

DÉVELOPPPEMENT DES MATÉRIELS D'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS EN UTILISANT BITEABLE À SMA NEGERI 1 DOLOKSANGGUL

Sintong Hamonangan Manalu, Nurilam Harianja
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia
sintongstar@gmail.com, nurilam@unimed.ac.id

Abstract

Cette recherche vise à développer des matériels d'apprentissage du français pour SMA Negeri 1 Doloksanggul en utilisant Biteable, un outil de création de vidéos. La méthodologie R&D de Sugiyono a été suivie, incluant analyse des besoins, conception, développement, validation et révision des matériels. L'analyse des besoins, réalisée auprès de 37 élèves de classe X, a révélé des lacunes en compréhension et expression orale. Des matériels sur le thème "Se Présenter" ont été conçus, intégrant des exercices pour écouter, parler, lire et écrire, en utilisant des ressources comme Podcast Français Facile et Canva pour le design visuel. Les vidéos ont été créées avec Biteable. Les validations initiales ont donné des scores de 66% et 60%, augmentant à 91% et 90% après révisions. Les matériels sont efficaces pour améliorer l'apprentissage du français et offrent une approche pédagogique innovante.

Mots-clés : Développement, Matériel d'Apprentissage, Français, Biteable

Article History

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

Plagiarism 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

Le processus d'apprentissage est l'activité principale de l'école. Les activités d'enseignement et d'apprentissage doivent permettre aux apprenants d'améliorer leur compréhension et de les motivations. À l'heure de la mondialisation, l'apprentissage et la maîtrise des langues sont importantes comme et nécessaires. L'une des langues étrangères les plus connues est le français. Le français est une langue internationale considérée comme un outil ou un moyen d'absorption, de développement de la science, de la technologie, des arts culturels et de promotion des relations avec d'autres nations.

En outre, le français en Indonésie est également enseigné par des institutions formelles et informelles. Plusieurs institutions informelles enseignent le français en Indonésie, dont l'Institut français d'Indonésie (IFI), tandis que les institutions formelles enseignent le français dans les lycées (SMA), les lycées professionnels (SMK) et même les universités. En apprenant le français, les étudiants seront capables de communiquer et d'interagir avec d'autres personnes utilisant le français, de sorte que les étudiants oseront également être compétitifs au niveau international. Le système d'enseignement du français dans les SMA/SMK fait référence au programme d'études de 2013.

Dans les activités d'apprentissage du français, les élèves doivent maîtriser quatre compétences, à savoir la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite et la production écrite. Ces quatre compétences sont 3 indissociables car elles s'appuient et se soutiennent otellement. Dans l'apprentissage du français à SMAN 1 Dolok Sanggul, les compétences d'écoute occupent une petite place par rapport aux autres compétences. L'apprentissage du français ne met l'accent que sur la lecture, l'écriture et l'expression orale.

La compréhension orale sont les activités qui consistent à écouter des symboles oraux avec toute l'attention, la compréhension, l'appréciation et l'interprétation nécessaires pour obtenir des informations, saisir le contenu ou le message et comprendre le sens de la communication. qui a été transmis par l'orateur par le biais du discours ou de la langue parlée. D'après les résultats d'entretiens avec le professeur de français SMA N 1 Doloksanggul en avril, où le processus d'apprentissage effectué par le professeur de français n'a pas été efficace et où les élèves ont toujours des difficultés à écouter les cours de français. Les faibles scores aux tests ont entraîné des

scores des élèves inférieurs au KKM (<75). Sur la base des données de score que l'on a reçues de l'enseignant du domaine d'études au cours de l'année scolaire 2022/2023, classe X, avec un total de 37 personnes qui ont réussi le score KKM, seules 10 personnes et 27 personnes n'ont pas réussi le score KKM. Dans ce cas, nous pouvons savoir que les résultats de l'apprentissage du français sont toujours classés comme moins optimaux.

Les méthodes les plus souvent utilisées par l'enseignant sont écours magistraux et les notes afin que les élève aient tendance à s'ennuyer rapidement. Le livre français utilisé dans SMA N 1 doloksanggul est Super Francais 1, et le livre n'appartient qu'à l'enseignant, donc les élèves n'attendent que des leçons de l'enseignant dans le livre il y a de la grammaire, des exercices et du vocabulaire qui rendent ce livre moins attrayant en termes d'images, les images ne sont pas en couleur, seulement en noir et blanc, orange, gris.

Le français ou d'autres langues étrangères sont inclus dans le groupe de matières de spécialisation. SMA Negeri 1 Doloksanggul est l'une des écoles secondaires qui étudie le français. Il y a six thèmes enseignés dans l'apprentissage du français. En classe X, au semestre 1 le thème est "se présenter", et au semestre 2 le thème est "la vie scolaire". En classe XI au semestre 1 sur le thème « vie de famille » et semestre 2 avec le thème « vie quotidienne ». Au semestre XII, semestre 1, le thème est « tourisme » et au semestre 2 le thème est « La préférence ». Sur la base des résultats d'entretiens menés par les chercheur aup d'enseignants de français dans les écoles, il a été révélé que les médias d'apprentissage utilisés par l'enseignant étaient les manuels et plusieurs sites sur Internet.

