

## DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA VIDÉOS D'ANIMATIONS EN UTILISANT DORATOON POUR L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS À SMAN 11 MEDAN

Nanda Pandiangan, Nurilam Harianja  
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[nanda09098765@gmail.com](mailto:nanda09098765@gmail.com), [nurilam@unimed.ac.id](mailto:nurilam@unimed.ac.id)

### Abstract

Cette recherche développe des supports d'apprentissage vidéo animés pour les compétences d'écoute des élèves de la classe XII SMAN 11 Medan et évalue leur faisabilité. En utilisant la méthode R&D et le modèle ADDIE, l'étude se concentre sur trois étapes : Analyse, Conception, et Développement. Les données sont collectées par une analyse des besoins via Google Forms, la création de matériel, et sa validation par des experts. Les sources incluent les données de validation par les experts et les questionnaires des étudiants, ainsi que des livres et articles. L'évaluation des experts en matériel est de 94 % et celle des médias de 88 %. Les résultats montrent que la vidéo, créée avec Doratoon, est valide pour l'apprentissage du français pour les élèves de SMAN 11 Medan.

**Mots-clés : développement, vidéo d'apprentissage, doratoon, compréhension orale, donner l'identité.**

### Article History

Received: Juli 2024  
Reviewed: Juli 2024  
Published: Juli 2024

Plagirism Checker No 234  
Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/argopuro.v1i2.365

**Copyright : Author**

**Publish by : Argopuro**



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

### 1. Introduction

La technologie d'information et de la communication (TIC) continuent d'innover et d'évoluer. Le développement de la technologie a un impact sur tous les domaines de la vie humaine, dont l'éducation. L'un d'entre eux est la domaine de l'éducation. D'après UU No. 20 tahun 2003 l'éducation est un effort conscient et planifié pour créer une atmosphère et un processus d'apprentissage permettant aux élèves de développer activement leur potentiel de force spirituelle, de religion, de maîtrise de soi, de personnalité, d'intelligence, de noblesse de caractère et de compétences nécessaires à eux-mêmes, à la société, à la nation et à l'État. Le développement de la technologie et de l'information doit donc être utilisé dans l'éducation. Ceci afin de réaliser un enseignement plus efficace.

Les avantages de la technologie dans l'éducation se concrétisent par l'utilisation de médias d'apprentissage en classe. Selon Mawardi (2017) Les médias d'apprentissage sont des outils utilisés pour envoyer des messages qui peuvent stimuler les pensées, l'attention, les sentiments et les capacités des étudiants afin de provoquer chez eux un processus d'apprentissage. Les médias d'apprentissage jouent donc un rôle important dans l'enseignement, notamment dans le processus d'apprentissage du français. Et à cause de ça, la variété des médias d'apprentissage qui seront utilisés peut surmonter les changements en cours et peut aider les élèves à apprendre et à améliorer leurs résultats d'apprentissage.

Basé sur les résultats du questionnaire remis aux élèves de la classe XII IPS 2 SMA Negeri 11 Medan sur un total de 30 élèves, 90 % du total aux élèves qui ont rempli le questionnaire ont déclaré que le français était une matière difficile à apprendre, le matériel difficile à apprendre est le matériel Donner l'Identité. Il y en a 70 % des élèves ont déclaré que le matériel donner l'identité était le matériel difficile à apprendre et 82,8 % des élèves ont déclaré que les médias d'apprentissage en classe étaient moins intéressants et qu'ils avaient donc besoin de nouveaux médias pour apprendre le français.

D'après les résultats l'entretien avec l'enseignant de la classe XII IPS 2 du SMA Negeri 11 Medan, actuellement les élèves apprennent encore le français parce qu'ils étaient auparavant en classe. X et XI Ils n'apprennent pas le français en classe, il y a donc plusieurs obstacles dans le processus d'apprentissage du français, dont la capacité compréhension oralé. De nombreux étudiants ne comprennent pas la prononciation donnée par l'enseignant pendant le processus d'enseignement et d'apprentissage. Après avoir écouté le matériel, de nombreux élèves n'ont pas pu répondre aux questions posées par l'enseignant. Selon l'enseignant, environ 50 % de la classe XII IPS 2 ne pas atteindre la note minimale au lycée dans l'apprentissage du français. Ensuite, l'enseignant utilisent également plus souvent des méthodes de cours magistral et de prise de notes en classe et les médias utilisés par l'enseignant sont également moins variés car l'enseignant utilisent plus souvent des tableaux noirs et des livres.

