

RÉSUMÉ

Nur Saádah Sinaga. 2161131025. Développement Du Media D'apprentissage de Française Au Lycée Base Sur L'application GoAnimate.Mémoire. Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Langues et Des Arts, Universitas Negeri Medan 2022.

Cette étude vise à développer la media d'apprentissage le français au lycée basés sur L'application GoAnimate pour améliorer la compétence de vocabulaire des élèves de SMAN 21 Medan en classe XI IPS-3 et à déterminer la faisabilité de media d'apprentissage développés. Cette étude utilise la méthode de Recherche et Développement (R&D) du modèle ADDIE qui comprend cinq étapes, à savoir Analysis (Analyse), Design (conceptions), Developpement (Développement), Implementation (Implémentation) et Evaluation (Évaluation). mais dans cette étude seulement jusqu'à 3 étapes. La première étape est l'analyse des problèmes en identifiant les problèmes d'apprentissage qui surviennent chez les élèves. La prochaine étape est la conception de produits, pour travailler sur la conception de produits, la première chose à faire est de sélectionner et de concevoir le media d'apprentissage, puis d'insérer le media d'apprentissage dans le media d'apprentissage GoAnimate. Et la dernière étape est le développement, avec validation matériaux et media par des experts de matériaux et medias. L'instrument de collecte des données dans cette étude sous forme d'une fiche d'évaluation pour le validateur. La technique d'analyse des données de cette recherche utilise la technique d'analyse en pourcentage. Les résultats du test de validation par les expert en matériaux sont de 90 % tandis que les experts en médias sont de 85,7 %. Les résultats de la validation des matériaux se trouvent dans la catégorie "très bien" et les résultats de la validation des médias se trouvent également dans la catégorie "très bien". On peut conclure que le media d'apprentissage de la langue française basé sur l'application GoAnimate développé est valide pour être pratique dans l'apprentissage du français en classe XI au lycée.

Mots clés: développement, média d'apprentissage, GoAnimate

ABSTRAK

Nur Sa'adah Sinaga. 216131025. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Perancis Di SMA Berbasis Aplikasi Goanimate. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa perancis berbasis GoAnimate dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa SMAN 21 Medan di kelas XI IPS-3 dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development(R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analyse), Design (conceptions), Developpement (Développement), Implementation (Implémentation) dan Evaluation (Évaluation),tetapi pada penelitian ini hanya sampai 3 tahapan. Tahapan pertama adalah Analisis masalah dengan cara mengidentifikasi masalah pembelajaran yang sedang terjadi pada siswa. Tahap selanjutnya adalah Desain Produk, untuk mengerjakan desain produk hal pertama yang dilakukan adalah memilih dan merancang materi pembelajaran selanjutnya memasukkan materi pembelajaran kedalam media pembelajaran GoAnimate. Dan tahapan yang terakhir adalah Pengembangan dengan memvalidasikan materi dan media kepada ahli materi dan media. Instrumen pengumpulan data penelitian ini berupa lembar penilaian untuk validator. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis persentasi. Hasil uji validasi oleh ahli materi adalah 90 % sedangkan ahli media adalah 85,7 %. Hasil dari validasi materi termasuk dalam kategori “sangat baik” dan hasil dari validasi media termasuk kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa perancis berbasi aplikasi GoAnimate yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis SMA kelas XI.

Kata kunci ; pengembangan, media pembelajaran, GoAnimate