Sur la base des résultats des observations et des questionnaires d'analyse des besoins relatifs à l'apprentissage du français à SMAN 1 Dolok Sanggul, on suppose que l'apprentissage du français est difficile à comprendre (64,7 % des 34 répondants). Ce fait est conforme aux résultats du questionnaire d'analyse des besoins des étudiants, à savoir que 58,8% des 34 répondants ont des difficultés à écouter l'apprentissage du français. En outre, les étudiants se sentent ennuyés par les méthodes d'apprentissage utilisées par les enseignants, qui sont uniquement basées sur la mémorisation, l'écoute de cours magistraux et les questions (61,8 % des 34 étudiants).

D'autre part, les enseignants sont moins capables de développer des supports d'apprentissage qui peuvent améliorer les compétences d'écoute des étudiants dans l'apprentissage du français. Ce fait est en accord avec les résultats du questionnaire d'analyse des besoins des étudiants, à savoir 88,3% des supports 4 d'apprentissage exploités sur le tableau noir, 8,8% utilisant des power points et 5,9% utilisant des manuels. Les étudiants attendent des activités d'apprentissage intéressantes et non monotones, en particulier pour l'apprentissage des compétences d'écoute. Ce fait est conforme aux résultats du questionnaire d'analyse des besoins des étudiants : 92,9 % des 34 répondants souhaitent que le processus d'apprentissage du français en classe utilise de nouveaux supports d'apprentissage qui ne se réfèrent pas uniquement à l'enseignant qui écrit au tableau, après quoi les étudiants doivent répondre à des questions, mais qui offre davantage d'opportunités aux étudiants de développer leurs compétences en matière d'écoute. Les étudiants veulent des supports qui facilitent l'écoute de l'apprentissage du français et réduisent l'ennui lors de l'apprentissage. Compte tenu des problèmes rencontrés, un effort est nécessaire pour améliorer la compréhension orale des élèves. Les enseignants ont besoin d'une innovation pédagogique susceptible d'augmenter la créativité des élèves et de les intéresser à l'apprentissage du français. L'une de ces innovations est l'utilisation de la technologie dans le monde de l'éducation, qui est indispensable à l'ère numérique, en particulier pour l'apprentissage des langues étrangères telles que le français au niveau du lycée, à savoir la vidéo d'animation.

L'animation vidéo est une combinaison de médias audiovisuels en mouvement. Les médias audiovisuels s'appuient sur les sens de l'ouïe et de la vue. En général, nous pouvons recevoir 50 % de ce que nous reflétons et voyons (Hikmah & Purnamasari, 2017). L'utilisation de vidéos animées dans l'apprentissage aide les enseignants à transmettre le matériel et l'atmosphère d'apprentissage n'est pas monotone, ce qui permet aux élèves de comprendre facilement le matériel (Kurniawan et al., 2018). Le matériel en français est donc présenté sous la forme d'une vidéo animée. La raison du choix des vidéos d'animation est que, d'après un questionnaire, 97,1 % des étudiants sont intéressés par l'apprentissage du français à l'aide de vidéos d'animation. En outre, l'auteur espère que la vidéo d'animation sera un moyen d'améliorer les capacités d'écoute des élèves et de stimuler leur enthousiasme et leur dynamisme dans l'apprentissage du français. Le matériel Présenter son

identité en français est le matériel que l'auteur a choisi pour développer des médias vidéo animés bases sur le site web de biteable.

Ce site web est basé sur le web mais reste accessible via les téléphones mobiles. L'accès à ce service est gratuit. Sur ce site, il existe de nombreux modèles de vidéos prêts à l'emploi qui peuvent être sélectionnés en fonction de l'objectif de la vidéo. Le chercheur réalisera une vidéo d'animation d'apprentissage sur la présentation de son identité à l'aide du site biteable. Sur le site de biteable, nous pouvons concevoir notre propre vidéo animée à l'aide des modèles déjà disponibles, et pour la rendre plus intéressante, nous pouvons ajouter de l'audio pour la musique de fond de notre vidéo animée. Grâce à cette vidéo d'animation, on espère qu'elle pourra attirer l'attention et stimuler la motivation des élèves à apprendre et qu'elle pourra stimuler davantage la compréhension et la créativité des élèves par rapport à la matière étudiée, afin de contribuer à la réalisation des objectifs d'apprentissage. Sur la base de cette discussion, l'auteur a mené une recherche intitulée "Développement Des Matériels D'apprentissage Du Français En Utilisant *Biteable* À Sma Negeri 1 Doloksanggul."

2. Résultats de la Recherche

La résultats et du processus du modèle de recherche et développement (R&D) de Sugiyono, qui se limite aux étapes suivantes : potentiel et problèmes, collecte de données, conception du produit, validation de la conception et révision du produit, est un effort systématique pour produire des solutions innovantes qui peuvent être mises en œuvre efficacement. Chacune de ces étapes joue un rôle important en garantissant que le produit développé est adapté aux besoins et peut offrir un maximum d'avantages. La première étape, l'identification du potentiel et des problèmes, se concentre sur la détermination des problèmes pertinents et des opportunités de développement. Une collecte de données est effectuée pour obtenir les informations nécessaires à la conception d'un produit approprié. Ensuite, la conception du produit est développée sur la base des données obtenues, puis validée par des essais pour garantir son efficacité. Enfin, des révisions sont apportées au produit sur la base des résultats de la validation, afin que le produit final présente une qualité et une fonctionnalité optimales.

