

RÉSUMÉ

Syifa Izzabillah Lubis. No du rég. 2192131001. Développement du Média d'Apprentissage le Français en utilisant *Taboo Game* à SMA N 21 Medan. Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts. Universitas Negeri Medan. 2023.

Cette recherche vise à développer le média d'apprentissage le Français en utilisant *Taboo Game* à SMA N 21 Medan et montrer la faisabilité de ce média. Cette recherche utilise le modèle de développement ADDIE selon Dick et Carry (1996). Le processus se compose de 5 étapes, à savoir l'analyse, le développement, la conception, la mise en œuvre et l'évaluation. Le stade d'analyse a été réalisée en distribuant des questionnaires aux élèves de la classe XI IPS 4 SMAN 21 Medan, soit 32 élèves, et en menant d'entretien avec l'enseignant de français. L'analyse a permis d'obtenir les résultats suivants : les élèves ont des difficultés à comprendre le matériel "féliciter quelqu'un" et les élèves estiment que le français est difficile à apprendre, en particulier en ce qui concerne la compétence d'expression orale. Au stade de conception est réalisée en concevant l'étape du développement de média d'apprentissage. Au stade de développement consiste à élaborer des médias éducatif conformément à la planification de l'étape de conception. Le processus de validation est ensuite mené par d'expert en matériel et d'expert en médias afin de déterminer la faisabilité du média d'apprentissage. Le résultat est montré que le matériel développé est dans la catégorie "Très bien" avec un score de 89% tandis que le media développé est dans la catégorie "Très bien" avec un score de 90,90. On peut conclure que le Média d'apprentissage développés en utilisant taboo game sont déclaré utilisable pour l'apprentissage du français en classe XI.

Mots-clés : Développement, Média d'Apprentissage, *Taboo Game*



ABSTRAK

Syifa Izzabillah Lubis, 2192131001, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis Menggunakan *Taboo Game* di SMA Negeri 21 Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Prancis menggunakan *taboo game* dan menunjukkan kelayakan pada media ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry (1996) prosesnya terdiri atas 5 tahap yaitu analisis, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas XI IPS 4 SMAN 21 Medan sebanyak 32 siswa dan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Prancis, dari analisis tersebut didapatkan hasil bahwa siswa kesulitan memahami materi *félicité quelqu'un* dan siswa merasa bahasa Prancis sulit dipelajari terutama pada kemampuan berbicara. Tahap desain dilakukan dengan merancang bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan di tahap desain. Kemudian proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 89% sedangkan media yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 90,90%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan *taboo game* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis Kelas XI.

Kata kunci : Pengembangan, Media pembelajaran , *Taboo Game*.