Alors, pendant le processus d'apprentissage, les étudiants ne se concentrent pas non plus sur le matériel présenté par l'enseignant. Parce qu'ils en ont besoin de nouveaux media d'apprentissage adaptés aux évolutions actuelles. L'un des principaux facteurs est que le processus d'apprentissage réalisé par l'enseignant ne dispose pas de supports d'apprentissage intéressants. Pour cette raison, des améliorations doivent être apportées en développant des supports d'apprentissage afin que les élèves ne s'ennuient pas facilement, en particulier pour accroître leur intérêt pour l'apprentissage et leurs capacités de compréhension oralé.

Différents types de médias d'apprentissage sont largement utilisés dans les activités d'enseignement et d'apprentissage dans les écoles. L'un des médias largement utilisés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage est le média d'apprentissage audiovisuel. Un média audiovisuel apprécié des étudiants car intéressant est les médias vidéo animés. Par conséquent, les médias vidéo animés sont un support intéressant pour l'apprentissage.

Les médias d'apprentissage vidéo animés Doratoon peuvent constituer un effort pour surmonter ce problème. Doratoon est un média basé sur un site Web qui fournit des services de création d'animation vidéo gratuits aux utilisateurs. Pour l'utiliser, connectez-vous simplement via votre compte pour un accès facile. Doratoon présente plusieurs avantages, notamment le matériel affiché et peut également être adapté au contenu du matériel. Pour cette raison, les chercheurs créeront des supports d'apprentissage sous forme de vidéos animées à l'aide de Doratoon. Ensuite, le chercheur utilisera également le matériel donner l'identité contenu dans le programme du cours X KD 3.3. donner l'identité qui est contenu dans le programme de la classe X KD 3.3. Donner son identité sert à se présenter à d'autres personnes ou à donner son identité à travers le français. Pour donner une identité, plusieurs verbes souvent utilisés sont: être, avoir, habiter, etc.



**Image 1. Logo de Doratoon**

Sur la base de ce contexte, le chercheur est intéressé à mener une recherche avec le titre “Développement Du Média Vidéos D’animations En Utilisant *Doratoon* Pour L’apprentissage Du Français”

## 2. Méthodologie de la Recherche

Cette recherche utilise la méthode de R&D (*Research and Development*) en appliquant le modèle de recherche ADDIE. La recherche sur le modèle ADDIE comporte cinq étapes, à savoir *Analyse, Design, Development, Implementation et Evaluation*. Mais, dans cette étude les étapes du modèle ADDIE se limitaient à 3 étapes à savoir, *Analyse, Design, et Development*. Cette recherche développe du media d’apprentissage basés sur la vidéo à l’aide du *software Doratoon* et le produit qui en résulte est une vidéo d’apprentissage.

### Développement de la Vidéo d’Apprentissage

#### 1. Analyse

Avant de développer du média vidéo d’animation. La première étape, il faut tout d’abord analyser le problème. Pour identifier les problèmes, une analyse des besoins a été réalisée en distribuant des questionnaires via google forme à 30 élèves de la classe XII IPS du SMAN 11 Medan. Les résultats du questionnaire sont visibles dans le tableau ci-dessous :

**Tableau 1. Le questionnaire d’analyse de besoin des élèves**

| No. | Pertanyaan   | Respon   |
|-----|--|--|
| 1.  | Menurut anda sebagai pembelajar pemula, Apakah bahasa Prancis sulit dipelajari ?               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● a. Sangat Baik</li> <li>● b. Baik</li> <li>● c. Cukup Baik</li> <li>● d. Kurang Baik</li> </ul> |
| 2.  | Bagaimana tingkat variasi metode pembelajaran Bahasa Prancis yang digunakan oleh guru?         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● a. Sangat Baik</li> <li>● b. Baik</li> <li>● c. Cukup Baik</li> <li>● d. Kurang Baik</li> </ul> |
| 3.  | Apakah media yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya, sudah membantu anda memahami materi | <ul style="list-style-type: none"> <li>● a. Sudah</li> <li>● b. Masih butuh media yang bervariasi</li> </ul>                             |