Résultats d'Identification sur le Potentiel et le Problème

En avril 2024, une recherche sur l'apprentissage du français à SMA N 1 Doloksanggul a été menée en utilisant le modèle de recherche en R&D de Sugiyono. Cette recherche vise à identifier les potentiels et les problèmes dans l'apprentissage du français, en particulier sur le thème « Se Présenter », rencontrés par les étudiants de la classe X dans l'année académique 2022/2023 avec un total de 37 participants.

Pour obtenir plus d'informations, le chercheur a distribué un questionnaire d'analyse des besoins en utilisant la plateforme GoogleForm concernant le processus d'enseignement et d'apprentissage, l'utilisation du matériel et des médias d'apprentissage, et les difficultés des étudiants dans l'apprentissage du français. Voici les résultats du questionnaire d'analyse des besoins que les chercheurs ont réalisé :

- a. Seuls 35,3% des étudiants ont répondu que l'apprentissage du français est facile à comprendre et 64,7% ont répondu que ce n'est pas le cas.
- b. 58,8% des élèves ont eu des difficultés à écouter le français et 41,2% ont répondu par la négative.
- c. 94,1% des élèves ont répondu que l'apprentissage des médias est très important dans l'apprentissage du français et 5,9% ont répondu non.
- d. Les supports d'apprentissage qui sont encore souvent utilisés par les enseignants dans l'apprentissage du français sont le tableau noir 85,3%, le power point 8,8%, les livres de poche 5,9% tandis que les sites web / sites sur internet ont répondu 0%.
- e. La méthode d'apprentissage utilisée par les enseignants dans le processus d'apprentissage du français est la mémorisation à 61,8%. 17,6% mémorisent, 11,8% font des cours magistraux et 8,8% répondent à des questions pratiques.

- f. Selon 88,2% des étudiants, les supports d'apprentissage utilisés par les enseignants ne sont pas intéressants dans le processus d'apprentissage et 11,8% des étudiants les considèrent comme intéressants.
- g. 79,4% des élèves ne connaissent pas le site web Biteable et 20,6% des élèves le connaissent.
- h. Selon 91,2 % des élèves, les nouveaux médias d'apprentissage sont nécessaires dans leur processus d'apprentissage et 8,8 % ne le pensent pas.
- i. 97,1% des élèves sont intéressés par l'apprentissage à l'aide de vidéos animées en français sur le site Biteable.
- j. En ce qui concerne l'opinion des étudiants sur l'utilisation des vidéos d'animation dans l'apprentissage du français, la plupart d'entre eux ont donné des réponses positives. Ils affirment que l'utilisation de vidéos d'animation rendra l'apprentissage plus intéressant et plus amusant. Les étudiants pensent que les vidéos d'animation peuvent accroître leur intérêt et leur motivation à apprendre le français parce que cette méthode est considérée comme plus interactive et visuelle.

Les étudiants ont également déclaré que les vidéos d'animation faciliteraient leur compréhension du matériel, en particulier en ce qui concerne la prononciation et l'énonciation du français. Ils pensent que le fait de voir et d'entendre des exemples de prononciation correcte grâce aux vidéos d'animation les aidera à mieux se souvenir et à mieux mémoriser les mots, tout en réduisant l'ennui pendant le processus d'apprentissage. Dans l'ensemble, les opinions des étudiants montrent que l'utilisation de vidéos d'animation dans l'apprentissage du français a un grand potentiel pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage. Non seulement elle rendra le processus d'apprentissage plus intéressant et interactif, mais elle aidera également les étudiants à mieux comprendre et maîtriser le français.

Sur la base des résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué aux étudiants, un potentiel prometteur a été découvert. Les élèves montrent un intérêt assez élevé pour l'apprentissage du français, qu'ils considèrent comme une langue intéressante et utile pour leur avenir. L'école dispose également d'installations adéquates, notamment d'un laboratoire de langues et d'un accès à du matériel d'apprentissage numérique, ce qui devrait faciliter l'apprentissage des langues étrangères. En outre, les professeurs de français de cette école ont de bonnes compétences et un grand enthousiasme dans l'enseignement, et sont ouverts à l'utilisation de méthodes d'apprentissage innovantes pour améliorer les compétences des étudiants.

Cependant, outre ces potentiels, cette étude a également révélé un certain nombre de problèmes importants qui entravent l'efficacité de l'apprentissage du français. L'un des principaux problèmes est le peu de matériel d'apprentissage disponible. Les supports existants ont tendance à être moins variés et non contextualisés, de sorte que les étudiants éprouvent des difficultés à comprendre le matériel en raison du manque d'exemples réels et de l'utilisation de la langue dans des situations de la vie quotidienne. En outre, bien que les installations scolaires soient adéquates, l'utilisation de supports d'apprentissage interactifs et intéressants est encore minimale. Les technologies telles que les applications d'apprentissage ou les vidéos n'ont pas été utilisées de manière optimale dans le processus d'apprentissage.

