multiple.

b. Les Avantages et les Faiblesses du Média *Ispring Suite 9***Tableau 2.1** Les Avantages et les Faiblesses du Média *Ispring Suite 9*

No	Les Avantages	No	Les Faiblesses
1	<i>Ispring suite 9</i> fonctionne comme un complément Power Point, pour rendre les fichiers <i>Power Point</i> plus intéressant et interactifs assisté par <i>Flash</i> et peut être ouvert chaque ordinateur ou plate-forme.	1	Besoin de <i>software</i> et d'autres applications pour l'utilisation des médias
2	Développé pour soutenir <i>e-learning</i> .	2	Besoin d'un personnel professionnel pour l'utilisation des médias.
3	<i>Ispring suite 9</i> peut insérer diverses formes de médias, de sorte que les médias d'apprentissage résultants soient plus intéressant, comme peut enregistrer et synchroniser les vidéos des présentateurs,, d'ajouter <i>Flash</i> et <i>YouTube</i> , d'importer ou d'enregistrer de l'audio, d'ajouter des informations sur les créateurs de présentations et les logos	3	Les messages ou informations trop longs/compliqués donc être divisés en quelques parties pour plus faciles à lire et à comprendre.

	d'entreprise, et de créer des vidéos de navigation et de conception unique.		
4	Créez des quiz avec différents types de questions: Vrai / Faux, Choix multiple, Réponse multiple, Tapez, Correspondance, Séquence, numérique, Remplissez le blanc, Texte à choix multiple.		
5	Facilement distribué au format flash et utilisable partout et optimisé pour le Web.		

c. Les étapes de l'utilisation du Média *ISpring suite 9*

Les étapes pour utiliser *ISpring Suite 9* sont les suivantes:

- 1) Téléchargez l'application *ISpringSuite 9*
- 2) Installez l'application *ISpring suite 9* qui a été téléchargée sur un ordinateur ou un ordinateur portable.
- 3) Exécutez l'application *ISpring suite 9* qui a été installée, l'écran apparaîtra dans l'image 2.1

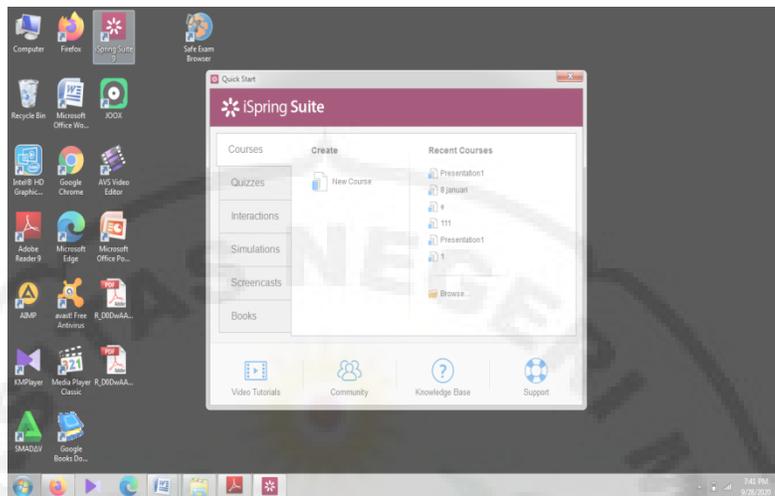


Image 2.1 Affichage du média *iSpring Suite 9*

- 4) Cliquez ensuite sur cours, puis l'affichage Power Point apparaîtra. Le programme d'application *iSpring Suite 9* sera ajouté automatiquement à la barre de menu.

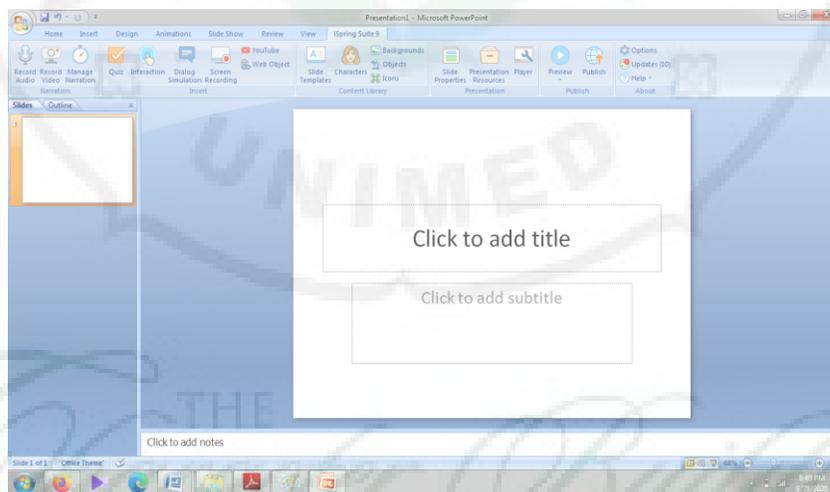


Image 2.2 Affichage du *Power Point*

- 5) Avec *iSpring Suite*, nous pouvons transformer des présentations *PowerPoint* en un système de formation plus interactif en ajoutant plusieurs éléments de support tels que des fichiers multimédias, des objets web, narration audio et

vidéo, et beaucoup d'autres sont: *Audio and video narrations, Quizzes and surveys, Interactions, Dialogue simulations, Screen Recordings, YouTube videos, Web Objects, Assets from the iSpring Content Library, Presenter info, Embedded files and links to external resources.*

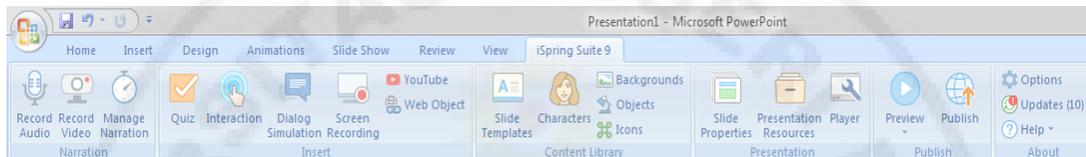


Image 2.3 Affichage barre de menu

- 6) Lorsque notre présentation PowerPoint est prête à être publiée, nous pouvons la convertir en HTML5 ou en vidéo au format MP4, en cliquant sur le bouton Publier puis en définissant le type de publication et en sélectionnant convertir la présentation en vidéo HTML5 ou MP4.

4. Critères de Développement de la Qualité des Produits

Nieveen (Dans Rochman, 2012) déclare que dans la recherche, le développement de modèles d'apprentissage a besoin de critères de qualité, à savoir la validité (*validity*), l'aspect pratique (*practically*) et l'efficacité (*effectiveness*).

1. Validité

La validité dans une recherche de développement comprend la validité du contenu et la validité du concept. van den Akker (1999: 10) dit: «*validity refers to the extent that design of the intervention is based on state-of-the art knowledge(content validity) and that the various components of the intervention are consistently linked to each other(construct validity)*». La validité fait référence au niveau de conception de l'intervention qui est basé sur les connaissances de

pointe et les divers composants de l'intervention sont liés les uns aux autres (validité de concept). Le modèle d'apprentissage développé est dit valide si le modèle est basé sur une théorie adéquate (validité) et que tous les composants du modèle d'apprentissage sont constamment liés les uns aux autres (validité de construit).

2. Praticité

Dans la recherche sur le développement de modèles, van den Akker (1999: 8) dit: «la recherche pour le développement vise à apporter des contributions pratiques et scientifiques». La recherche pour le développement vise à la fois la contribution scientifique et l'aspect pratique. En ce qui concerne l'aspect pratique de la recherche sur le développement, van den Akker (1999: 10) dit: « Fait pratiquement référence à la mesure dans laquelle l'utilisateur (ou d'autres experts) considère l'intervention comme attrayante et utilisable dans des conditions normales ». La praticité fait référence au niveau auquel l'utilisateur (ou d'autres experts) considère que l'intervention est utilisable et préférable dans des conditions normales. Dans les travaux de Nieveen (1999) relatifs au développement de matériels d'apprentissage, on peut souligner que Nieveen mesure le niveau de praticité vu si l'enseignant (et d'autres experts) considère qu'il est facile et peut être utilisé par les enseignants et les étudiants.

En recherche, le développement du modèle développé est dit pratique si les experts et les praticiens déclarent que théoriquement le modèle peut être appliqué sur le terrain et que le niveau de mise en œuvre du modèle est qualifié de «bon».

3. Efficacité

Reigeluth (1999) soutient que l'aspect le plus important de l'efficacité est de déterminer le niveau ou le degré d'application d'une théorie ou d'un modèle dans une situation particulière. Selon Mager, ce niveau d'efficacité est généralement exprimé par une échelle numérique basée sur certains critères (Reigeluth, 1999). En ce qui concerne l'efficacité de la recherche sur le développement, van den Akker (1999: 10) dit: « l'efficacité se réfère à la mesure dans laquelle les expériences et les résultats de l'intervention sont cohérents avec les objectifs visés. ». L'efficacité fait référence au degré de cohérence de l'expérience et des résultats de l'intervention avec les objectifs. Dans les travaux de Nieveen (1999) sur le développement de matériels d'apprentissage, on peut souligner que Nieveen mesure le niveau d'efficacité vu du niveau d'appréciation des étudiants dans l'étude du programme et du désir des étudiants de continuer à utiliser le programme. Dans la recherche sur le développement dans le domaine de l'apprentissage, les indicateurs indiquant que la mise en œuvre du modèle est considérée comme efficace peuvent être vus à partir des éléments suivants: (1) résultats d'apprentissage des élèves; (2) activités étudiantes; et (3) les capacités des élèves en mathématiques, par exemple la pensée créative. Ces composantes peuvent différer d'une étude à l'autre selon la définition (affirmation des termes) que l'on qualifie d'effectif dans l'étude.

