

RÉSUMÉ

Wulan Arifitri, 2192431014, Développement Du Média D'apprentissage La Compétence Compréhension Écrite Basée Sur Construct 2 À SMAS Budi Agung Medan. Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté Des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, 2023.

Cette recherche vise à décrire le développement de médias d'apprentissage de la langue française pour les élèves en lycée utilisant les médias *Construct 2*. Cette recherche s'inscrit dans la recherche en *Recherche et Développement* (R&D) et utilise le modèle de développement de *Richey et Klein* (2007) qui se compose de Trois étapes de développement sont utilisées, à savoir : (1) Planification. Cette étape est la première étape où la collecte de données est effectuée à travers la distribution de questionnaires d'analyse des besoins et d'entretiens avec les enseignants des matières. Après cela, le chercheur détermine la conception des médias à développer, ainsi que la collecte des actifs médiatiques en cours de développement. (2) Production. À ce stade, le chercheur continue de faire de nombreuses observations concernant le support *Construct 2*, puis réalise les résultats de conception au stade de la planification. Dans le processus de création du média d'apprentissage, les chercheurs ont procédé à de nombreuses révisions de conception du média et de révisions matérielles dans ces supports d'apprentissage. (3) Évaluation. Au cours de cette étape finale, le chercheur a évalué le matériel et les médias. L'évaluation est réalisée par des experts en matériaux et des experts en médias. L'analyse des données dans cette recherche utilise des approches descriptives quantitatives et qualitatives. Les résultats des tests de validation des experts en matériaux sur le thème Raconte un événement actuel ou des habitudes ont été déclarés réalisables en termes de matériau avec une valeur de faisabilité de 88,57%, tandis que les résultats des tests de validation des experts en médias utilisant *Construct 2* ont été déclarés réalisables en termes de support avec une valeur de faisabilité de 90%. Sur la base des résultats de la recherche menée, on peut conclure que le matériel et les médias d'apprentissage du français basés sur *Construct 2* qui ont été développés sur le thème Raconte un événement actuel ou des habitudes peuvent être appliqués à l'apprentissage des compétences en lecture en français pour la classe XI en lycée.

Mots-clés : Média d'apprentissage, Raconte un événement actuel ou des habitudes, jeux vidéo 2D, *Construct 2*

ABSTRAK

Wulan Arifitri, 2192431014, Pengembangan Media Pembelajaran Kompetensi Membaca Berbasis Construct 2 di SMAS Budi Agung Medan, Skripsi, Pendidikan Bahasa Prancis, Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis untuk siswa SMA dengan menggunakan media Construct 2. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan *Richey and Klein* (2007) yang terdiri dari Tiga tahap pengembangan digunakan yaitu: (1) Perencanaan. Tahap ini merupakan tahap pertama dimana pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan dan wawancara kepada guru mata pelajaran. Setelah itu peneliti menentukan desain media yang akan dikembangkan, serta kumpulan aset media yang akan dikembangkan. (2) Produksi. Pada tahap ini peneliti terus melakukan banyak observasi mengenai media Construct 2 dan kemudian merealisasikan hasil desain pada tahap perencanaan. Dalam proses pembuatan media pembelajaran, peneliti banyak melakukan revisi desain media dan revisi materi pada media pembelajaran tersebut. (3) Evaluasi. Pada langkah terakhir ini, peneliti mengevaluasi materi dan media. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi ahli materi tema *Raconte un évènement actuel ou des habitudes* dinyatakan layak materi dengan nilai kelayakan sebesar 88,57%, sedangkan hasil uji validasi ahli media menggunakan Construct 2 dinyatakan layak dari segi dukungan dengan nilai kelayakan sebesar 90%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa materi dan media pembelajaran bahasa Perancis berbasis *Construct 2* yang dikembangkan dengan topik *Raconte un évènement actuel ou des habitudes* dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis untuk kelas XI di SMA.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Raconte un évènement actuel ou des habitudes*, Video Game 2D, Construct 2