Les difficultés d'écoute et d'expression orale constituent également un problème majeur. Les étudiants ont du mal à comprendre les conversations en français et se sentent moins à l'aise pour communiquer oralement. Les méthodes d'enseignement utilisées ont encore tendance à être traditionnelles et moins interactives, ce qui fait que les étudiants sont moins activement impliqués dans le processus d'apprentissage. Les exercices pratiques proposés sont plus souvent écrits qu'oraux, de sorte que les étudiants estiment qu'ils n'ont pas l'occasion de s'entraîner à parler et à écouter le français dans un contexte réel.

Les résultats de cette identification montrent que bien qu'il y ait un bon potentiel dans l'apprentissage du français à SMA N 1 Doloksanggul, il y a quelques problèmes majeurs qui doivent être abordés. Le développement de supports d'apprentissage plus variés et contextualisés, l'utilisation accrue de médias d'apprentissage interactifs et l'application de méthodes d'enseignement plus innovantes et pratiques sont quelques-unes des mesures qui

doivent être prises pour surmonter ces problèmes. Nous espérons que des recherches plus approfondies et des interventions appropriées permettront de surmonter ces obstacles et d'améliorer de manière significative les compétences en français des étudiants, notamment en ce qui concerne la compréhension et l'expression orales.

Résultats de Collecte des Données

Afin de créer le produit matériel « Se Présenter » et le média Biteable, le chercheur a mené un processus complet de collecte de données. Il a commencé par collecter diverses vidéos sur YouTube, en particulier sur la chaîne Podcast du Français Facile, qui traitaient du thème « Se Présenter ». Ces vidéos ont été sélectionnées en raison de leur bonne qualité et de leur pertinence par rapport au sujet qui nous intéresse. En outre, le chercheur a également exploré diverses sources sur le site web du podcast du français facile, Flemotion, Frenchscope et Francepodcast. Ces sites fournissent une variété de documents audio et textuels approfondis sur la manière de se présenter en français.

Le chercheur a choisi ces ressources parce qu'elles offrent un contenu varié et authentique, couvrant des conversations quotidiennes, des scénarios formels et informels, ainsi que divers accents et styles d'expression. Ceci est important pour donner aux étudiants une expérience complète de la compréhension et de l'utilisation du français dans différents contextes. Les données recueillies comprennent des transcriptions de conversations, des exercices d'écoute et des conseils et astuces pour se présenter de manière correcte et efficace.

Après avoir recueilli des données auprès de diverses sources, le chercheur a analysé et organisé le contenu pour l'utiliser dans la création de matériel pédagogique. Des vidéos sélectionnées sur YouTube ont été combinées avec du contenu audio et textuel provenant de ces sites afin de créer des supports d'apprentissage riches et variés. Ensuite, nous avons utilisé Biteable, une plateforme de création de vidéos d'animation, pour développer un support d'apprentissage attrayant et interactif. Ce support est conçu pour aider les étudiants à comprendre et à pratiquer comment se présenter en français grâce à des visualisations intéressantes et faciles à suivre.

Au cours de ce processus, le chercheur a veillé à ce que le contenu soit adapté aux besoins et aux niveaux de compétence des élèves. Le matériel et les supports qui en résultent devraient améliorer les compétences des élèves en matière d'écoute, d'expression orale et de compréhension sur le thème « Se Présenter », et accroître leur motivation à apprendre le français d'une manière plus ludique et plus efficace.

Résultats de la Conception du Produit

Dans l'étape suivante, le chercheur conçoit le matériel et les produits médiatiques nécessaires à la réalisation de cette recherche :

a. Conception du Matériel d'Apprentissage Se Présenter

Une fois la collecte des données terminée, l'étape suivante de cette recherche en R&D est la conception du matériel « Se Présenter ». À ce stade, le chercheur a été guidé par le plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) applicable à la SMA N 1 Doloksanggul. Cette ligne directrice a permis de s'assurer que le matériel était conforme au programme scolaire et aux normes éducatives appliquées à l'école.

Dans le processus de conception du produit, le chercheur a utilisé diverses ressources qui avaient été collectées sur des sites tels que Français Facile Podcast, Flemotion, Frenchscope et Francepodcast, ainsi que des vidéos d'apprentissage de la chaîne YouTube de Français Facile Podcast. Ces sources fournissent un contenu varié et authentique sur la manière de se présenter en français. Ce contenu a été analysé et sélectionné en fonction de sa pertinence et de sa qualité, puis organisé pour créer du matériel pédagogique systématique et facile à comprendre pour les étudiants.

Le chercheur a utilisé Canva pour concevoir les éléments visuels et la couverture du matériel. Canva est un outil de conception graphique qui permet de créer facilement des designs attrayants et professionnels. Avec l'aide de Canva, les chercheurs peuvent créer une apparence attrayante et esthétique pour le matériel pédagogique, y compris les couvertures et

divers autres éléments visuels qui soutiennent l'apprentissage. Cette conception attrayante vise à accroître l'intérêt et la motivation des étudiants pour l'apprentissage du matériel.

