

RÉSUMÉ

Meilitta Br Ginting. Développement Du Média D'apprentissage Interactif Basé Sur Android Animate Cc En Classe XI à SMAN 1 Barusjahe. Medan : Programme du Post Maîtrise de Universitas Negeri Medan, Août 2023.

Cette étude vise à développer, savoir la qualité, et savoir l'efficacité du média d'apprentissage *Android Animate CC* en classe XI à SMAN 1 Barusjahe. Cette recherche utilise la recherche et le développement qu'on a adopté l'étape ADDIE qui consistait en cinq phases, à savoir analyse, dessin, développement, implémentation et évaluation. Pour connaître la faisabilité avant d'être testé sur les élèves, il existe un test de validation sur les aspects matériel et média. Les résultats moyens de validation des matériels ont atteint 89,5% et la valeur de média a atteint 92,4 %, ce qui a été inclus dans la catégorie "très bien". Ensuite, pour connaître son efficacité, un pré-test et un post-test ont été réalisés. Le score moyen des élèves au pré-test était de 46,7 et le score moyen du post-test était de 82,8. Le résultat montre que le score moyen de N-Gain (g) = 0,71 qui est dans la catégorie "haut". Donc, cela indique que l'efficacité de l'utilisation *Android Animate CC* est efficace à utiliser dans le processus d'apprentissage.

Mots-clés: média d'apprentissage, *android animate CC*, le français en classe XI

ABSTRACT

Meilitta Br Ginting. Development of Android-Based Interactive Learning Media Animate CC in Class XI at SMAN 1 Barusjahe. Medan: Post Masters Program of Universitas Negeri Medan, August 2023.

This study aims to develop, know the quality, and know the effectiveness of Android Animate CC learning media in class XI at SMAN 1 Barusjahe. This research uses the research and development that we adopted the ADDIE stage which consisted of five phases, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. To know the feasibility before being tested on the students, there is a validation test on the material and media aspects. The average material validation score reached 89.5% and the media value reached 92.4%, which was included in the "very good" category. Then, to know its effectiveness, a pre-test and a post-test were carried out. The students' average pre-test score was 46.7 and the average post-test score was 82.8. The result shows that the average score of N-Gain (g) = 0.71 which is in the "high" category. So, it indicates that the efficiency of using Android Animate CC is effective to use in the learning process.

Keywords: learning media, android animate CC, French in class XI