

RÉSUMÉ

Mardelita br Tumorang. 2172131003. Développement du Média d'Apprentissage du Français Au Lycée En Utilisant l'Application ANIMAKER. Mémoire. Section Français, Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, 2022.

Cette recherche vise à développer le média d'apprentissage du français en utilisant l'application animaker pour les élèves. La recherche est un type de recherche et développement (R&D). La recherche utilise les étapes de Sugiyono avec les modifications. La recherche vise à développer le média d'apprentissage basé sur la vidéo d'apprentissage français pour les élèves. On utilise 5 étapes, à savoir (1) l'identification des potentiels et des problèmes. À cette recherche, On réalisé une analyse des besoins à l'aide d'un questionnaire destiné aux élèves de classe X IPA 3 et X IPA 4 SMA Negeri 1 Doloksanggul et l'entretien avec l'enseignant, Cette étape a été réalisée pour déterminer les conditions d'apprentissage dans cette école et déterminer le besoin de développement du média d'apprentissage sur l'application animaker . (2) La collecte des données. Dans cette phase, l'identification des contraintes existantes est également effectuée. On collecté des données à partir des résultats d'un questionnaire d'analyse des besoins et mené une étude de la littérature. (3) La conception du produit. À cette étape, vidéo d'apprentissage est conçue à l'aide de l'application animaker. Les fonctionnalités contenues dans l'application sont assez complètes. Cette application est gratuit à utiliser, mais on doit avoir la connections d'internet. (4) Validation de la conception. est la conception produit est un média vidéo d'apprentissage L'application animaker modifié, il sera validé par des experts. Le processus de validation est réalisé par deux experts, à savoir: l'expert de matériel et l'expert de média. Et (5) Revision de la conception Après avoir obtenu des conseils des experts, la conception du produit est validé, le chercheur révisé ou améliore le produit en fonction des résultats de l'évaluation donnée par l'expert des médias et l'expert en matériaux pour atteindre un niveau décent. L'analyse de données avec l'approche descriptive quantitative pourcentage. Les résultats de recherche et développement du matériel 'l'heure' à l'aide de l'application animaker considérés comme réalisables en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 85,7 % et en termes de média avec un niveau de faisabilité de 80 %. Sur la base des résultats de cette recherche, on peut conclure que le matériel et le média qui ont été développés avec le thème l'heure peuvent être appliqués dans l'apprentissage de compétence d'écoute en français aux élèves classe X.

Mots clés: vidéo d'apprentissage, l'heure, média d'apprentissage, *Animaker*

ABSTRAK

Mardelita br tumorang. 2172131003. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis SMA Menggunakan Aplikasi *Animaker*. Skripsi. Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis untuk siswa dengan menggunakan aplikasi *animaker*. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) dari Sugiyono yang dibatasi tahapannya. 5 tahapan yang digunakan, yaitu (1) identifikasi potensi dan masalah. Untuk penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan angket yang ditujukan untuk siswa kelas X IPA 3 dan X IPA 4 SMA Negeri 1 Doloksanggul dan wawancara dengan guru, langkah ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di sekolah ini dan menentukan perlunya pengembangan media video pembelajaran. (2) Pengumpulan data. Pada fase ini juga dilakukan identifikasi kendala yang ada. Data dikumpulkan dari hasil kuesioner analisis kebutuhan dan studi literatur dilakukan. (3) Desain produk. Pada tahap ini, komik dirancang menggunakan aplikasi *animaker*. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi cukup lengkap. Aplikasi ini gratis untuk digunakan, tetapi Anda harus memiliki koneksi internet. (4) Validasi desain. validasi desain Produk berupa media video pembelajaran yang dimodifikasi, dan divalidasi oleh ahlinya. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu: ahli materi dan ahli media. Dan (5) review desain. Setelah mendapatkan saran ahli, desain produk divalidasi, peneliti merevisi atau menyempurnakan produk berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk mencapai standar yang layak. Materi yang digunakan adalah “ jam ”. Analisis data dengan pendekatan kuantitatif deskriptif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan materi menggunakan aplikasi *animaker* ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 85,7% dan dari segi media dengan tingkat kelayakan 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi dan media pembelajaran bahasa Prancis dengan aplikasi *animaker* yang dikembangkan dengan tema tentang jam dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan mendengar bahasa Prancis kepada siswa kelas X.

Kata kunci: video pembelajaran , jam, media pembelajaran, *Animaker*