Le processus de conception du produit a comporté plusieurs étapes principales. Tout d'abord, le chercheur a conçu la structure du matériel en suivant le plan de cours. Cette structure comprend l'introduction, le contenu principal et la conclusion. L'introduction contient les objectifs d'apprentissage et une présentation du sujet « Se Présenter ». Le contenu principal comprend diverses activités d'apprentissage, telles que des exercices d'écoute, d'expression orale et de lecture, qui sont conçues sur la base du contenu des sources collectées. Chaque activité est accompagnée d'instructions claires et d'exemples pertinents. La couverture contient un résumé du matériel et une évaluation pour mesurer la compréhension des étudiants.

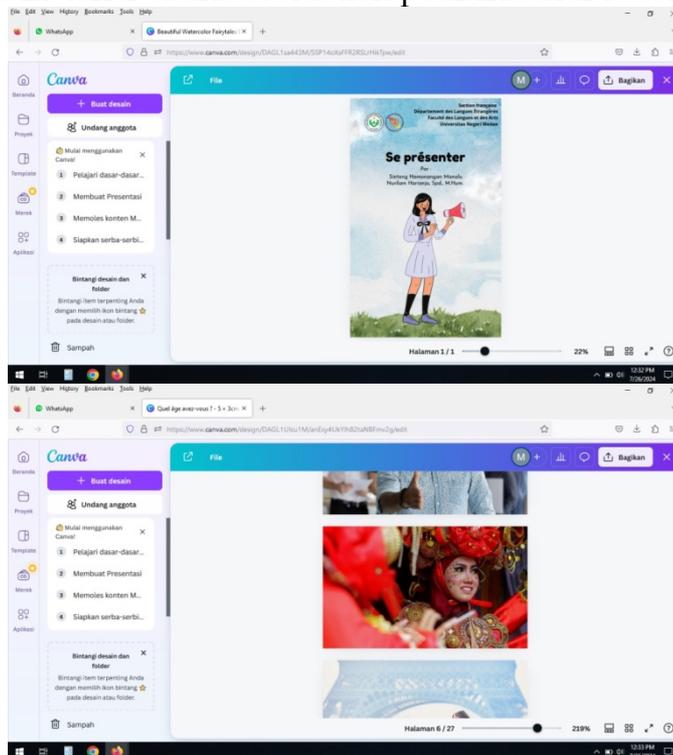
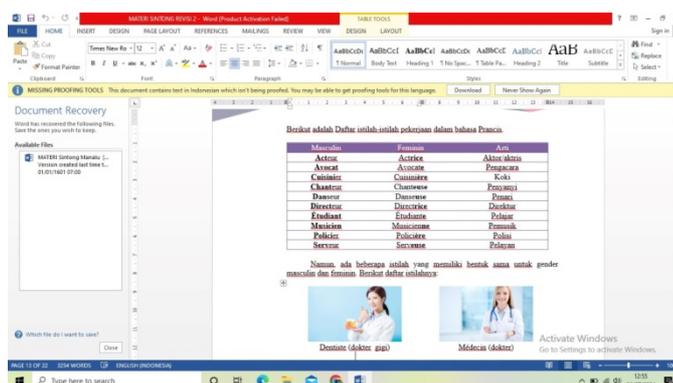


Image 1. Conception de graphique avec Canva

Deuxièmement, le chercheur a utilisé Canva pour concevoir les éléments visuels à utiliser dans le matériel. Ces éléments comprennent des infographies, des illustrations et des diagrammes qui aident à expliquer les concepts et facilitent la compréhension du matériel par les étudiants. Nous avons également conçu une couverture attrayante pour donner une impression professionnelle et augmenter l'attrait visuel.

Enfin, le chercheur a intégré tous les éléments conçus dans un matériel d'apprentissage unifié. Ce matériel a ensuite été vérifié et révisé pour s'assurer de son adéquation avec le plan de cours et les besoins des élèves. Le chercheur a également effectué un premier essai avec quelques étudiants pour obtenir un retour d'information et apporter les améliorations nécessaires.



