

RÉSUMÉ

Fingki Widia Sari Silalahi, 2172131002, Développement du jeu jeter la carte comme support de l'apprentissage des nombres français. Mémoire, Section Française, Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, 2023.

Cette étude vise à développer du matériel "Les Nombre" basé sur un jeu de cartes en français pour les élèves. Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D). Cette étude utilise les étapes de Sugiyono avec des modifications. 5 étapes utilisées, à savoir (1) identification des potentiels et des problèmes. Pour cette étude, une analyse des besoins a été réalisée à l'aide d'un questionnaire adressé à la classe X SMA Swasta Budi Agung, des entretiens avec les enseignants, cette étape a été réalisée pour déterminer les conditions d'apprentissage dans cette école et déterminer la nécessité de développer des jeux de lancer de cartes. (2) Collecte de données. Dans cette phase, l'identification des obstacles existants est également effectuée. Les données ont été recueillies à partir de questionnaires d'analyse des besoins, d'entretiens avec des enseignants et d'études documentaires. (3) Conception du produit. A ce stade, les bandes dessinées sont conçues à l'aide de l'application Canva. (4) Validation du produit. Le produit est un média comique modifié, et est validé par les experts. Le processus de validation est réalisé par deux experts, à savoir : les experts matériel et les experts média. Et (5) avis sur les produits. Après avoir obtenu des conseils d'experts, la conception du produit est validée, le chercheur révisé ou améliore le produit en fonction des résultats de l'évaluation fournie par des experts des médias et des experts en matériaux pour atteindre une norme décente. Cette étude vise à développer des supports médiatiques pour le jeu de lancer de cartes en français pour les élèves. Le matériel utilisé est "Nombres". Analyse des données avec pourcentage d'approche quantitative descriptive. Les résultats de la recherche et du développement de ce jeu de lancer de cartes ont été déclarés réalisables sur le plan matériel avec un niveau de faisabilité de 80% et d'un point de vue médiatique avec un niveau de faisabilité de 90%. Sur la base des résultats de l'étude, on peut conclure que le matériel et les jeux de lancer de cartes développés peuvent être appliqués dans l'apprentissage des nombres français aux élèves.

Mots clés: Les nombre, Jeu de nombres



ABSTRAK

Fingki Widia Sari Silalahi. 2172131002. Pengembangan permainan lempar kartu sebagai media untuk belajar angka Prancis. Skripsi. Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi "*les nombre*" berbasis permainan lempar kartu bahasa Prancis untuk siswa. 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 kepada siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung, wawancara dengan guru, langkah ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di sekolah ini dan menentukan perlunya pengembangan permainan lempar kartu. (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 canva. (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 permainan lempar kartu bahasa Prancis untuk siswa. Materi yang digunakan adalah "Angka". Analisis data dengan pendekatan kuantitatif deskriptif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan permainan lempar kartu ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 80% dan dari segi media dengan tingkat kelayakan 90%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi dan permainan lempar kartu yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran angka bahasa Prancis kepada siswa.

Kata kunci: Angka, Permainan angka