| No.  | Pertanyaan   | Respon  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
|--|--|---|----------|------------|---|---------------|--------------------------------------|-------|--|-------|--|--------------------|---|------|-------------------|---|-----|--------------------------|---|-------|---------------------------|---|------|----------------|---|------|-----------------------------|---|------|---------|---|-----|
|  | pembelajaran Bahasa Prancis?   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 4.   | Menurut anda, seberapa penting penggunaan media pembelajaran?  | <table border="1"> <caption>Data for Question 4: Importance of Learning Media Usage</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Jumlah</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Cukup penting</td><td>3</td><td>10%</td></tr> <tr><td>Cukup penting menurutku</td><td>1</td><td>3.3%</td></tr> <tr><td>Menurut ku penting</td><td>1</td><td>3.3%</td></tr> <tr><td>Menurutku penting</td><td>3</td><td>10%</td></tr> <tr><td>Penting dalam membant...</td><td>5</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>Penting dalam pembelaj...</td><td>1</td><td>3.3%</td></tr> <tr><td>Penting sekali</td><td>2</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>Sangat penting dipakai u...</td><td>2</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>Tida...</td><td>3</td><td>10%</td></tr> </tbody> </table> | Kategori | Jumlah     | Persentase                                | Cukup penting | 3                                    | 10%   | Cukup penting menurutku                                  | 1     | 3.3%                                   | Menurut ku penting | 1 | 3.3% | Menurutku penting | 3 | 10% | Penting dalam membant... | 5 | 16.7% | Penting dalam pembelaj... | 1 | 3.3% | Penting sekali | 2 | 6.7% | Sangat penting dipakai u... | 2 | 6.7% | Tida... | 3 | 10% |
| Kategori   | Jumlah   | Persentase  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Cukup penting  | 3  | 10%   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Cukup penting menurutku                                  | 1  | 3.3%  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Menurut ku penting                                       | 1  | 3.3%  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Menurutku penting  | 3  | 10%   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Penting dalam membant...                                 | 5  | 16.7%   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Penting dalam pembelaj...                                | 1  | 3.3%  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Penting sekali   | 2  | 6.7%  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Sangat penting dipakai u...                              | 2  | 6.7%  |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Tida...  | 3  | 10%   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 5.   | Apakah anda tertarik dengan media pembelajaran Bahasa Prancis yang telah digunakan oleh guru anda?   | <table border="1"> <caption>Data for Question 5: Interest in Learning Media</caption> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Ya</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>b. Tidak</td><td>83.3%</td></tr> </tbody> </table>   | Jawaban  | Persentase | a. Ya                                     | 16.7%         | b. Tidak                             | 83.3% |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Jawaban  | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Ya  | 16.7%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Tidak   | 83.3%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 6.   | Menurut anda materi apa yang sulit anda pelajari ?   | <table border="1"> <caption>Data for Question 6: Difficult Learning Materials</caption> <thead> <tr> <th>Materi</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Salutation</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>b. Se présepter</td><td>13.3%</td></tr> <tr><td>c. Donner l'identité</td><td>70%</td></tr> </tbody> </table>  | Materi   | Persentase | a. Salutation                             | 16.7%         | b. Se présepter                      | 13.3% | c. Donner l'identité                                     | 70%   |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Materi   | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Salutation  | 16.7%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Se présepter  | 13.3%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| c. Donner l'identité                                     | 70%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 7.   | Dimana letak kesulitan anda dalam Bahasa Prancis khususnya pada materi yang sudah anda pilih diatas? | <table border="1"> <caption>Data for Question 7: Location of Difficulty</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Rendahnya memahami bacaan yang monoton</td><td>10%</td></tr> <tr><td>b. Kurangnya Kosakata Bahasa Prancis</td><td>6.7%</td></tr> <tr><td>c. Kesulitan mendengar dan memahami audio bahasa prancis</td><td>66.7%</td></tr> <tr><td>d. Melafalkan kata-kata bahasa Prancis</td><td>16.7%</td></tr> </tbody> </table>   | Kategori | Persentase | a. Rendahnya memahami bacaan yang monoton | 10%           | b. Kurangnya Kosakata Bahasa Prancis | 6.7%  | c. Kesulitan mendengar dan memahami audio bahasa prancis | 66.7% | d. Melafalkan kata-kata bahasa Prancis | 16.7%              |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Kategori   | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Rendahnya memahami bacaan yang monoton                | 10%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Kurangnya Kosakata Bahasa Prancis                     | 6.7%   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| c. Kesulitan mendengar dan memahami audio bahasa prancis | 66.7%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| d. Melafalkan kata-kata bahasa Prancis                   | 16.7%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 8.   | Apakah anda pernah belajar Bahasa Prancis menggunakan video animasi?                                 | <table border="1"> <caption>Data for Question 8: Learning French with Animation</caption> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Ya</td><td>0%</td></tr> <tr><td>b. Tidak</td><td>100%</td></tr> </tbody> </table>   | Jawaban  | Persentase | a. Ya                                     | 0%            | b. Tidak                             | 100%  |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Jawaban  | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Ya  | 0%   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Tidak   | 100%   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 9.   | Apakah anda mengetahui situs web Doratoon ?  | <table border="1"> <caption>Data for Question 9: Knowledge of Doratoon Website</caption> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Ya</td><td>13.3%</td></tr> <tr><td>b. Tidak</td><td>86.7%</td></tr> </tbody> </table>  | Jawaban  | Persentase | a. Ya                                     | 13.3%         | b. Tidak                             | 86.7% |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Jawaban  | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Ya  | 13.3%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Tidak   | 86.7%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| 10.  | Bagaimana menurut anda jika pembelajaran Bahasa Prancis menggunakan media berbasis website Doratoon? | <table border="1"> <caption>Data for Question 10: Opinion on Doratoon Website</caption> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>a. Bagus, sangat membantu</td><td>93.3%</td></tr> <tr><td>b. Kurang setuju</td><td>6.7%</td></tr> </tbody> </table>  | Jawaban  | Persentase | a. Bagus, sangat membantu                 | 93.3%         | b. Kurang setuju                     | 6.7%  |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| Jawaban  | Persentase   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| a. Bagus, sangat membantu                                | 93.3%  |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |
| b. Kurang setuju   | 6.7%   |   |          |            |   |               |                                      |       |  |       |  |                    |   |      |                   |   |     |                          |   |       |                           |   |      |                |   |      |                             |   |      |         |   |     |