B. Recherche Précédente

Quelques recherches pertinentes liées au développement du médias d'apprentissage pour la *ISpring suite 9* sont les suivantes:

1. Recherche par Ostina Lumbanbatu (2017), Département de l'éducation kesejahteraan keluarga, Département de Tata Busana, Faculté teknik, Universitas Negeri Medan concernant le développement du medias d'apprentissage basés sur Ispring Presenter dans le domaine du dessin de vêtements pour la classe X SMK Bintang Timur Pematang Siantar. Dans cette étude, les résultats du traitement des données ont prouvé que le présentateur d'ispring media d'apprentissage qui a été développé était effectivement utilisé comme media d'apprentissage pour dessiner des vêtements pour la classe X SMK Bintang Timur Pematang Siantar. Sur la base des résultats des réponses des élèves au test d'efficacité, il a été obtenu une évaluation avec de bons critères avec un pourcentage moyen de 79,54% et la réponse de l'enseignant a été considérée comme très bonne avec un pourcentage moyen de 98%.
2. Recherche par Nia Kurnia, et al (2018), concernant l'efficacité de l'utilisation du multimédia d'apprentissage assisté par Ispring pour augmenter la motivation et les résultats d'apprentissage dans les matières arabes. Dans cette étude, il existe des différences dans l'augmentation de la motivation, entre les étudiants avant d'utilisermédia l'apprentissage et après l'utilisation de média l'apprentissage sous la forme d'un programme d'application assisté par Ispring pour apprendre l'arabe sur du matériel *dlomir* aux MT Al-Manaar.

3. Recherche par Arlitya Stri Pritakinanthi (2017) Département des programmes et de la technologie, Faculté d'éducation, Universitas Negeri Semarang. Concernant le développement des médias d'apprentissage Utiliser *ispring* pour améliorer les résultats d'apprentissage en anglais classe VIII grade SMP Negeri 37 Semarang. Les résultats de cette étude indiquent que l'utilisation des médias *ispring* convient à une utilisation dans le processus d'apprentissage et peut améliorer les résultats d'apprentissage des élèves du SMP Negeri 37 Semarang. Ceci est démontré par les tests de validité et de faisabilité des experts des médias qui affichent un résultat moyen de 84%.



C. Plan de Concept

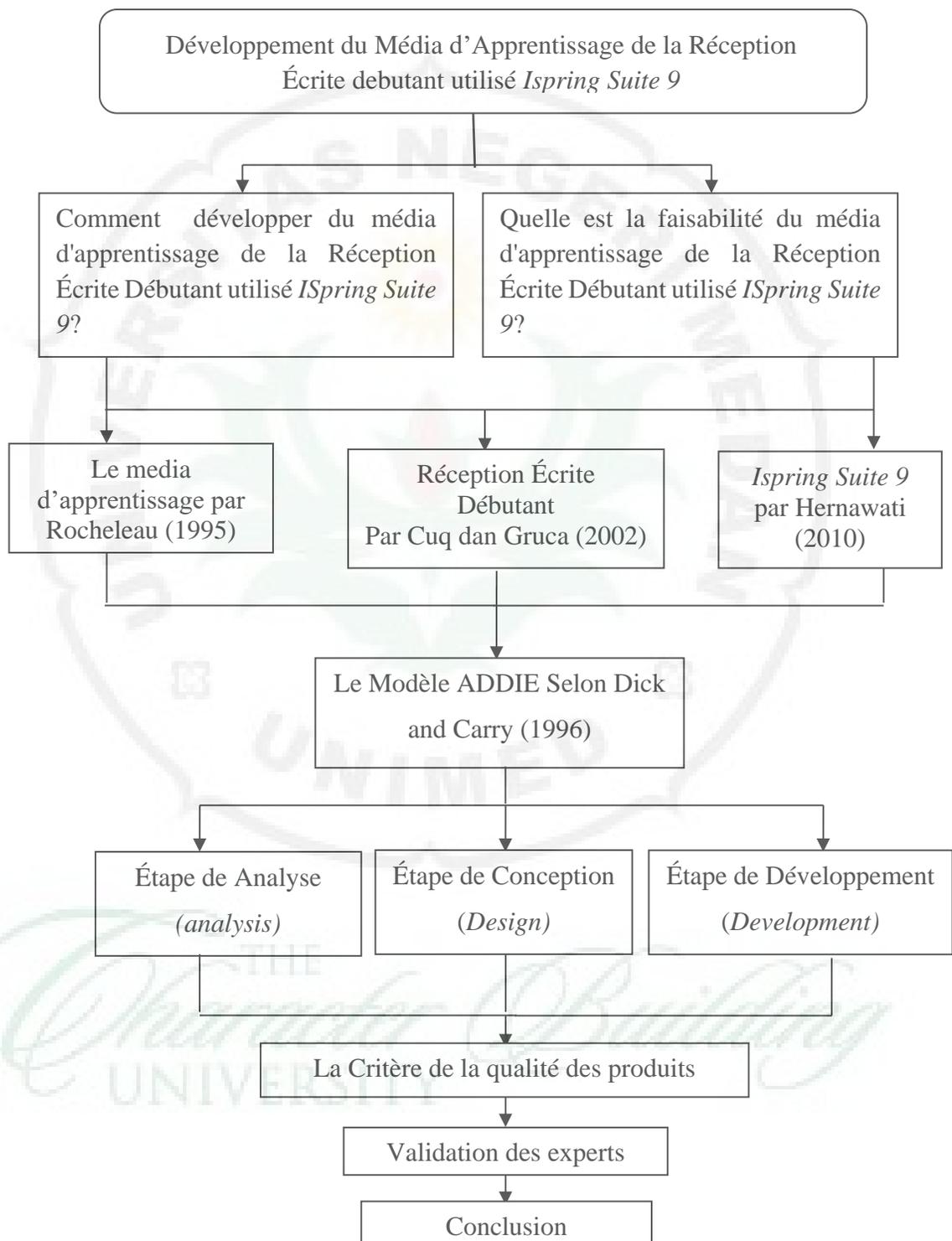


Schéma 2.1 Le Plan de Concept

CHAPITRE III

MÉTHODE DE RECHERCHE

A. Lieux et Temps de Recherche

Cette recherche sera effectuée à la bibliothèque de la faculté des langues et des arts de Universitas Negeri Medan et cette recherche a été menée pendant 2 mois.

B. Objet de Recherche

Objet de cette recherche est le Développement du média d'apprentissage de la Réception Écrite élémentaire utilisé *Ispring Suite 9*.

C. Méthode de Recherche

Cette étude utilise le modèle de développement ADDIE qui comprend cinq étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, l'implémentation et l'évaluation (Dick et Carry, 1996). Dans cette étude, le modèle ADDIE utilisé était limité à trois étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement. La raison de cette limitation est que la qualité à mesurer sur ce produit de développement est seulement dans l'aspect de sa validité.

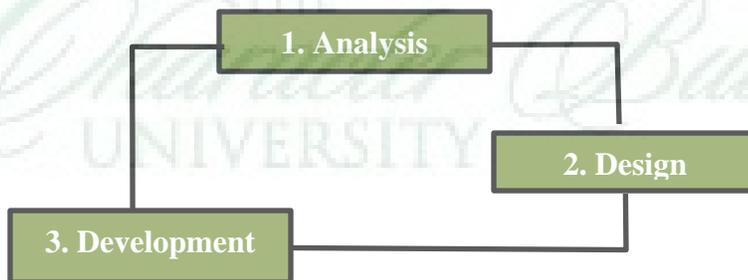


Schéma 3.1

Le modèle ADDIE Selon Dick and Carry (1996)

1. Analyse (*Analysis*)

L'étape d'analyse, une analyse des besoins, une analyse des compétences et une analyse pédagogique sont effectuées. Voici une description de chaque étape de l'analyse.

a. Analyse des besoins

L'analyse des besoins est liée aux problèmes et aux caractéristiques des étudiants, du matériel et des logiciels.

