RÉSUMÉ

Dian Gome Purba. 2173131004. Développement De La Vidéo D'apprentissage De Français sur Le Thème De "Se Présenter" En Utilisant *Sony Vegas Pro 13.0*. Mémoire Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Langues et Des Arts, Universitas Negeri Medan 2021.

Cette recherche vise à développer un vidéo d'apprentissage De Français sur Le Thème De ''Se Présenter'' en utilisant *Sony Vegas Pro* aux lycéens de la classe X et à déterminer la faisabilité des vidéos d'apprentissage développé. La productien du média est basée sur le matériel d'apprentissage sur Se Prsénter qui ont été préparés dans la vidéo en utilissant l'application *Sony Vegas Pro* qui a également ajouté des personnages, des animations et du texte dans la création de la vidéo d'apprentissage. La méthode utilise est la recherche et développement ou Research and Development (R&D) de ADDIE qui se compose de cinq étapes, ce sont potentiel et problème, collecter des données, la conception du produit, la validation des experts, et la révision de la conception. L'étape de la recherche est commencé par collecter des informations et analyser des besoins, concevoir et réaliser les matériaux, et les validiter au validateur du matériel et validaeur du média. L'instrument de collecte des données est validateurs. La technique d'analyse des données de cette recherche est l'analyse d'évaluation en pourcentage. Les résultats de validation par le validateur du matériel est 89 % tandis que le validateur du média est 82 %. Le résultat d'évaluation de materiél inclut dans la catégorie "Bien" et le résultat d'évaluation de média inclut dans la catégorie "Bien". Donc, on peut conclure que de vidéo d'apprentissage qui est développé en utilisant *Sony Vegas Pro* est valide à utiliser dans l'apprentissage de français aux lycéens de la classe X.

Mots clès: Vidéo d'apprentissage, *Sony Vegas Pro*

ABSTRAK

Dian Gome Purba. 2173131004 Pengembangan Video Pembelajaran bahasa prancis dengan tema ”Se Présenter” Menggunakan Aplikasi *Sony Vegas Pro 13.0*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro* pada siswa SMA kelas X Smester 1 dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Produksi media tersebut berdasarkan materi pembelajarase présenter yang disiapkan dalam video menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro* dengan menambahkan karakter, animasi dan teks dalam pembuatan video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Development (R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu menentukan potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain produk, dan revisi desain produk. Tahapan dalam penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan, merancang dan membuat materi pembelajaran, serta memvalidasinya 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% sedangkan ahli media adalah 82%. Hasil validasi materi termasuk dalam kategori "Baik" dan hasil dari validasi media termasuk kategori "baik". Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sony Vegas Pro* dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA kelas X smester 1.

Kata kunci: Video pembelajaran, *Sony Vegas pro*.