Sur la base de la présentation des résultats du questionnaire, 83,3% des élèves ont répondu qu'ils n'étaient pas intéressés par les médias d'apprentissage utilisés par l'enseignant. 90% des élèves ont répondu qu'ils avaient besoin d'une variété de médias. Par ailleurs, 86,7% des élèves ne connaissent pas le média Doratoon et 93.3% des élèves sont intéressés par les vidéos animées d'apprentissage utilisant sur le logiciel Doratoon.

## 2. Design (conception)

La phase de conception dans la théorie ADDIE est l'une des étapes cruciales du développement des médias d'apprentissage. A ce stade, l'accent est mis sur la conceptualisation de la manière dont le programme des médias d'apprentissage sera conçu pour atteindre les objectifs fixés au cours de l'étape d'analyse. Une conception vidéo est créée, qui comprend la préparation de la conception vidéo du début à la fin. L'étape de la conception la vidéo comprend la rédaction du contenu du matériel vidéo en fonctions des compétences de base ou des indicateurs d'acquisition de compétences. Le design du produit conçu est :

| No | Scène            | Contenu   | Information /Duration  |
|----|------------------|---|--|
| 1. | Scène ouverture  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le titre de la vidéo d'apprentissage</li> <li>L'affichage utilisé est un fond abstrait</li> </ul>  | (0 :25 – 0 :31)<br>Le titre de la vidéo d'apprentissage est expliqué certains des sujets abordés dans le matériel Donner l'identité  |
| 2. | Scène compétence | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contient compétences de base</li> <li>Contient indicateurs de réalisation des compétences</li> </ul>   | (0 :7 – 0 :24)<br>Les compétences de base et les indicateurs d'atteinte des compétences sont adaptés au syllabus utilisé par l'école.  |
| 3. | Scène matériel   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Texte de départ</li> <li>Contenu lexical (les verbes irréguliers : avoir, être)</li> </ul>   | (0 :41 – 2 :55)<br>Le matériel vidéo d'apprentissage est adapté au thème à développer. La planification du matériel dans la vidéo d'apprentissage à développer est obtenu à partir de diverses sources de livres collectées. |
| 4. | Scène évaluation | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contient des questions d'évaluation pour déterminer le niveau d'aptitude des élèves. Dans cette 'évaluation, il existe 3 formes, à savoir : écoutez l'audio</li> </ul> | Enfin, les élèves sont invitées à se présenter vous dans la classe.  |

| No | Scène            | Contenu   | Information /Duration |
|----|------------------|---|-----------------------|
|    |                  | suivant et répondez ensuite aux questions ci-dessous, et présentez-vous dans la classe !  |                       |
| 5. | Scène références | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contient les ressources utilisées pour fabriquer du matériel d'apprentissage.</li> </ul> |                       |

