

RÉSUMÉ

M. Adryan Praditya. 2192131006. Développement du Média d'Apprentissage de Français au Lycée en Utilisant le Jeu *Board Race Game* à l'aide *Flashcard*. Mémoire de la Langue Française. Département de Langue Etrangere. Faculté de Langue et d'Art. Universitas Negeri Medan. 2023.

Cette recherche vise à développer des médias d'apprentissage basés sur des jeux éducatifs *Board Race Game* assisté *Flashcards* qui est réalisé dans le matériel *Situer Dans Le Temps* qui vise à déterminer la faisabilité des résultats du développement de médias d'apprentissage qui combinent des médias d'apprentissage *Board Race Game* avec des médias de cartes interactives **Flashcard** au lycée. Ce type de recherche est la recherche et le développement, qui utilise les procédures de recherche et développement de Sugiyono. Les chercheurs ont utilisé 5 étapes sur 10 étapes existantes, à savoir l'identification du potentiel et des problèmes, la collecte de données, la préparation des concepts et des conceptions de produits, la validation des produits et les révisions de la conception des produits. L'analyse des données a utilisé une approche descriptive quantitative en pourcentage. Les résultats de cette recherche ont été déclarés faisables en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 86,1% et faisables en termes de médias avec un niveau de faisabilité de 91,5% avec des suggestions et commentaires des validateurs qui ont finalement abouti à une valeur de faisabilité du concept de produit de 88,8%. Les suggestions du validateur expert du matériel sont de faire attention à la qualité et à la quantité de chaque question sur le matériel, de diviser le thème en plusieurs sections distinctes avec leurs discussions respectives sur le matériel pédagogique et d'augmenter le nombre d'illustrations afin que les étudiants ne s'ennuient pas facilement. Ensuite, les suggestions et les commentaires de l'expert en médias sont de prêter attention à la mise en page et à la netteté de chaque illustration sur la *Flashcard*.

Mots clés : développement, board race game, flashcard, français au lycée



ABSTRAK

M. Adryan Praditya. 2192131006. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA Menggunakan Permainan *Board Race Game* berbantu *Flashcard*. Skripsi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif *Board Race Game* berbantu *Flashcard* di yang direalisasikan pada materi *Situer Dans Le Temps* yang mana tujuannya untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran yang memadukan antara media pembelajaran permainan *Board Race Game* dengan media kartu interaktif *Flashcard* di SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang menggunakan prosedur penelitian pengembangan dari Sugiyono. Peneliti menggunakan 5 tahapan dari 10 tahapan yang ada, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, penyusunan konsep dan desain produk, validasi produk dan revisi desain produk. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 86,1% serta layak dari segi media dengan tingkat kelayakan 91,5% dengan saran dan komentar dari para validator yang pada akhirnya menghasilkan nilai kelayakan konsep produk sebesar 88,8%. Adapun saran dari validator ahli materi adalah memperhatikan kualitas dan kuantitas pada setiap soal-soal pada materi, membagi tema menjadi beberapa bagian yang terpisah dengan pembahasannya masing-masing pada materi ajar dan memperbanyak ilustrasi gambar agar siswa tidak gampang bosan. Lalu, adapun saran dan masukan dari validator ahli media adalah memperhatikan tata letak serta kerapian setiap ilustrasi yang ada pada *Flashcard*.

Kata kunci : pengembangan, board race game, flashcard, bahasa prancis di SMA