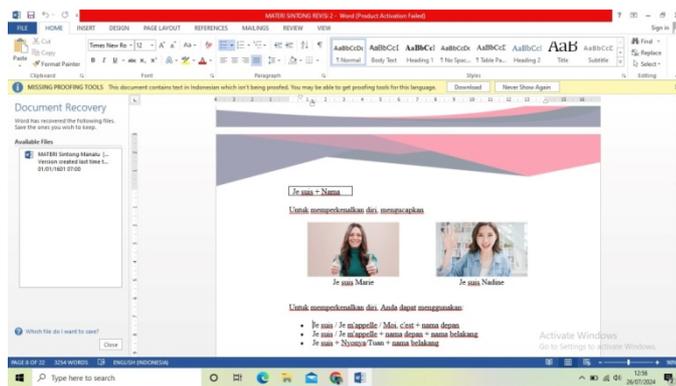


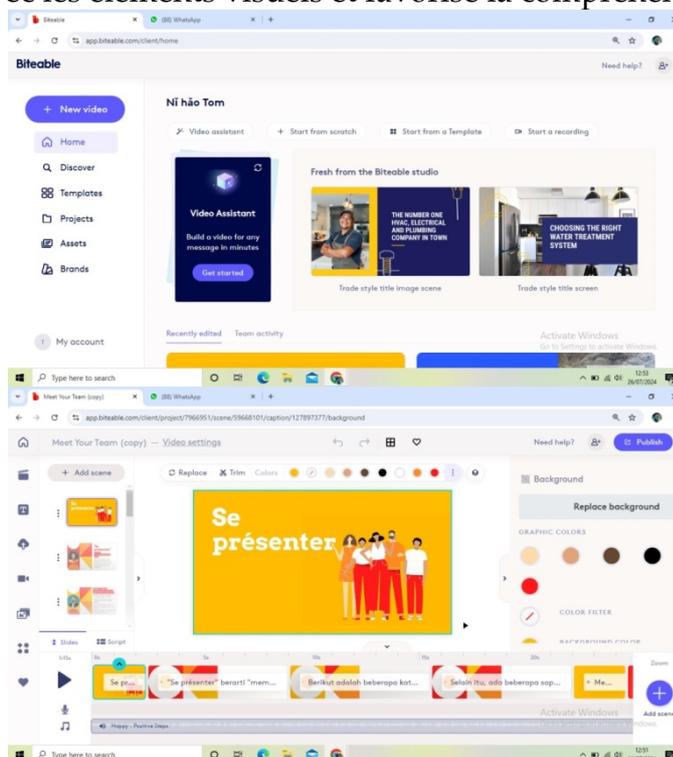
Image 4.2 Construction du Matériel

Ainsi, cette étape de conception du produit permet de produire un matériel pédagogique « Se Présenter » complet et intéressant, prêt à être utilisé pour l'apprentissage du français au SMA N 1 Doloksanggul. Ce matériel devrait aider les élèves à comprendre et à pratiquer comment se présenter en français de manière plus efficace et plus amusante.

b. Conception du Média d'Apprentissage Biteable

Après avoir conçu le matériel « Se Présenter », le chercheur est passé à l'étape de la conception du produit de Biteable media pour créer une vidéo d'apprentissage à l'appui du matériel. Le processus de création de cette vidéo d'apprentissage a commencé par la planification du contenu de la vidéo, au cours de laquelle le chercheur a examiné le matériel « Se Présenter » afin de déterminer les principaux points à inclure dans la vidéo, notamment l'introduction, l'activité principale et la conclusion. Ensuite, le chercheur a rédigé un script narratif comprenant une introduction, une explication détaillée, des exemples de conversation et une conclusion, dans le but de rendre le récit facile à comprendre et intéressant pour les élèves.

Lors de la phase de conception visuelle, nous avons utilisé la plateforme Biteable pour créer de nouvelles vidéos. Des éléments visuels tels que du texte, des images et des animations ont été ajoutés en fonction des scripts créés, en utilisant les différents modèles et éléments visuels disponibles sur Biteable pour améliorer l'attrait des vidéos. Ensuite, la narration composée a été enregistrée et intégrée dans la vidéo, en veillant à ce que l'audio soit synchronisé avec les éléments visuels et favorise la compréhension de l'élève.



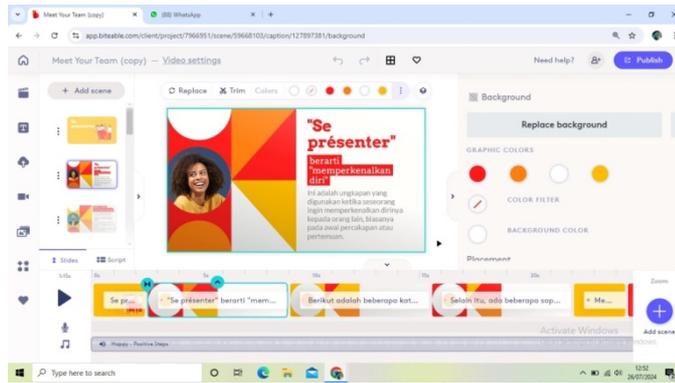


Image 4.3 Construction du Media en Utilisan Biteable

Le chercheur revoit ensuite l'ensemble de la vidéo pour s'assurer qu'il n'y a pas d'erreurs et que tous les éléments se déroulent sans problème, en procédant à des ajustements fins pour peaufiner la vidéo. Une fois la vidéo terminée, le chercheur la publie et procède à un essai avec quelques étudiants, en utilisant les commentaires des étudiants pour apporter des révisions et des améliorations si nécessaire. En suivant ces étapes, le chercheur a réussi à produire une vidéo d'apprentissage Biteable intéressante et efficace basée sur le matériel « Se Présenter » conçu précédemment, aidant ainsi les étudiants à comprendre et à pratiquer la manière de se présenter en français.

Résultats de Validation

Après la conception du matériel « Se Présenter » et la fabrication des supports Biteable, l'étape suivante a été la validation du matériel et des supports par des experts afin d'en garantir la qualité et l'efficacité. Pour ce processus de validation, les chercheurs ont fait appel à deux experts : Dr Tengku Ratna Soraya, M.Pd. en tant qu'expert en matériaux, et Ria Fuji Destiara, M.Pd. en tant qu'expert en supports. La validation du matériel a été menée par le Dr Tengku Ratna Soraya, M.Pd., qui a évalué l'adéquation du matériel avec le programme d'études, la clarté de la transmission des informations et la pertinence du contenu par rapport aux objectifs d'apprentissage.