**Tableau 2. Conception du vidéo d'Apprentissage**

### 3. Développement

À ce stade, les étapes du processus de développement sont réalisées une fois que tous les matériel et conceptions de planification ont été élaborés. Dans le cadre de ce processus de développement, il existe plusieurs pages de fonctionnalités sur le média, à savoir la page de départ, la page de compétences, le matériel page, page d'évaluation et page de références, comme suit :

#### a. Scène ouverture

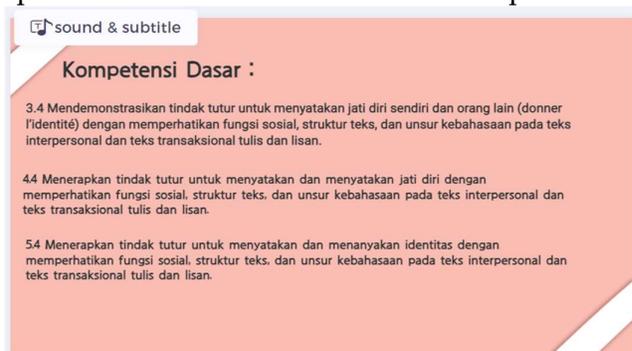
Cette page d'accueil est la première page qui s'affiche lorsque nous ouvrons ou présentons du matériel à l'aide de ce média, cette vue contient message de bienvenue.



**Image 2. Affichage de la Ouverture**

#### b. Scène compétences

Sur cette page contient les capacités que les élèves doivent maîtriser au cours du processus d'apprentissage, cette présentation explique également les étapes des capacités des élèves qui doivent être atteintes au cours du processus d'apprentissage.



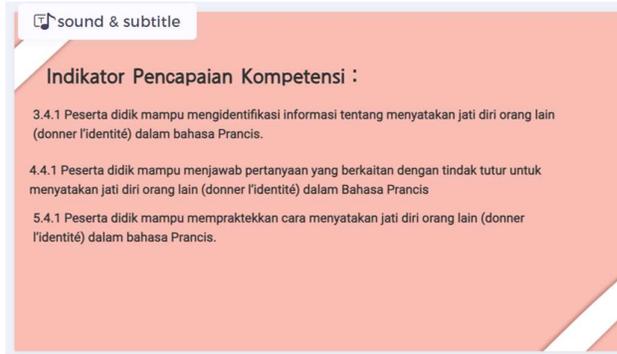


Image 3. Affichage du competence

### c. Scène matériel

Dans cette page, il y a du matériel d'apprentissage qui sera présenté, dans cette vidéo, il existe plusieurs formes de matériel, y compris le sujet nom et prénom, l'âge, lieu de résidence, profession, nationalité. Puis, du matériel sous forme de dialogue conversationnel sur l'identité et matériel sous forme de texte avec audio.

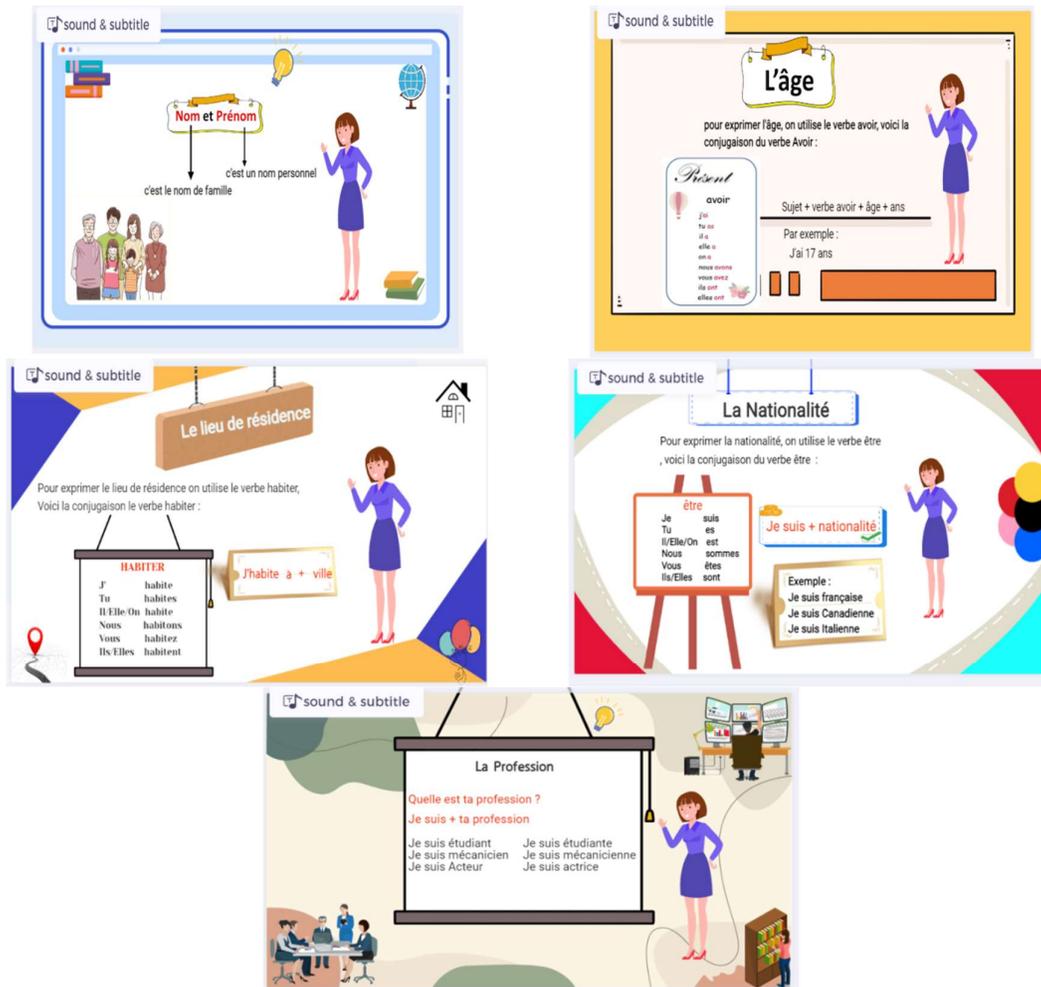


Image 4. Affichage du matériel video



Image 5. Affichage de dialogue conversationnel sur l'identité

#### d. Scène évaluation

Dans ce média, il existe une forme de question qui permet de mesurer les compétences des élèves en matière la réception orale, à savoir présenter à l'oral devant la classe.



Image 6. Affichage d'évaluation

#### e. Scène références

Cette page contient les sources utilisées pour créer ce vidéo.

MOURRELLE, Sophie, 2010. Eco Manuel Français Langue Étrangère. Paris : Hachette

Anthony, Rory, 2018. Metode Praktis Belajar Bahasa Prancis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Image 7. Affichage de références

## Faisabilité

### Test de Validité

#### 1. Validation par l'expert en matériel d'apprentissage

La validation des matériaux a été effectuée par l'un des professeurs de l'Unimed. Les résultats de la validation du matériau comportent 19 indicateurs d'évaluation et 5 options de réponse de 1 à 5. Les résultats de la validation de l'expert du matériau peuvent être consultés dans le tableau ci-dessous :

| No   | Aspects de l'évaluation   |                    |           |   |   |   |
|--|---|--------------------|-----------|---|---|---|
|  |   | 5                  | 4         | 3 | 2 | 1 |
| <b>Contenu du matériel de l'évaluation</b> |   |                    |           |   |   |   |
| 1.   | L'exhaustivité de la matière  | ✓                  |           |   |   |   |
| 2.   | L'étendue de la matière   | ✓                  |           |   |   |   |
| 3.   | La profondeur du matériau   | ✓                  |           |   |   |   |
| 4.   | L'exactitude des concepts et des définitions                                    |                    | ✓         |   |   |   |
| 5.   | L'exactitude des données et des faits   | ✓                  |           |   |   |   |
| 6.   | L'exactitude des exemples et des cas  |                    | ✓         |   |   |   |
| 7.   | L'exactitude des dessins, diagrammes et illustrations                           |                    | ✓         |   |   |   |
| 8.   | L'exactitude des termes   | ✓                  |           |   |   |   |
| 9.   | L'exactitude des notations, des symboles et des icônes                          | ✓                  |           |   |   |   |
| 10.  | La précision des références   | ✓                  |           |   |   |   |
| 11.  | La cohérence de la présentation systématique dans les activités d'apprentissage | ✓                  |           |   |   |   |
| 12.  | La cohérence des concepts   |                    | ✓         |   |   |   |
| 13.  | Des questions pratiques dans chaque activité d'apprentissage                    | ✓                  |           |   |   |   |
| 14.  | L'évaluation de chaque exercice   | ✓                  |           |   |   |   |
| 15.  | Des exemples et des cas de la vie quotidienne                                   | ✓                  |           |   |   |   |
| 16.  | Adéquation de matériel avec l'apprentissage du français                         |                    | ✓         |   |   |   |
| 17.  | Adéquation de l'image au matériel   | ✓                  |           |   |   |   |
| 18.  | Actualité de la littérature   | ✓                  |           |   |   |   |
| <b>Total de fréquences</b>                 |   | <b>13</b>          | <b>5</b>  |   |   |   |
| <b>Score</b>                               |   | <b>65</b>          | <b>20</b> |   |   |   |
| <b>Score total</b>                         |   | <b>85</b>          |           |   |   |   |
| <b>Pourcentage</b>                         |   | <b>94%</b>         |           |   |   |   |
| <b>Critère</b>                             |   | <b>Bien (baik)</b> |           |   |   |   |

**Tableau 3. Les résultats de validation par d'expert en matériel**

Les résultats de la validation par le validateur ci-dessus, montrent que dans la présentation développée est inclus dans les critères "Très bien" avec un score de 94 et un pourcentage de résultats de 94%, cela peut être vu à partir des résultats des scores obtenus. Le score final est obtenu en utilisant la formule ci-dessous :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{85}{90} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

(Source : Sugiyono, 2007)

Dans l'ensemble, les résultats de la validation des experts matériel peuvent être consultés dans le tableau suivant :

**Tableau 4. Le Pourcentage de Faisabilité**

| NOTE | CRITÈRE      | SCORE  |
|------|--------------|--------|
| A    | Très bien    | 100-90 |
| B    | Bien         | 89-70  |
| C    | Assez bien   | 69-50  |
| D    | Mauvais      | 49-30  |
| E    | Très mauvais | 29-0   |

(Source: Metode Penelitian Pendidikan (Sugiyono, 2007))

En fonction des résultats de la validation du matériel, que le matériel pédagogique peut être utilisé. Comme pour à l'amélioration du matériel pédagogique a été adaptée au matériel "Donner l'identité" pour qu'elle atteigne un résultat de 94%.

## 2. Validation par d'expert de média d'apprentissage

La validation par un expert des médias a été effectuée par l'un des professeurs à l'Universitas Negeri Medan. Ces données de validation des médias comprennent des aspects de la conception et du contenu dans le média. L'objectif de cette validation par les médias est de déterminer l'avis du validateur de média sur la faisabilité d'un média. Les données de validation des médias peuvent être vu dans le tableau suivant :

**Tableau 5. Les résultats de validation par d'expert en média**

| No                                    | Indicateurs d'évaluation   |   |   |   |   |   |
|---------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
|                                       |  | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>Aspects d'affichage des médias</b> |  |   |   |   |   |   |
| 1.                                    | La netteté de l'apparence des éléments du support, à savoir : la mise en page sur l'arrière-plan du recto, le verso de manière nette et cohérente. | ✓ |   |   |   |   |
| 2.                                    | Les couleurs attrayantes pour les médias   | ✓ |   |   |   |   |
| 3.                                    | Une bonne première apparition dans les médias  | ✓ |   |   |   |   |
| 4.                                    | La taille de la police utilisée est facile à lire  |   | ✓ |   |   |   |
| 5.                                    | Utilisation d'une seule police de caractères et non d'un trop grand nombre de combinaisons de polices de caractères                                |   | ✓ |   |   |   |
| 6.                                    | Sur la base du modèle de placement des éléments de la mise en page et de la cohérence  | ✓ |   |   |   |   |
| 7.                                    | Placement correct de l'audio, des questions et des réponses.   |   | ✓ |   |   |   |
| 8.                                    | Placement des mots, des questions et des réponses qui n'interfèrent pas avec la compréhension.   |   | ✓ |   |   |   |
| 9.                                    | Le diaporama de chaque audio, question et réponse est approprié et proportionnel.  |   | ✓ |   |   |   |
| 10.                                   | L'espacement entre le texte et les illustrations est approprié.  |   | ✓ |   |   |   |

| No                                    | Indicateurs d'évaluation   |                    |           |   |   |   |
|---------------------------------------|--|--------------------|-----------|---|---|---|
|                                       |  | 5                  | 4         | 3 | 2 | 1 |
| <b>Aspects d'affichage des médias</b> |  |                    |           |   |   |   |
| 11.                                   | Le contenu créatif et dynamique des médias   | ✓                  |           |   |   |   |
| 12.                                   | Capable d'exprimer l'objectif du média à partir de l'objet.                                      | ✓                  |           |   |   |   |
| 13.                                   | La forme est précise et proportionnelle à la réalité du matériau conçu.                          |                    | ✓         |   |   |   |
| 14.                                   | Kesesuaian yang dituangkan materi ke dalam media tersebut  |                    | ✓         |   |   |   |
| 15.                                   | Sélection de sons faciles à écouter en fonction du niveau A1 et de sons qui doivent être clairs. |                    | ✓         |   |   |   |
| <b>Total de fréquences</b>            |  | <b>6</b>           | <b>9</b>  |   |   |   |
| <b>Score</b>                          |  | <b>30</b>          | <b>36</b> |   |   |   |
| <b>Score total</b>                    |  | <b>66</b>          |           |   |   |   |
| <b>Pourcentage</b>                    |  | <b>88%</b>         |           |   |   |   |
| <b>Critère</b>                        |  | <b>Bien (baik)</b> |           |   |   |   |

Les résultats de la validation média ci-dessus montrent que le matériel "Donner l'identité" contenu dans le média Doratoon est inclus dans les critères "Bien" car il obtient un pourcentage de 88% de la part du validateur. Le score obtenu est également calculé selon la formule ci-dessous :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

(Source : Sugiyono, 2007)

Ainsi, la note totale obtenue de cette validation média est de 88% et appartient à la catégorie "bien". Dans cette validation média, une vidéo animée est conçue qui utilise la *Software Doratoon* comme support dans le processus de création vidéo. Ce média est également conçu au mieux pour pouvoir être utilisé au besoin. Ensuite, le validateur fournit également une certaine direction dans le processus d'amélioration du média de développement afin que le média soit utilisable.

### 3. Discussion

Développement de média d'apprentissage à l'aide de la *software Doratoon* pour la compétence réception orale des élèves à l'aide du modèle ADDIE, qui se compose de 5 aspects (Analyse, Conception (Design), Développement, Implemetation et Évaluation). Cependant, cette recherche est limitée de sorte qu'elle n'atteint qu'un stade de développement. Cette étude s'adresse aux élèves de la classe XII du SMAN 11 Medan en utilisant le matériel "Donner l'identité". Le résultat de média développé est une vidéo animée.

Il y a 2 validations réalisées, à savoir la validation matière et la validation média. La validation de ce matériel vise à rendre valide le matériel utilisé et à atteindre les résultats souhaités. Ceci s'applique également à la validation des médias, où les médias seront révisés selon la direction du validateur pour atteindre les résultats attendus. Sur la base des résultats de la validation du matériel donné par le validateur à cette étude, il était de 94% et incluait les critères Très Bien. Pendant ce temps, la validation médiatique donnée par le validateur à cette recherche est de 88% qui est inclus dans les critères Bien. Cela montre que le score est atteint. À partir des indicateurs qui ont été expliqués, cela montre que les matériaux et les médias peuvent être appliqués.

## Bibliographie

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Mawardi.(2017). *Merancang Model dan Media Pembelajaran*.
- Manurung, U. S. a. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Doratoon pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 173301 Lumbantongatonga* (Skripsi). UNIMED Digital Repository
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka InsanMadani.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2023). *The Effectiveness of Using The Doratoon Animation Maker Learning Media in Semantic Courses In Indonesian Language and Literature Education Students FBS UNIMED*. MORFAI JOURNAL Multidisciplinary Output Research For Actual and International Issue, 2(3).
- Fauziah Mardita Putri, & Mimin Ninawati. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbantuan Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Melisa Ayu Dia, & Muhammad Noer Fadlan. (2023). *Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press : Banjarmasin.