1) Problèmes et caractéristiques des étudiants

L'activité principale consiste à analyser la nécessité de développer de nouveaux modèles / méthodes d'apprentissage et à analyser la faisabilité et les exigences pour développer de nouveaux modèles / méthodes d'apprentissage. Le développement de nouvelles méthodes d'apprentissage commence par un problème dans le modèle / méthode d'apprentissage qui a été appliqué. Des problèmes peuvent survenir parce que les modèles / méthodes d'apprentissage existants ne sont plus adaptés aux besoins cibles, à l'environnement d'apprentissage, à la technologie, aux caractéristiques des élèves, etc. Après avoir analysé le problème de la nécessité de développer de nouveaux modèles / méthodes d'apprentissage, les chercheurs doivent également analyser la faisabilité et les exigences pour développer ces nouveaux modèles / méthodes d'apprentissage

2) Matériel (*hardware*) et des logiciels (*software*)

Le matériel (*hardware*) utilisé pour créer ce médias d'apprentissage est un ordinateur portable et le logiciel (*software*) requis est le suivant: *ISpring Suite 9* et *Microsoft Power Point*.

b. Analyse des compétences et de la pédagogie

L'analyse des compétences et de la pédagogie concerne les normes de compétence et les compétences de base qui seront publiées dans les médias. L' étape d'analyse des compétences, une étude des compétences minimales qui doivent être acquises par les étudiants est réalisée conformément aux normes de contenu fixées par la National Education Standards Agency (BSNP). Ce matériel est tiré de Tendence A2 Méthode de Français Livre de l'élève

2. Conceptions (*Design*)

L'étape de la conception est créer média en utilisant *ispring suite 9*. Qui contient des fonctionnalités qui facilitent la creation de matériel et de quiz. Voici les étapes pour concevoir un produit:

- a. Selection de l'approche globale, forme et apparence l'approche adoptee dans développement des medias d'apprentissage du français en utilisant ispring suite 9 Qui contient des fonctionnalités qui facilitent la creation de matériel et de quiz.
- b. Design du matériel d'apprentissage spécifique design de matériel pour le média d'apprentissage en français avec du matériel comprendré la publicité compose de matériel, de vocabulaires et d'exercises.
- c. Design du menu
 1. Le menu d'Accueil/Home

Le menu d'accueil est un menu permettant d'accéder à la page principale.

Les utilisateurs accidentent directement à cette page lors de la saisie de l'adresse du website.

2. Le menu matériaux

Le menu matériaux est un menu qui contient du matériel

3. Le menu vocabulaire

Le menu vocabulaire est un menu qui contient un menu contenant des vocabulaires

4. Le menu quiz

Le menu quiz est un menu qui contient des exercices ou des questions.

5. Le menu contact

Le menu quiz qui est un menu qui contient l'identité de l'auteur et directrices de mémoire.

d. Développement(Development)

a) Rendre les Medias d'apprentissage

Ce média contient du matériel sur la compréhension de la publicité à l'aide de *Ispring Suite 9*. Tous les composants qui ont été préparés à l'étape de la conception sont assemblés dans une unité multimédia avec le modèle fourni par l'application *ispring suite 9*. Tous les composants sont assemblés en une seule unité selon le *storyboard* et *flowchart* à travers une série d'étapes. Questions, discussions, images et arrière-plans qui seront chargés dans les médias et insérés dans le modèle existant dans l'application *Ispring Suite 9*. L'affichage du menu de travail sur *Ispring suite 9* est le suivant..



Images 3.1 Affichage de *Ispring Suite 9*

b) Validation

1) Validation par les validateurs des médias

La validation des médias se fait en remplissant un questionnaire à l'aide d'un questionnaire de Sriahti avec 5 réponses alternatives, à savoir tout à fait d'accord, d'accord, neutre, pas d'accord et fortement en désaccord.

2) Validation par les validateurs matériel

La validation est effectuée par des experts en matériaux en recueillant des suggestions ou des opinions d'experts en matériaux pour effectuer des révisions.

Le questionnaire utilisé utilise le questionnaire Sriahti avec 5 réponses alternatives, à savoir tout à fait d'accord, d'accord, neutre, pas d'accord, fortement en désaccord.

D. Données Et Sources De Données

Deux données principales seront collectées dans le cadre de cette recherche sont les données de processus de développement des médias *Ispring Suite 9* et les données

de validité des médias *Ispring Suite 9*. Les données du processus de développement des médias *Ispring Suite 9* proviennent des activités de développement des médias *Ispring Suite 9*, de l'étape d'analyse à l'étape de développement. La validité des données des médias *Ispring Suite 9* provenant d'un jugement d'experts.

E. Techniques de Collecte de Données et Instruments de Recherche

Basé sur des données et des sources de données ci-dessus, les données du processus de développement des médias *Ispring Suite 9* seront collectées par l'observation et l'enregistrement de l'ensemble du processus de développement des médias *Ispring Suite 9*. L'instrument utilisé pour collecter ces données est le chercheur comme principal instrument de recherche et le cahier de recherche. Les données de validité des médias *Ispring Suite 9* seront collectées par une évaluation d'experts. Les instruments utilisés pour collecter des données sur la validité des supports *Ispring Suite 9* étaient des fiches de validation matérielle et des médias d'apprentissage.

Les techniques de collecte de données utilisées dans cette étude se présentaient sous la forme d'instruments adaptés de Sriaehdi, Multimedia Learning Assessment (Sriaehdi, 2014). Dans l'évaluation de l'apprentissage multimédia (Sriaehdi, 2014), deux instruments de recherche sont utilisés dans cette recherche sont les instruments de validation pour les experts en matériaux et les instruments d'experts en médias.

Dans la collecte de données, cela se fait donner des instruments de validation pour les médias et le matériel donné sous forme de questions sur les médias en cours de développement. Les instruments sont: (a) Questionnaire de validation pour les experts en matériel d'apprentissage et (b) Questionnaire de validation pour les experts des médias d'apprentissage.

a) Questionnaire de validation pour les experts en matériel d'apprentissage

Tableau 3. 2 Instruments d'Évaluation d'Expert du Matériel

No	INDICATEUR	ÉVALUATION				
		5	4	3	2	1
1	Conformité des objectifs/ compétences avec le RPS					
2	Adéquation du matériel pédagogique avec les caractéristiques de l'utilisateur					
3	Encourage la pensée critique					
4	Le dernier matériel pédagogique					
5	L'ordre du matériel pédagogique pour chaque étape					
6	L'étendue ou la portée du matériel pédagogique					
7	Phrases ou langage pour décrire le matériel pédagogique					
8	Donner des exemples ou des illustrations					
9	Présentation des formules et leur utilisation					
10	Précision grammaticale					
11	Résumé donnant					
12	Compréhension des messages ou des informations soumis au matériel					
13	L'efficacité des questions pratiques					
14	L'adéquation de l'image au matériau					
15	Précision du matériau source					
Score Total						
Pourcentage						

Critère	
----------------	--

Source :(Sriahdi, 2014)

(b) Questionnaire de validation pour les experts des médias d'apprentissage.

Tableau 3. 3 Instruments d'Évaluation d'Expert du Media

No	INDICATEUR	ÉVALUATION				
		5	4	3	2	1
	Aspects des caractéristiques des médias					
1	Le programme facile à utiliser					
2	Les fonctionnalités des medias sont faciles à utiliser					
	L'aspect d'affichage du média					
3	Composition de couleur					
4	Sélection du type de la taille du texte					
5	L'utilisation de langage					
6	Systématique de l'écran média					
7	La qualité des lettres, de chiffres et des symboles dans le texte					
8	Qualité vidéo					
9	Mise en page image et vidéo					
10	L'adéquation des images et des vidéos clarifie le matériel					
	Score Total					
	Pourcentage					

	Critère	
--	----------------	--

Source : Sriaehdi, 2014

F. Techniques d'analyse des Données

Les questionnaires sont des techniques de collecte de données qui contiennent des questions posées par écrit à une personne ou à un groupe de personnes pour obtenir des réponses ou des réponses et des informations nécessaires aux chercheurs. Les données du questionnaire obtenues seront analysées selon les étapes suivantes:

- a) Procéder à la validation des médias pour les experts des matériaux et les experts des médias.
- b) La fiche de validation est remplie par des experts des médias et des experts en matériaux.
- c) Quantifier l'évaluation de validation des experts en matériaux et des experts des médias en fonction de points d'évaluation prédéterminés.

$$X = \frac{\text{nombre du score obtenu}}{\text{nombre du score idéal}} \times 100\%$$

(Source : Sugiyono, 2007)

Description :

X = score empirique

Le score obtenu est ensuite transformé dans le tableau suivant:

Tableau 3. 4 Critères d'évaluation du développement le matériel et des medias

Note	Critère	Pourcentage
A	Très bien	100-90
B	Bien	89-70
C	Assez bien	69-50

D	Mauvais	49-30
E	Très mauvais	29-0

Source: *Metode Penelitian Pendidikan (Sugiyono, 2007)*

Cette recherche serait couronnée de succès si les résultats obtenus à partir du questionnaire étaient dans les critères de «Bien» avec de score d'intervalle de 70-89 et le critère «Très bien» avec des scores d'intervalle de 90-100. Le tableau ci-dessus est un critère d'évaluation comme référence pour l'évaluation menée par réviseur et l'utilisateur, la faisabilité du produit en cours de développement est de voir les médias d'apprentissage basés sur la *Ispring suite 9*.

UNIVERSITAS NEGERI
UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY

CHAPITRE IV

RÉSULTATS DE LA RECHERCHE ET DISCUSSION

A. Résultats de la Recherche

Cette recherche utilise la méthode Recherche et développement avec le modèle ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) développé par Dick et Carry, 1996. Cependant, cette recherche est limitée à la phase de développement.

1. Processus de développement

a. Analyse

Au stade de l'analyse, des informations sont collectées pour obtenir les obstacles rencontrés par les élèves. Cette étape a été réalisée en distribuant des questionnaires via google forms qui ont été donnés à 20 étudiants de troisième semestre de la section française Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Les résultats du questionnaire l'analyse des besoins de développement des médias d'apprentissage Réception Écrite Intermédiaire est la suivante.