No.	Validation	Score	Critères
1.	Expert du matériel	91%	Très bien
2.	Expert du média	90%	Très bien
Score totale		90,5%	Très bien

Tableau 4.1 validation des Experts

Les résultats de la validation du matériel montrent que le matériel « Se Présenter » a reçu un pourcentage de validation de 91%, ce qui indique que le matériel est très adéquat et convient à une utilisation dans le processus d'apprentissage. Les résultats de l'évaluation sont inclus dans le critère « Très bon »

En outre, la validation des médias a été effectuée par Ria Fuji Destiara, M.Pd. qui a évalué les aspects de la conception visuelle, la qualité de l'animation et l'attrait de la vidéo Biteable. Cette évaluation permet de déterminer si le support est efficace pour attirer l'attention des élèves et favoriser la compréhension du matériel. Les résultats de la validation des médias ont donné un score de 90 %, ce qui indique que le média Biteable est bien conçu et très efficace pour soutenir l'apprentissage. Les résultats de l'évaluation sont inclus dans le critère « Très bon ».

Grâce à ces résultats de validation, le matériel et les supports sont déclarés réalisables et prêts à être utilisés dans le processus d'apprentissage. Ces résultats de validation garantissent que le matériel et les supports développés sont de haute qualité et peuvent répondre aux besoins des étudiants qui apprennent à se présenter en français de manière efficace et agréable.

Résultats de la Révision du Produit

Après la validation du produit, le chercheur a procédé à des révisions sur la base des suggestions de l'examineur. Pour le matériel didactique, les chercheurs ont ajouté des formulaires de questions afin d'accroître l'interactivité et de s'assurer de la compréhension des

étudiants. En termes de conception, le chercheur a amélioré les éléments visuels pour qu'ils soient plus conformes à la norme et plus attrayants. Sur le support Biteable, des révisions ont été apportées aux transitions qui étaient moins fluides, améliorant le flux de la vidéo pour garantir que le mouvement entre les éléments soit plus fluide et plus professionnel. Ces révisions visent à améliorer la qualité du matériel et des supports afin qu'ils soient plus efficaces pour soutenir le processus d'apprentissage du français.

3. Discussion

La discussion des résultats de cette étude est basée sur les résultats de l'explication suivante. Il y a deux sessions que les chercheurs discutent à partir des résultats de cette étude. La première étape est la discussion sur le développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant Biteable à SMAN 1 Doloksanggul. Et la deuxième discussion sur la validation du matériel d'apprentissage du français en utilisant Biteable au SMAN 1 Doloksanggul.

1. Le Processus de Développement Des Matériels D'apprentissage Du Français En Utilisant Biteable À SMA Negeri 1 Doloksanggul

Le processus d'élaboration de matériel d'apprentissage du français à l'aide de Biteable commence par une planification et une conception approfondies du contenu. Le chercheur a d'abord procédé à une analyse des besoins des élèves afin de déterminer le sujet pertinent, en l'occurrence « Se Présenter ». La structure du matériel a été conçue de manière à inclure une introduction, du matériel de base avec des activités pratiques et une conclusion. Un scénario narratif a été élaboré pour expliquer clairement comment se présenter en français, avec des exemples de conversations et d'exercices.

Une fois le script finalisé, le chercheur a utilisé Canva pour concevoir des éléments visuels tels que des infographies et des illustrations, ainsi que la couverture du matériel, qui soutenaient et clarifiaient les informations contenues dans la vidéo. Le contenu et les éléments visuels étant prêts, les chercheurs se sont tournés vers Biteable pour créer la vidéo d'apprentissage. Ils ont sélectionné un modèle approprié et l'ont personnalisé avec le contenu préparé, en intégrant des éléments visuels et une narration préenregistrée.

La vidéo a ensuite fait l'objet d'un montage pour s'assurer que tous les éléments fonctionnaient bien et transmettaient clairement le message. Une fois la vidéo initiale terminée, le chercheur a procédé à un essai interne avec l'équipe pour s'assurer de la fluidité et de l'efficacité de la vidéo. Le retour d'information de cet essai est utilisé pour apporter des améliorations avant que la vidéo ne soit soumise à une validation externe. Ce processus a permis de s'assurer que la vidéo d'apprentissage produite serait efficace pour aider les étudiants à apprendre le français d'une manière attrayante et informative.

2. Validation du Matériel D'apprentissage Du Français En Utilisant Biteable À SMA Negeri 1 Doloksanggul

a) Validation d'Expert Matériel

Au cours du premier processus de validation, le chercheur a obtenu un score de 66% pour le matériel d'apprentissage « Se Présenter », ce qui indique la nécessité d'apporter quelques améliorations. Les validateurs ont notamment suggéré d'ajouter des questions couvrant les quatre compétences linguistiques - écouter, parler, lire et écrire - afin de s'assurer que le matériel offre une pratique complète. En outre, l'apparence du module devait être améliorée pour le rendre plus attrayant et plus professionnel.

Le chercheur a ensuite procédé à des révisions conformément à ces suggestions. Des questions supplémentaires ont été ajoutées pour couvrir toutes les compétences linguistiques, augmentant ainsi la variété et l'efficacité des exercices proposés aux étudiants. La conception du module a également été améliorée pour le rendre plus attrayant visuellement et plus conforme aux normes de présentation.

