

## RÉSUMÉ

**Winda Chronika Tobing. NIM. 2171131025. Développement du Matériau d'Apprentissage du Français Au Lycée Basé Sur La Bande Dessinée En Utilisant el'Application *Touch Manga*. Mémoire. Section Française, Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, 2022.**

Cette recherche vise à développer du matériel "Se Présenter" basé sur la bande dessinée en utilisant l'application *Touch Manga* 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 de média d'apprentissage basé sur la bande dessinée française pour les élèves. On utilise 5 étapes, à savoir (1) l'identification des potentiels et des problèmes. À cette recherche, On a réalisé une analyse des besoins à l'aide d'un questionnaire destiné aux élèves de classe X IPA 5 à 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 a été déterminée le besoin de développement du média d'apprentissage de la bande dessinée. (2) La collecte des données. Dans cette phase, l'identification des contraintes existantes est également effectuée. On collecte des données d'un questionnaire d'analyse des besoins, d'entretiens avec l'enseignant et d'une étude de littérature. (3) La conception du produit. À cette étape, la bande dessinée est conçue à l'aide de l'application *Touch Manga*. Les fonctionnalités contenues dans l'application sont assez complètes. Cette application est gratuite à utiliser, mais on doit avoir la connexion d'internet. (4) La validation du produit. Le produit est un média de bande dessinée modifié, il sera validé par des experts. Le processus de validation est réalisé par deux experts, à savoir: d'expert matériel et d'expert média. Et (5) la révision produit. Après avoir obtenu des conseils d'experts, la conception du produit est validé, le chercheur révisé ou amélioré le produit en fonction des résultats de l'évaluation donnée par l'expert de média et l'expert de matériel pour atteindre un niveau décent. L'analyse de données avec l'approche descriptive quantitative pourcentage. Le résultat de recherche et développement du matériel "Se Présenter" à l'aide de l'application média de bande dessinée *Touch Manga* sont considérés comme réalisables en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 80 % et en termes de média avec un niveau de faisabilité de 83 %. Sur la base des résultats de cette recherche, on peut conclure que le matériel de bande dessinée et le média qui ont été développés avec le thème se présenter peuvent être appliqués dans l'apprentissage de compétence de lecture en français aux élèves.

**Mots clés:** la bande dessinée, se présenter, média d'apprentissage, *Touch Manga*

## ABSTRAK

**Winda Chronika Tobing. NIM. 2171131025. Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Prancis SMA Berbasis Komik Menggunakan Aplikasi *Touch Manga*. Skripsi. Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi “*Se Présenter*” berbasis komik bahasa Prancis untuk siswa dengan menggunakan aplikasi *Touch Manga*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan tahapan –tahapan dari Sugiyono dengan modifikasi. 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 5 SMA Negeri 1 Doloksanggul dan wawancara dengan guru, langkah ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di sekolah ini dan menentukan perlunya pengembangan media pembelajaran komik. (2) Pengumpulan data. Pada fase ini juga dilakukan identifikasi kendala yang ada. Data dikumpulkan dari kuesioner analisis kebutuhan, wawancara dengan guru dan studi pustaka. (3) Desain produk. Pada tahap ini, komik dirancang menggunakan aplikasi *Touch Manga*. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Touch Manga* cukup lengkap. Aplikasi ini gratis untuk digunakan, tetapi Anda harus memiliki koneksi internet. (4) Validasi produk. Produk merupakan media komik yang dimodifikasi, dan divalidasi oleh ahlinya. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu: ahli materi dan ahli media. Dan (5) review produk. 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi media pembelajaran berbasis komik bahasa Prancis untuk siswa. Materi yang digunakan adalah “Memperkenalkan diri”. Analisis data dengan pendekatan kuantitatif deskriptif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan materi menggunakan aplikasi media komik *Touch Manga* ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 80% dan dari segi media dengan tingkat kelayakan 83%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi dan media komik yang dikembangkan dengan tema memperkenalkan diri dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis kepada siswa.

**Kata kunci: Komik, Memperkenalkan diri, media pembelajaran, *Touch Manga***