Tableau 4. 1 Les Résultats de l'analyse de besoin des étudiants

No	La Question	La réponse	Fréquence de réponse des élèves	%
1	Comment la qualité des livres d'enseignement (matériels) est-elle utilisée par les enseignants en termes de facilité de compréhension pour les étudiants ?	Pas bien	0	0
		Moins bien	9	45
		Bien	9	45
		Très bien	2	10

2	Comment la qualité des livres d'enseignement (matériels) est-elle utilisée par les enseignants en termes d'influence sur la stimulation de l'enthousiasme des étudiants pour l'apprentissage ?	Pas bien	0	0
		Moins bien	10	50
		Bien	9	45
		très bien	1	5
3.	Quel est le niveau de variation des méthodes d'apprentissage utilisées par les enseignant ?	Pas bien	1	5
		Moins bien	5	25
		Bien	12	60
		Très bien	2	10
4.	Quel est votre intérêt pour le méthodes d'apprentissage utilisées par les enseignants ?	Pas bien	2	10
		Moins bien	2	10
		Bien	14	70
		Très bien	2	10
5	Quel est le niveau de variation des médias d'apprentissage utilisés par les enseignants ?	Pas bien	2	10
		Moins bien	13	65
		Bien	4	20
		Très bien	1	5
6	Quel est votre niveau d'intérêt pour les médias apprentissages utilisés par les enseignants ?	Pas bien	2	10
		Moins bien	12	60
		Bien	3	15
		Très bien	3	15
7	Comment la qualité des instruments d'évaluation des apprentissages est-elle utilisée par les enseignants ?	Pas bien	1	5
		Moins bien	5	25
		Bien	10	50
		Très bien	4	20
8	Laquelle des compétences suivantes pensez-vous est la plus difficile ?	Production Orale	3	15
		Production Écrite	2	10
		Réception Orale	3	15
		Réception Écrite	12	60
9	Dans Production Orale intermédiaire, quels aspects pensez-vous qu'il faut le plus améliorer ?	Méthodes d'apprentissage	2	10
		Matériel pédagogique	6	30
		Médias d'apprentissage	10	50
		Instrument d'évaluation	2	10

10	Dans Production Écrite intermédiaire, quel aspects pensez-vous qu'il faut plus améliorer ?	Méthodes d'apprentissage	4	20
		Matériel pédagogique	1	5
		Médias d'apprentissage	13	65
		Instrument d'évaluation	2	10
11	Dans Réception Orale Intermédiaire, quel aspects pensez-vous qu'il faut plus améliorer ?	Méthodes d'apprentissage	3	15
		Matériel pédagogique	6	30
		Médias d'apprentissage	11	55
		Instrument d'évaluation	0	0
12	Dans Réception Écrite Intermédiaire, quel aspects pensez-vous qu'il faut plus améliorer ?	Méthodes d'apprentissage	3	15
		Matériel pédagogique	7	35
		Médias d'apprentissage	9	45
		Instrument d'évaluation	1	5

Les résultats du questionnaire ci-dessus indiquent que les éléments qui sont considérés comme les plus faibles selon les étudiants sont les éléments de matériel pédagogique et médias d'apprentissage. L'aspect de l'apprentissage du français qui est considéré comme plus difficile par les étudiants est Réception Écrite Intermédiaire. Par conséquent, il est nécessaire de développer les médias d'apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire dans la section française, faculté des langues et des arts de Universitas Negeri Medan. Les médias d'apprentissage développés doivent être dotés d'un matériel pédagogique de qualité afin de faciliter l'apprentissage du français par les étudiants, notamment dans la compétence Réception écrite Intermediaire.

b. Processus et résultat de la phase conception

A ce stade, des objectifs d'apprentissage sont déterminés, comme la détermination des compétences de base, des objectifs et des descriptions. Alors les étapes de la séquence média à développer sont déterminées comme la détermination du concept du média d'apprentissage Réception Ecrite Intermédiaire à l'aide de la ispring suite 9. La conception du média pédagogique est la suivante.

b.1 Conception du menu principal



Image 4. 1 Conception du menu principal

b.2 Conception du menu materiaux



Image 4. 2 Conception du menu materiaux

b.3 Conception du menu lexicaux



Image 4. 3 Conception du menu lexicaux

b.4 Conception du menu quiz



Image 4. 4 Conception du menu quiz

b.5 Conception du menu contact

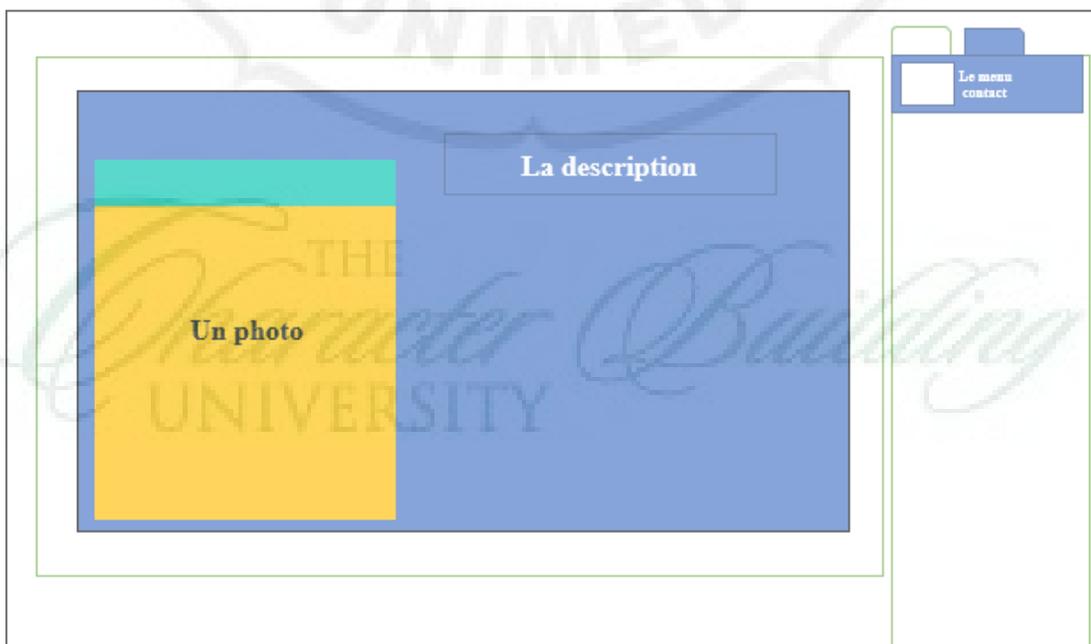


Image 4. 5 Conception du menu contact

c. Développement

Le développement du média d'apprentissage Réception Écrite Intermédiaire basé sur la présentation utilise *Ispring Suite 9* a été réalisé sur la base des résultats des activités de la phase de conception. La forme des résultats du développement est suivant.

c.1 Page d'Accueil

La première page il y a le titre de la matière, le nom du directeur, le nom de l'auteur et le nom du cours. La page de démarrage fournit des informations sur les principaux titres qui seront discutés dans les médias d'apprentissage.

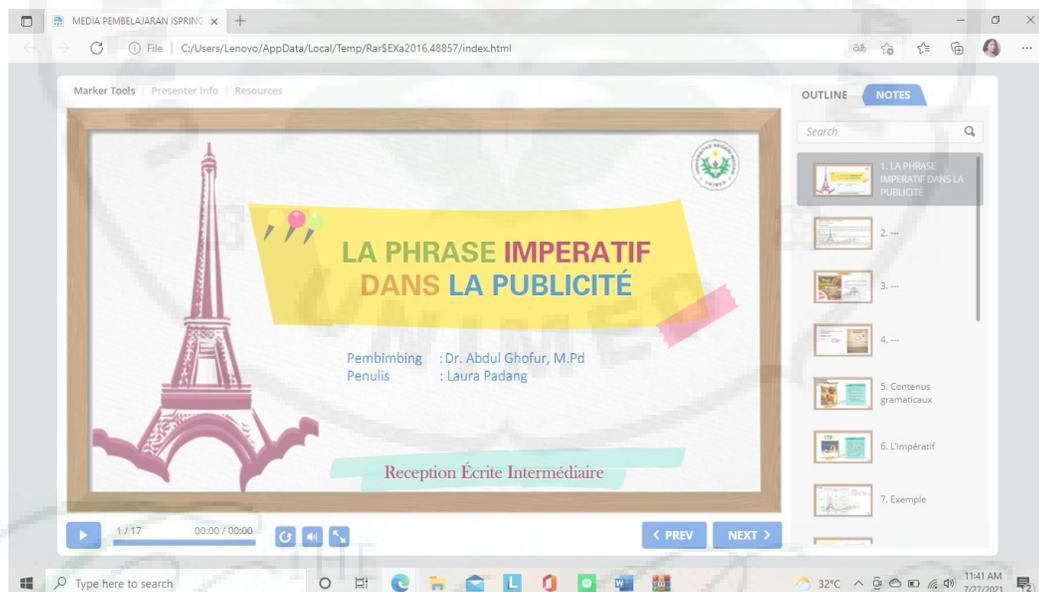


Image 4. 6 Vue initiale des médias d'apprentissage en utilisant *Ispring Suite 9*

Ensuite sur la deuxième page, sont affichés les objectifs d'apprentissage, réussite de l'apprentissage et la pertinence liés au cours réception écrite intermédiaire qui sont tirés des plans de cours utilisés dans l'apprentissage.

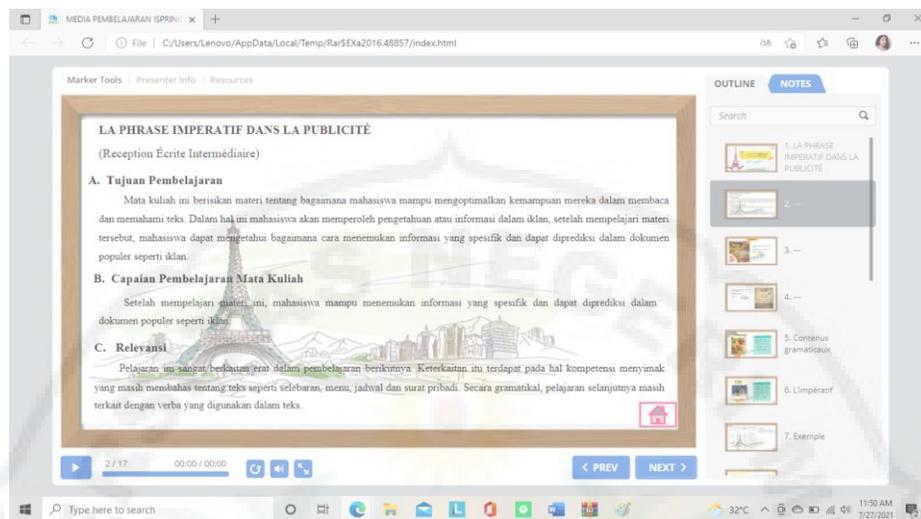


Image 4. 7 L'affichés les objectifs d'apprentissage

c.2 Page des materiaux

Cette page contient du matériel pour l'apprentissage. Le matériel d'apprentissage discute comprendre la publicité qui sont conformes aux RPS dans le cours Réception Écrite Intermédiaire. Cette page contient des images publicitaires liées au matériel et des explications.

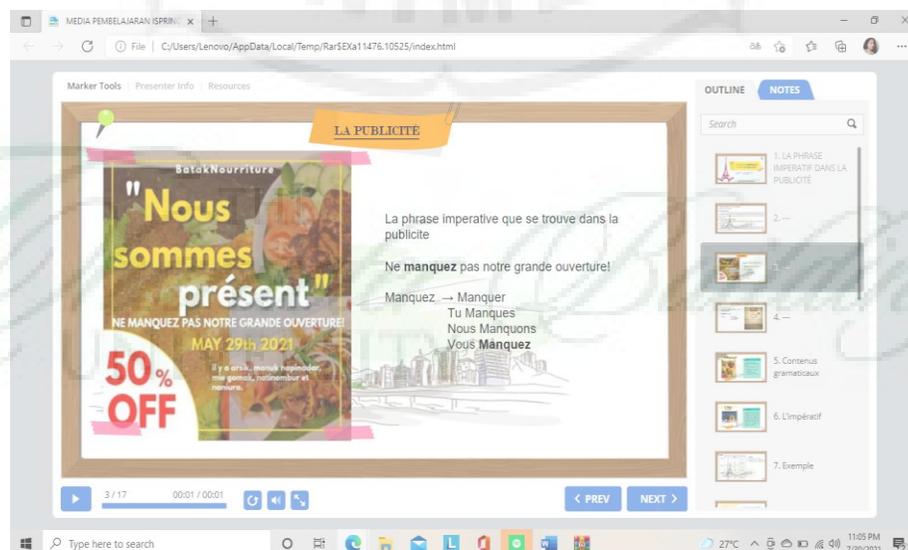


Image 4. 8 Page des materiaux

La page suivante contient la grammaire discutée l'impératif contenu dans la publicite.

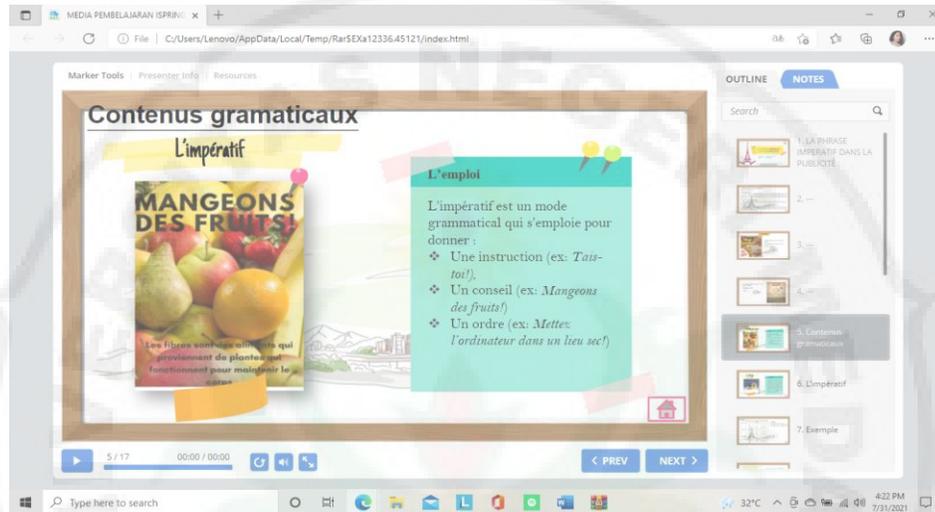


Image 4. 9 Page des matériaux

c.3 Page des lexicaux

Cette page contient le vocabulaire utilisé dans le matériel et des exemples de phrases l'impératif pour chaque mot.

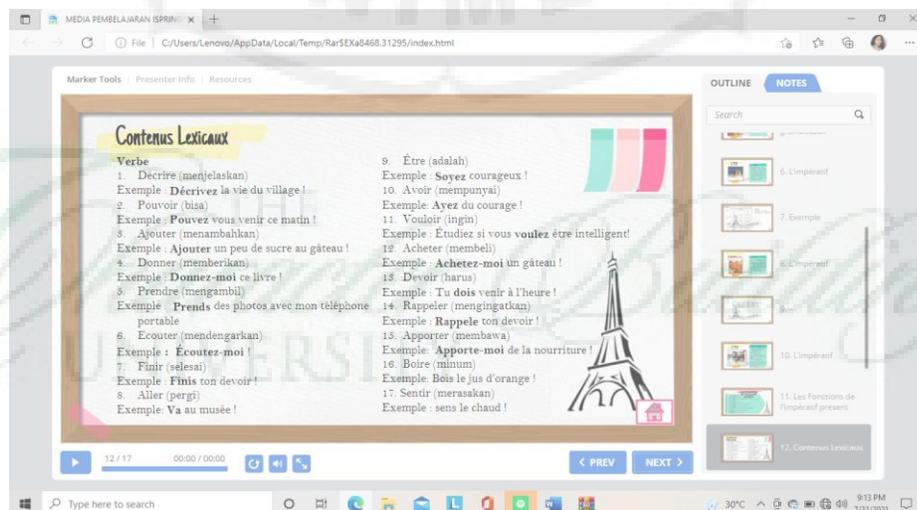


Image 4. 10 Page des lexicaux

c.4 Page de quiz

Cette page contient des exercices sur le matériel qui a été discuté. Sur la première page, il faut choisir le bouton « commencer le quiz ». Ensuite, une page apparaîtra pour remplir les données courtes des étudiants telles que le nom, l'e-mail et la classe.

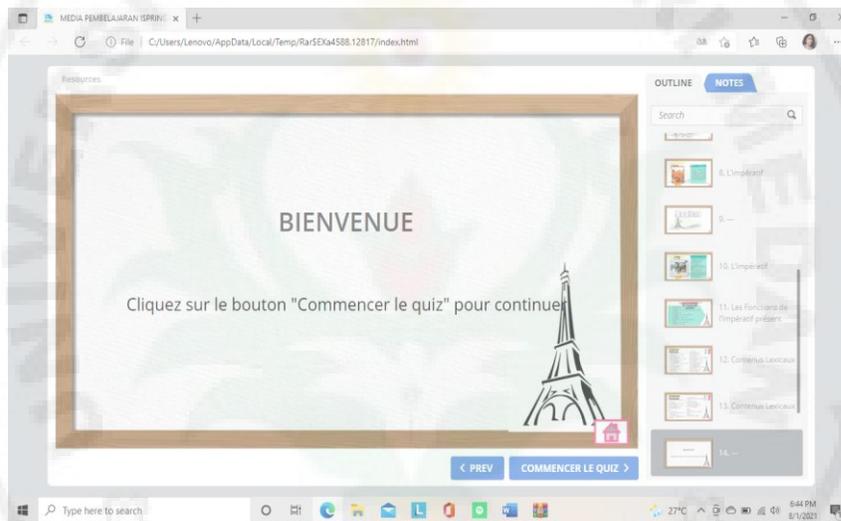


Image 4. 11 Page de quiz

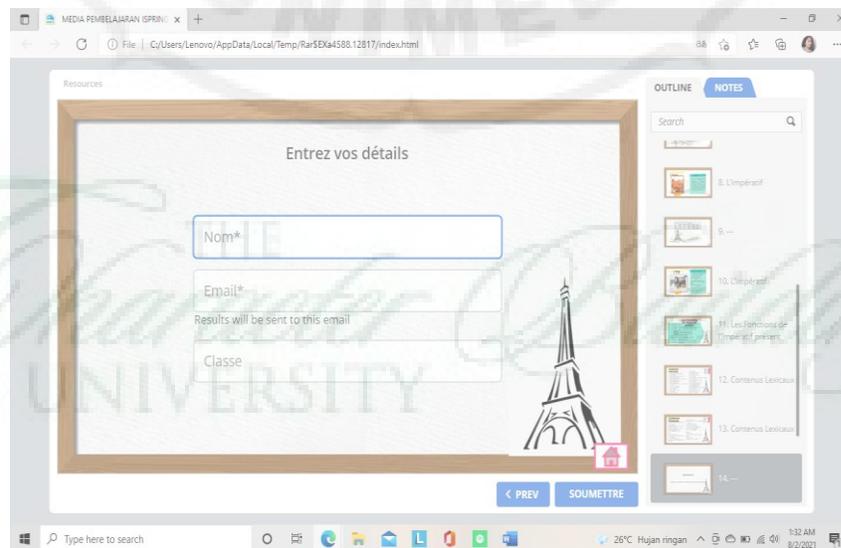


Image 4. 12 Page de quiz

Ensuite, après avoir rempli les données, une page de question liée au matériel apparaîtra. Il faut répondre aux questions pour passer à la question suivante. La question suivante. La question se compose de 5 questions et un total de 50 questions.

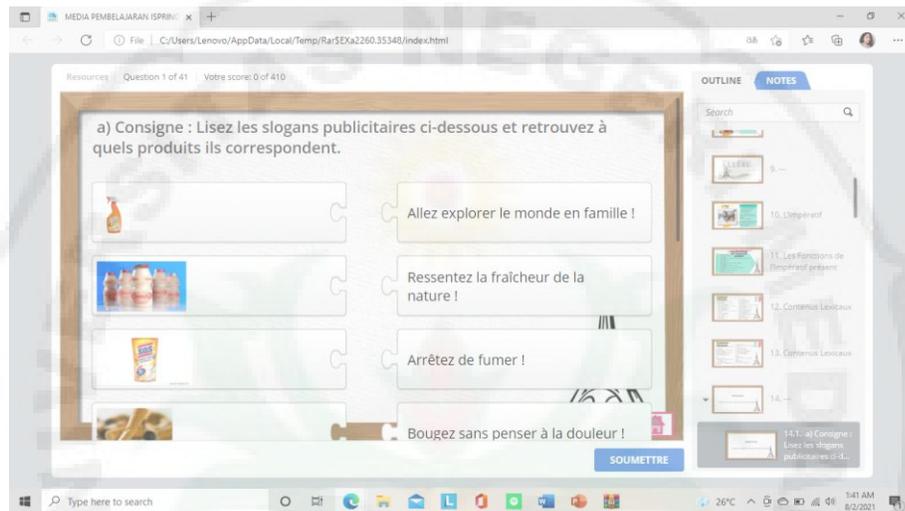


Image 4.13 Page de quiz

Si une question donne une réponse incorrecte, la bonne réponse sera affichée. Mais ne peut pas changer la réponse précédente.

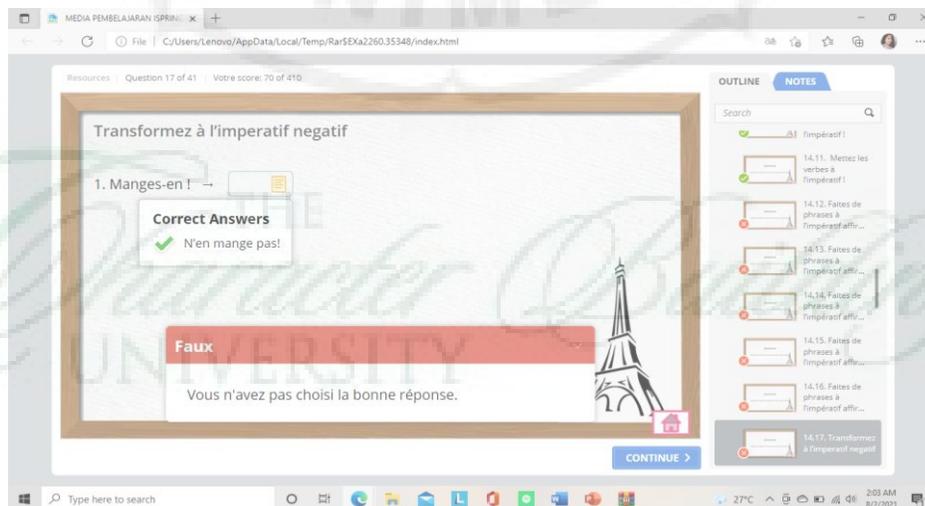


Image 4.14 Page de quiz

Après avoir répondu à toutes les questions, le score final sera affiché à la fin de la page du quiz comme indiqué ci-dessous.

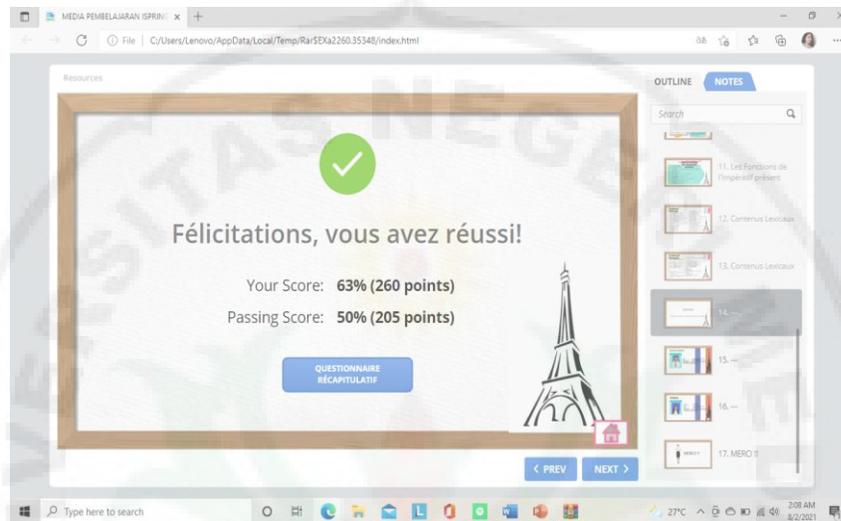


Image 4. 15 Page de quiz

c.5 Le menu contact

Sur la dernière page, l'identité de l'auteur et le directeur sera affichée.

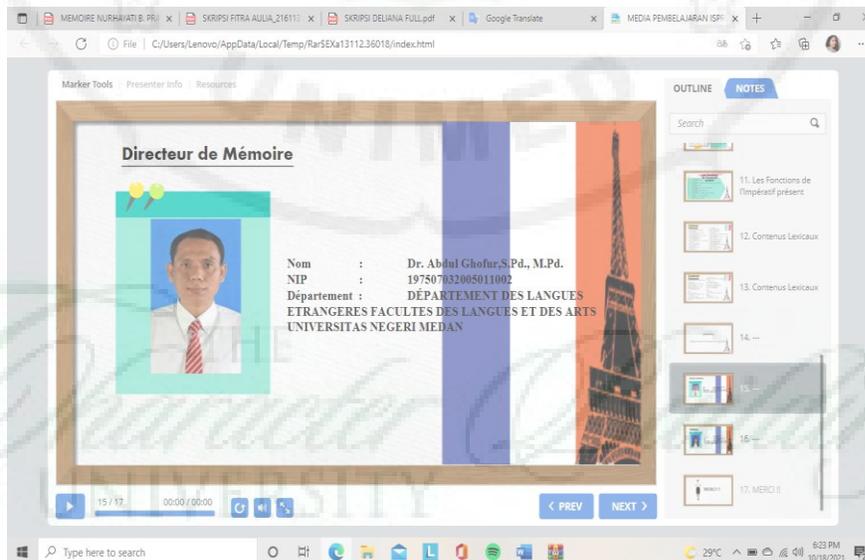


Image 4. 16 Le menu contact

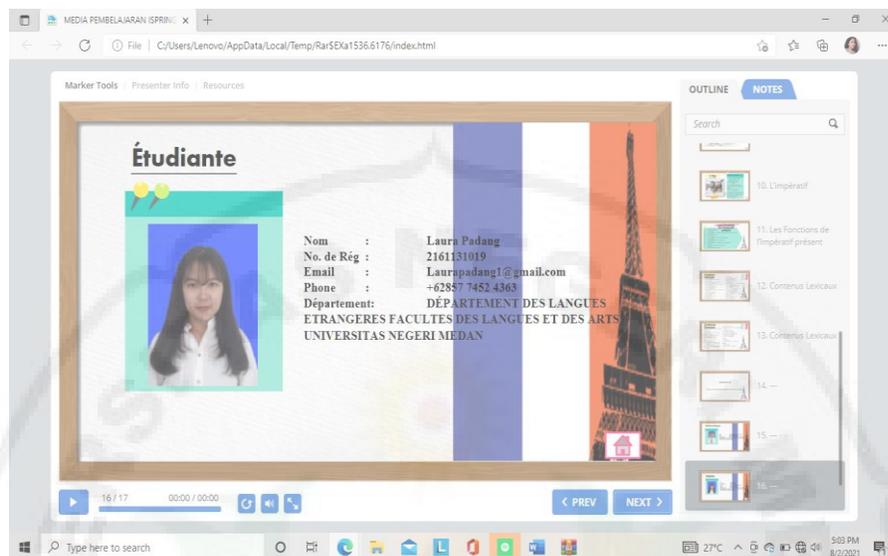


Image 4. 17 Le menu contact

Après le média d'apprentissage dans le cours Réception Écrite Intermédiaire basé sur la présentation utilisé *ispring suite 9* été développé, le produit a ensuite été validé par la validatrice en matériaux et médias. La validatrice de matériel évalue la qualité du matériel contenu dans les médias développés. La validatrice de médias évaluent la qualité de conception et la fonction des médias développés. La première activité de validation sur le matériel pédagogique a été réalisée du 15 février au 18 may 2021. Les résultats de la validation ont été obtenus à partir des données. (1) il y a une erreur dans l'écriture, (2) il y a une erreur dans la prise de matériel d'une source fiable, (3) il y a une erreur dans la publicité et (4) il n'y a pas beaucoup d'exercise. Une description plus détaillée des données est fournie dans le tableau ci-dessous.

Tableau 4. 2 Les suggestion par la validatrice du matériel

Réencontre	Suggestion et commentaires
1	Donnez le titre du matériel sur l'impératif en publicité
2	Prenez du matériel basé sur des sources fiables, Racontez des phrases sous forme de point, Faire un exemple de phrase impératif dans contenus lexicaux et Réparation exercice
3	Faites des phrases impératifs dans les publicités pour le début du matériel et ajouter de l'exercise
4	Réparation grammaticales.
5	Réparation grammaticales et au titre du matériel.

Ensuite après validation du matériel par la validatrice, la validation média est réalisée du 11 juin au 21 juillet 2021. Les résultats de la validation des données obtenues (1) manque d'information sur l'apparition initiale du média et l'identité de l'auteur et le directeur, (2) Manque d'images d'exemples de publicités impératif dans les médias et (3) il y a des erreurs dans le fond média. Une description plus détaillée des données est fournie dans le tableau ci-dessous.

Tableau 4. 3 Les suggestion par validatrice du média

Réencontre	Suggestion et commentaires
1	Ajouter le nom du directeur et le nom de l’auteur au début de la page du média d’apprentissage, ajouter une explication de la publicité au début du materiaux, réparation l’écriture sur l’explication du matériel et ajouter le menu contact à la fin du média d’apprentissage.
2	Ajouter d’une image dans publicité qui utilise des phrases impératif et expliquer la grammaire dans la publicité

2. Validité des médias d’apprentissage

a. Résultats de la validation des matériaux

Après avoir validé et révisé les matériaux d’apprentissage’ il a été obtenu des données indiquant que les matériaux d’apprentissage contenus dans le médias d’apprentissage *Ispring Suite 9* on été déclarés valides avec un score moyen de 92 % avec des critères «très bien ». Ce qui suit est une description des données de la validation des matériaux d’apprentissages.

Tableau 4. 4 Le Résultat de validation par la validatrice du matériel

No	INDICATEUR	ÉVALUATION				
		5	4	3	2	1
1	Conformité des objectifs/ compétences avec le RPS	√				
2	Adéquation du matériel pédagogique avec les caractéristiques de l'utilisateur		√			
3	Encourage la pensée critique			√		
4	Le dernier matériel pédagogique		√			
5	L'ordre du matériel pédagogique pour chaque étape		√			
6	L'étendue ou la portée du matériel pédagogique		√			
7	Phrases ou langage pour décrire le matériel pédagogique	√				
8	Donner des exemples ou des illustrations		√			
9	Présentation des formules et leur utilisation		√			
10	Précision grammaticale	√				
11	Résumé donnant	√				
12	Compréhension des messages ou des informations soumis au matériel	√				
13	L'efficacité des questions pratiques	√				
14	L'adéquation de l'image au matériau	√				
15	Précision du matériau source	√				
	Score total	67				
	Pourcentage	$\frac{67}{75} \times 100\% = 92$				
	Critère	Très bien				

b. Résultats de la validation des médias

Après validation et révision des médias d'apprentissage développés, les données ont permis d'obtenir que les médias d'apprentissages *Ispring Suite 9* a été déclaré valide avec un score moyen de 89,3 % avec la critère de « Bien ». ce qui suit une description des données de la validation des médias d'apprentissage.

Tableau 4. 5 Le Résultat de validation par la validatrice du média

No	INDICATEUR	ÉVALUATION				
		5	4	3	2	1
Aspects des caractéristiques des médias						
1	Le programme facile à utiliser	√				
2	Les fonctionnalités des medias sont faciles à utiliser	√				
L'aspect d'affichage du média						
3	Composition de couleur		√			
4	Sélection du type de la taille du texte	√				
5	L'utilisation de langage	√				
6	Systematique de l'écran média	√				
7	La qualité des lettres, de chiffres et des symboles dans le texte	√				
8	Qualité vidéo		√			
9	Mise en page image et vidéo		√			
10	L'adéquation des images et des vidéos clarifie le matériel		√			
	Score Total	46				
	Pourcentage	$\frac{46}{50} \times 100\% = 89,3$				
	Critère	Très bien				

B. Discussion

1. Efficacité du modèle ADDIE pour le développement de la conception pédagogique

Il existe de nombreuses théories sur le modèle de développement de la conception pédagogique. Chaque théorie a une étape différente (procédure) de développement. L'un des modèles de développement de la conception pédagogique est le modèle ADDIE développé par Dick et Carey (2014). Le modèle ADDIE est un modèle de développement assez simple dans sa mise en œuvre. Il y a cinq étapes qu'un développeur de conception pédagogique doit suivre lors du développement d'un produit d'apprentissage. Les cinq étapes sont l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation.

Parmi les cinq étapes, les concepteurs pédagogiques peuvent modifier (réduire ou ajouter) une autre étape, adaptée aux objectifs et aux besoins de la recherche menée. À cet égard, considérant que cette recherche n'est qu'une simple étude, les étapes de recherche utilisées se limitent aux trois premières étapes, à savoir analyse, conception et développement. En mettant ces étapes, l'efficacité du processus de développement de produits peut être obtenue, tout en maintenant la qualité des produits développés. La qualité du produit développé est obtenue à partir de l'évaluation (validation) effectuée par des validateurs, à la fois des validateurs en matériaux et des validateurs médias. Ceci est conforme à la théorie de Nieveen (1999) concernant les critères de qualité d'un produit de développement qui est évalué à partir de trois éléments, à savoir la

validité, la praticité et l'efficacité. Ainsi, on peut dire que ce produit de développement a une bonne qualité basée sur le seul élément de validité.

2. Facteurs affectant la qualité des médias d'apprentissage *ispring suite 9* dans le cours Réception Écrite Intermédiaire

Basée sur des résultats de la recherche, les produits de développement réalisés sont de bonne qualité. Il existe plusieurs facteurs qui influencent la « bonne » qualité des médias d'apprentissage numériques développés à base d'*ispring suite 9*, à savoir le premier, la qualité de la conception de l'image ou de la vidéo sur le média développé qui est facile à utiliser pour un apprentissage indépendant. Ainsi les étudiants peuvent apprendre à tout moment, n'importe où en utilisant le réseau internet. Deuxièmement, le contenu du matériel pédagogique dans les médias développés est pertinent ou lié à la réalisation des objectifs d'apprentissage dans le RPS utilisé en classe. Troisièmement, le contenu du matériel pédagogique dans les médias développés est conforme aux objectifs d'apprentissage dans le RPS, il montre la cohérence du contenu du matériel pédagogique dans les médias développés. Quatrièmement, le matériel pédagogique des médias développés est facilement compris par les lecteurs. Cela peut être vu à partir de la lisibilité liée à l'état de l'écriture ou de l'impression qui est claire, facile, intéressante et amusante à lire afin que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints.

Cependant, il existe plusieurs faiblesses dans les médias développés, à savoir tout d'abord, la qualité de la conception des images prises en dehors de l'application *ispring suite 9* n'a pas une haute résolution. Deuxièmement, une partie de fond sur

les médias d'apprentissage est une écriture assez dérangement. Cela se traduit par un manque de lisibilité de certains des matériaux dans les médias développés .

Basée sur de l'explication ci-dessus, on peut voir que les médias d'apprentissage développés à l'aide de l'application *Ispring Suite 9* sont réalisables et de bonne qualité, de sorte que les objectifs d'apprentissage « comprendre la publicité » dans le cours de Réception Écrite Intermédiaire peuvent être délivrés selon les RPS.



CHAPITRE V

CONCLUSION ET SUGGESTION

A. Conclusion

En liant la théorie et les données obtenues par toutes les techniques de collecte de données. Les conclusions suivantes sont tirées :

1. Le processus d'élaboration des médias d'apprentissage utilisation *ispring suite 9* du cours Réception Écrite Intermédiaire se déroule en trois étapes, à savoir ; analyse, conception et développement. Au stade de l'analyse, il s'est avéré que les médias utilisés en classe dans le cours Réception Écrite Intermédiaire du section française de l'Universitas Negeri Medan n'étaient pas assez variés. Puis au stade de la conception, les critères des médias d'apprentissage développés sont déterminés en fonction des besoins des étudiant. Puis au stade de développement des médias d'apprentissage conçus en médias de présentation. Les activités en cours de création de ce média sont de créer des conceptions d'images, puis de les appliquer à *ispring suite 9*.
2. Les médias d'apprentissage développés ont été validés par des validateurs. Les résultats ont montré que la valeur moyenne des validateurs en matériaux était de 92 % « très bien » et celle des validateurs en médias d'apprentissage était de 89,3% (Bien). Sur la base des résultats de la validation de validateur en matériel et validateur en médias que les médias d'apprentissage utilisé

Ispring Suite 9 dans le cours réception écrite intermédiaire sont valides ou réalisables.

B. Suggestion

Le chercheur aimerait faire quelques suggestions sur la base de cette recherche. Ces suggestions visent à améliorer et développer des médias d'apprentissage basés sur la présentation en utilisant *Ispring Suite 9* dans le cours Réception Écrite Intermédiaire, notamment :

1. Les médias d'apprentissage basés sur la présentation utilisant *ispring suite 9* ont satisfait à l'aspect de faisabilité. Par conséquent, il est recommandé que les conférenciers ou les enseignants utilisent ce médias d'apprentissage créatif et efficace et éviter l'ennui des étudiants dans les méthodes d'enseignement conventionnelles.
2. Pour les enseignants, les médias d'apprentissage par présentation utilisant *ispring suite 9* dans le cours Réception Écrite Intermédiaire peuvent être utilisés comme l'une des références d'apprentissage de français.
3. Pour la section française, les médias d'apprentissage par présentation utilisant *ispring suite 9* dans le cours Réception Écrite Intermédiaire peuvent être utilisés comme l'une des références, si bien que l'étude sur le français est plus riche surtout ce qui peut donner de l'information sur le média d'apprentissage de français.

BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja GrafindoPersada.
- Cuq, Jean Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours de Didactique du Française Langue Etrangère et Seconde*. Paris : Librairie Larousse
- Dalman, H. 2014. *Keterampilan Membaca*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Hernawati. 2010. *Ispring dalam Pembelajaran*. Garut: Tesis Pascasarjana Teknologi Pendidikan STKIP.
- Himmah, Faiqotul& Martini.2017. *Pengembangan multimedia interaktif menggunakan ispring suite 8 pada sub materi zat aditif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VII*. E-Journal unesa,05, 73-82.
- Kurnia, N., Darmawan, D., Maskur., (2018) , *Efektivitas Pemanfaatn Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1):451-461.
- Lebrun, N., & Berthelot, S. (1994). *Plan pédagogique : une démarche systématique de planification de l'enseignement*. Ottawa : De Boeck Université et Éditions nouvelles.
- Mugi.J, Yogi.W. 2017. *Perancang Media Siap UN Matematika SMP Berbasis Android*. Jurnal SAP. Volume 02 Nomor 01
- Muhsyanur. 2014. *Membaca (Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif)*. Yogyakarta: Buginese Art
- Mulyatiningsih, Endang .2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher
- Reigeluth, C.M. 1999. *Instructional-Design Theories and Models Volume II: A New Paradigm of Instructional Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

- Rocheleau, Johanne. 1995. *Le Concept De Media D'apprentissage*. International Journal of E-learning & Distance Education. Vol. 10 No. 2.
- Sadiman, Arief S., dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sriadi. 2014. *Pengembangan Multimedia Learning Dalam Pembelajaran Pembangkit Energi Listrik*. Centre For Instructional Technology and Multimedia. USM.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumirharsono, Rudi dan Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember : Pustaka Abadi.
- Surjono, Herman Dwi. 2010. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.

SITOGRAFIE

Niveau A1.1 du CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues) dans le site le site <http://www.delfdalf.fr/niveau-a1-du-cecr-cadre-europeen-commun-de-referance-pour-les-langues.html>





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : 4580/UN33.2.1/PL / 2020
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 Desember 2020

Yth. Ketua Jurusan Bahasa Asing
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Saudara untuk mengizinkan mahasiswa:

nama : Laura Padang

NIM : 2161131019

jurusan/ program studi : Bahasa Asing/ Pendidikan Bahasa Prancis
melaksanakan penelitian di Laboratorium Jurusan Bahasa Asing.

Penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka memenuhi persyaratan penulisan skripsi dengan judul
"Développement Du Média D'Apprentissage De La Réception Écrite Intermédiaire En Utilisant
Ispring Suite 9".

Demikian kami sampaikan, atas izin dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan:

1. Ketua Jurusan / Sekretaris Jurusan
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942

Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 401/ UN33.2.7/LL/2020

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Laura Padang
NIM : 2161131019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Benar telah mengikuti Ujian Kompetensi Bahasa Prancis di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis pada tanggal 16 Juli 2020 sd 17 Juli 2020, dan dinyatakan **LULUS**.

Demikianlah Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 17 Juli 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa Asing

Ketua Prodi Pend. Bahasa Prancis

Dr. Zulherman, MM., M.Pd.
NIP 19730827 200312 1 001

Dr. Tengku Ratna Soraya, M.Pd.
NIP 19780602 200112 2 001

THE
Character Building
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 300/ UN33. 2.7/LL/2020

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis menerangkan bahwa :

Nama : Laura Padang
NIM : 2161131019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Benar telah mengikuti Ujian Comprehensive secara Daring pada tanggal 12 Juni 2020, dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~, dengan nilai :

No.	Bahan Uji Kompetensi	Nilai	Peringkat	Keterangan
1	Pengajaran dan Metode Penelitian	80	B	LULUS
2	Ketrampilan Berbahasa	78	C	LULUS
Rata-rata 79			C	LULUS

Demikianlah Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, diucapkan terimakasih.

Medan, 18 Juni 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa Asing

Dr. Zulherman, M.M., M.Pd.
NIP. 19730827 200312 1 001

Kaprodi. Pend. Bahasa Prancis

Dr. Tengku Ratna Soraya, M.Pd.
NIP. 19780602 200112 2 001

THE
Character Building
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 177/UN33.2.7/LL/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Surya M Hutagalung, M.Pd
NIP : 19690822 200112 2 001
Pangkat/Gol. : Penata Tk. I/ III/d
Jabatan : Ketua Laboratorium Jurusan Bahasa Asing

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Laura Padang
NIM : 2161131019
Jurusan/Prodi : Bahasa Asing / Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni

benar telah melakukan penelitian di Laboratorium Jurusan Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan pada tanggal 11 Desember 2020 sd 11 Februari 2021 untuk skripsi yang berjudul :

Développement du Média D'Apprentissage de la Réception Écrite Intermédiaire en Utilisant Ispring Suite 9

Demikian surat keterangan ini diberikan, untuk dapat dipergunkana seperlunya .

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa Asing

Dr. Zulherman, M.M, M.Pd
NIP. 19730827 200312 1 001

Medan, 01 April 2021
Ketua Laboratorium Jurusan Bahasa
Asing,

Dr. Surya M. Hutagalung, M.Pd.
NIP 19690822 200112 2 001

Menyetujui,
An. Dekan FBS Unimed
Kak. Dekan I





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6623942
Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

Nomor : 170/UN33.2.7/LL/2021
Perihal : Permintaan Surat Keterangan Bebas Perpus

30 Maret 2021

Yth. 1. Kepala Pusat Perpustakaan Unimed
2. Kepala Bagian Tata Usaha FBS Unimed

Dengan hormat, kami memohon kesediaan saudara memberikan surat keterangan kepada mahasiswa/i yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Laura Padang
NIM : 2161131019
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

karena yang bersangkutan telah lulus semua mata kuliah yang dipersyaratkan untuk menyelesaikan studi pada program/ jenjang studi yang diikutinya dan surat keterangan bebas perpus ini digunakan untuk melengkapi berkas-berkas ujian mempertahankan skripsi.

Demikian kami sampaikan. Atas kerja sama yang baik kami menyampaikan terima kasih.

Diketahui Oleh:
a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Ananyu Tr. Atmojo, M.Hum.
NIP. 19680708 199303 1 002

Ketua Jurusan
Bahasa Asing,

Dr. Zulherman, M.M., M.Pd.
NIP. 19730827 200312 1 001

THE
Character Building
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jl. Willem Iskandar Psr. V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telp. (061) 6613365,6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002-6613319
Laman: <http://fbs.unimed.ac.id>

SURAT KETERANGAN
No. 16 /UN.33.2.1/PP/ 2021

Penanggung jawab Ruang baca Fakultas Bahasa dan Seni menerangkan bahwa :

Nama : Laura Padang
NIM : 2161131019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis

Telah menyelesaikan administrasi dan tidak lagi tersangkut dalam peminjaman buku di ruang baca Fakultas Bahasa dan Seni

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk di pergunakan seperlunya.

Diketahui:

a. n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Wahya Tri Atmojo, M.Hum.
NIP. 19680708 199303 1 002

Medan, 30 Maret 2021

Penanggung Jawab Ruang Baca
Fakultas Bahasa dan Seni

Lit Mulina Sembiring, S.Sos
NIP. 19640421 199003 2 001

THE
Character Building
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UPT. PERPUSTAKAAN
Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 / 6613319
Laman : <http://perpustakaan.unimed.ac.id>

No. Reg.: 1307 /21

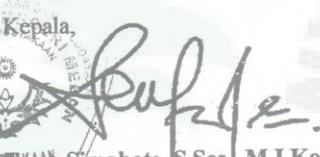
SURAT KETERANGAN

Nomor : 0001 /UN33.13/LL/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT Perpustakaan Universitas Negeri Medan,
menerangkan bahwa:

Nama / NIM : LAURA PADANE /2161131019 (NIM)
Jur./Prog. Studi : Pend Bahasa Perancis (SI)

Telah mengembalikan semua buku-buku yang dipinjam dari UPT. Perpustakaan UNIMED.
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 01 APR 2021
Kepala

Wawan Simahate, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19821109 200604 2 003

THE
Character Building
UNIVERSITY