Après les révisions, le chercheur a soumis à nouveau le matériel pour validation et a obtenu un score de 91 %. Ce score indique que la plupart des améliorations apportées ont été bien accueillies. Cependant, quelques révisions mineures étaient encore nécessaires, comme l'ajout des logos de l'agence et de la faculté sur la couverture du module pour lui donner un

aspect plus officiel et professionnel. En outre, le chercheur a dû corriger les fautes d'orthographe constatées, bien que cela n'ait pas affecté de manière significative la qualité globale du matériel. Ces dernières révisions visent à garantir que le matériel pédagogique est non seulement efficace pour soutenir l'apprentissage du français, mais qu'il répond également aux normes de qualité attendues.

No.	Suggestion et Commentaires
1.	Le matériel ne comprend pas de questions qui testent les quatre compétences linguistiques (écouter, parler, lire et écrire). Cela rend le matériel moins complet.
2.	La conception et l'apparence du module sont moins attrayantes et ne répondent pas aux normes de présentation attendues.
3.	Certaines parties du matériel nécessitent des explications plus détaillées pour faciliter la compréhension des étudiants.

Tableau 2. Suggestion et commentaire en premier par validateur matériel

No.	Suggestion et Commentaires
1.	Le matériel a été amélioré en ajoutant des questions qui couvrent les quatre compétences linguistiques, augmentant ainsi la diversité des exercices disponibles pour les étudiants.
2.	La conception du module a été améliorée, devenant plus attrayante et plus professionnelle.
3.	Des explications supplémentaires ont été ajoutées, ce qui facilite la compréhension du matériel par les étudiants.

Tableau 3. Suggestion et commentaire en deuxième par validateur matériel

b) Validation d'Expert Média

Après l'étape de validation du matériel, les chercheurs ont procédé à la validation du média en soumettant la vidéo d'apprentissage Biteable à des validateurs de média. Lors de la première validation, le chercheur a obtenu un score de 60 %, ce qui correspond au critère « insuffisant », indiquant que le média devait être amélioré. Les commentaires des validateurs portaient sur deux domaines principaux à améliorer : le manque de transitions fluides dans la vidéo et l'absence d'animations supplémentaires.

Les validateurs ont noté que les transitions entre les éléments de la vidéo étaient décousues et pas assez fluides, ce qui pouvait perturber l'expérience visuelle et la compréhension des élèves. En outre, l'animation a été jugée insuffisante pour rendre la vidéo plus attrayante et interactive. À la suite de cette suggestion, il a été demandé au chercheur d'améliorer les transitions et d'ajouter plus d'animations afin d'accroître l'attrait visuel et l'engagement des élèves.

Le chercheur a alors procédé aux révisions nécessaires. Pour améliorer les transitions de la vidéo, le chercheur a apporté des modifications à Biteable afin de s'assurer que les mouvements entre les éléments étaient plus fluides et plus naturels. En outre, des animations supplémentaires ont été ajoutées pour enrichir le contenu de la vidéo et le rendre plus dynamique et attrayant pour les élèves.

Après avoir apporté ces améliorations, le chercheur a soumis à nouveau la vidéo pour validation. Lors de la deuxième validation, le chercheur a réussi à obtenir un score de 90 %, ce qui montre une amélioration significative de la qualité du média. Le validateur du média a donné la note « Très bien » et s'est déclaré satisfait du résultat final. Cela indique que les révisions effectuées ont satisfait aux critères de qualité attendus, avec des transitions vidéo plus fluides et des animations plus adéquates, de sorte que la vidéo d'apprentissage devient un outil plus efficace et plus intéressant pour le processus d'apprentissage de la langue française.

No.	Suggestion et Commentaires
1.	Les transitions entre les éléments de la vidéo manquent de fluidité, ce qui donne une impression de décousu.
2.	L'absence d'animation supplémentaire rend la vidéo moins attrayante et moins

	interactive.
3.	Le média ne soutient pas pleinement l'engagement de l'élève dans le processus d'apprentissage.

Tableau 4. Suggestion et commentaire en premier par validateur média

No.	Suggestion et Commentaires
1.	Les améliorations apportées aux transitions vidéo rendent le passage d'un élément à l'autre plus fluide et plus naturel, ce qui améliore l'expérience visuelle.
2.	L'ajout d'animations rend la vidéo plus dynamique et plus attrayante, ce qui accroît l'engagement des étudiants.
3.	La vidéo a été jugée « très bonne » et satisfaisante, avec des améliorations significatives de la qualité visuelle et de l'interactivité.

Tableau 5. Suggestion et commentaire en deuxième par validateur média

Bibliographie

- Abidin, yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Perancis Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Brown, H.D. 2001. *Teaching by Principles*. New York: Longman
- Ghazali, syukur. 2020. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191.
- Iskandarwassid, Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran ipa tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas iv sdn merjosari 5 malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 4(2), 119-125
- Oemar, Hamalik. 2003. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Saddhono, Kundharu. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tagliante, Christine. 1991. *L'évaluation*. Paris: CLE International.
- Tagliante, Christine. 1994. *Techniques de classe la classe de langue*. Paris: CLE International.
- Tarigan, Henry. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa