ARGOPURO

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 4 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

# DÉVELOPPEMENT DE MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE LE FRANÇAIS BASÉ SUR L'ACTIVITÉ LUDIQUE EN UTILISANT LE SITE WEB COGGLE.IT POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ORALE DES ÉLÈVES DE SMA PENCAWAN MEDAN

Seri Valentina Beru Karo, Abdul Ghofur
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia
valensitepu26@gmail.com, ghofur@unimed.ac.id

**Abstract**

Cette recherche vise à développer des supports en français sur le thème "Présenter Quelqu'un" en utilisant le site web Coggle.it. Elle suit la méthode R&D avec le modèle ADDIE, limitée à trois étapes : (1) Analyse, (2) Conception, et (3) Développement. Lors de l'analyse, un questionnaire a été distribué aux élèves du lycée Pencawan Medan pour évaluer leurs besoins. La conception a permis de créer des supports interactifs via Coggle.it, et le développement a produit des documents validés par des experts en matériaux (87 %, très bon) et en médias (79 %, bon). Les résultats indiquent que les supports développés sont efficaces et applicables à l'enseignement du français au lycée. Ces outils interactifs offrent une approche innovante pour l'apprentissage du thème "Présenter Quelqu'un".

**Mots-clés : Coggle.it, Presenter quelq'un, Production Orale**

Received: Desember 2024
Reviewed: Desember 2024
Published: Desember 2024
Plagirism Checker No 234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Liberosis.v1i2.365
**Copyright : Author**
**Publish by : Argopuro**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

## 1. Introduction

Le matériel d'apprentissage joue un rôle important dans le processus d'apprentissage.. Le bon et le mauvais du matériel d'apprentissage affecteront grandement la réalisation des objectifs d'apprentissage. Par conséquent, l'élaboration de matériels d'apprentissage est nécessaire pour accroître les activités d'apprentissage et la motivation des enseignants à effectuer l'apprentissage en classe (Dubin et Olstain, 1992).

L'élaboration de bons matériels doit suivre trois principes de développement, à savoir les principes de pertinence, de cohérence et d'adéquation prescrits par le ministère de Depdiknas (2006 : 6-7). Le principe de pertinence signifie qu'un bon matériel d'apprentissage doit être pertinent pour la réalisation de SK et KD. Le principe de cohérence signifie que si le KD qui doit être maîtrisé par les étudiants est de trois morceaux, alors le matériel qui doit être enseigné aux étudiants doit également être de trois. Ce que l'on entend par principe d'adéquation, c'est que le matériel (contenu) enseigné doit être suffisant pour aider les apprenants à maîtriser le KD enseigné. Le matériel d'apprentissage ne doit être ni trop peu ni trop.

En relation avec le concept de développement matériel mentionné ci-dessus, ce qui se produit souvent dans la pratique de l'apprentissage, c'est que le matériel utilisé dans les activités d'apprentissage ne répond souvent pas à ces critères. Les matériels d'apprentissage sont souvent moins pertinents pour les normes de competences et les competences de base et l'inadequation des materiels didactiques aux exigences des objectifs d'apprentissage.

Le développement des technologies de l'information et de la communication a modifié les pratiques d'apprentissage. L'apprentissage initialement effectué manuellement s'est désormais converti en apprentissage numérique. L'apprentissage numérique entraîne la mise en œuvre de ressources et de médias d'apprentissage numériques. Le matériel d'apprentissage numérique sera conçu pour répondre aux besoins cognitifs et psychosociaux des élèves contemporains qui se servent quotidiennement de dispositifs électroniques. Murni (2017:32) affirme que les enfants cognitifs doivent être formés pour

développer la capacité de penser, d'apprendre et de se souvenir. Pour développer ces trois capacités, il sera plus efficace s'il est soutenu par l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.

Une grande lisibilité est un signe d'un matériel d'apprentissage de qualité. Cette lisibilité accrue se manifeste par la limpidité de l'écriture et des visuels, ainsi que par la simplicité pour les lecteurs de saisir le contenu du matériel pédagogique. Dans ce contexte, il est impératif d'examiner les différents supports pédagogiques employés dans le processus pédagogique scolaire pour pouvoir les juger et perfectionner leur qualité.

Sur la base des résultats de l'analyse du matériel d'apprentissage utilisé dans l'apprentissage le française à SMA Pencawan Medan, au sujet des Se Présenter Quelqu'un, une description a été obtenue selon laquelle le matériel utilisé était encore manuel et moins intéressant. Par conséquent, il est nécessaire d'améliorer le materiel d'apprentissage sur le sujet.

D'après les résultats des entrevues avec les élèves, on remarque que la compréhension du thème de Se Présenter Quelqu'un était un défi pour ces derniers. Cette difficulté est due au fait que les élèves ne parlent pas le français correctement. Les médias disponibles pour l'apprentissage du français sont également très minimes, ce qui rend difficile pour les élèves d'exprimer le matériel d'apprentissage appris par les élèves de classe X au SMA Pencawan Medan. Les étudiants disent que le processus d'apprentissage n'utilise que des médias tels que des powerpoints et des projecteurs pour les présentations et que cela rend les étudiants monotones sur ces médias.

Sur la base des résultats d'un questionnaire auprès d'élèves de classe X au SMA Pencawan Medan qui ont étudié la matière Se Présenter Quelqu'un, des données ont été obtenues, à savoir (1) les élèves ont des difficultés à parler dans les matières françaises, en particulier dans la matière des matériel des se présenter quelqu'un, (2) les enseignants utilisent rarement d'autres méthodes d'apprentissage que les livres et les projecteurs, (3) les élèves veulent utiliser des méthodes d'apprentissage créatives et des médias supplémentaires qui peuvent aider à la maîtrise des capacités parler en français. Les données complètes se trouvent à l'annexe 1.

Il existe de nombreuses méthodes d'apprentissage qui peuvent être utilisées dans le domaine de l'éducation et qui aident au processus d'apprentissage. Le nombre de méthodes d'apprentissage aidera grandement les activités d'apprentissage. Ainsi, le processus d'apprentissage sera moins monotone et plus interactif, de sorte que les élèves deviennent plus actifs et motivés à suivre l'apprentissage.

Un l'enseignant en tant que personnel enseignant doivent mieux comprendre l'époque en particulier dans le développement des médias dans l'éducation. Un l'enseignant en tant qu'informateurs ont un rôle important dans le succès du processus d'enseignement et d'apprentissage. Plus l'enseignant comprend les médias utilisés, meilleure est la qualité des élèves. L'adéquation du choix des supports ou des méthodes d'apprentissage est également déterminante pour le succès de l'apprentissage effectué. Ainsi, les enseignants en tant qu'animateurs doivent avoir les compétences nécessaires pour utiliser la technologie d'aide à l'apprentissage.

L'un des médias qui peut être utilisé pour développer du matériel d'apprentissage intéressant est le média Coggle.it. Coggle.it média est l'un des médias dont la fonction principale est d'aider les étudiants à fournir du matériel d'apprentissage en utilisant la cartographie mentale qui facilite la compréhension conceptuelle du matériel. Le média présente plusieurs avantages, notamment (1) une véritable collaboration, (2) toutes les données modifiées seront stockées, (3) des téléchargements illimités de photos et de vidéos, (4) la possibilité de créer autant de diagrammes que possible, (5) des diagrammes en couleur pour les rendre attrayants. Par conséquent, l'utilisation de médias Coggle.it pour développer du matériel d'apprentissage est considérée comme très appropriée. C'est pourquoi les chercheurs développeront du matériel d'apprentissage pour les se présenter quelqu'un en utilisant Coggle.it médias. Voici un modèle général d'affichage de Coggle.it médias.

ARGOPURO
Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 4 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

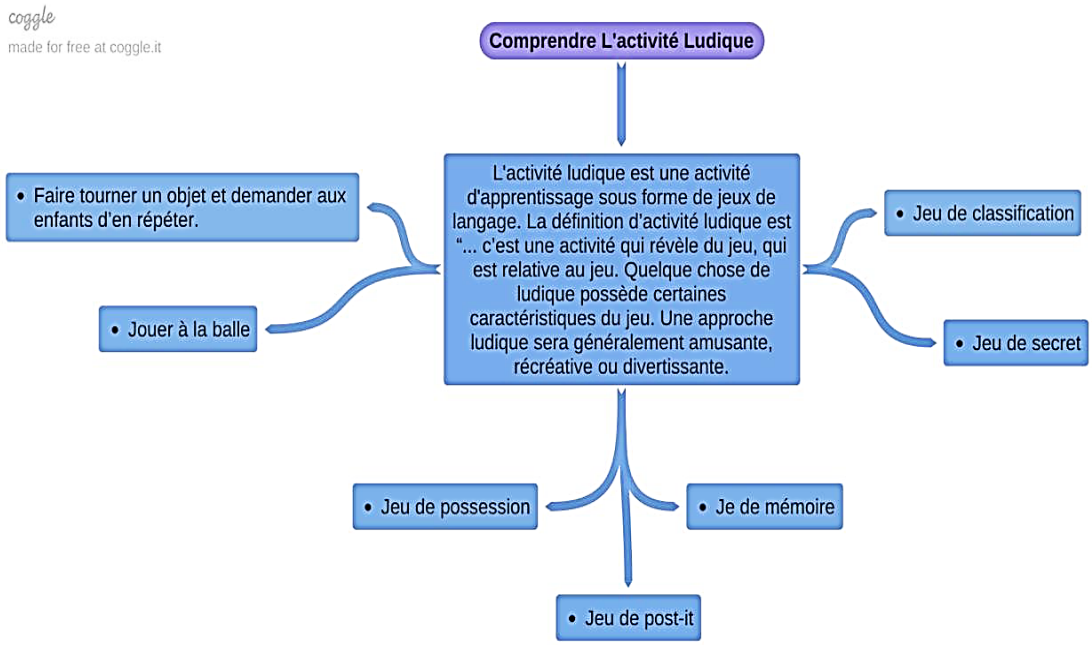


Image 1.1. vue depuis le site web coggle.it

## 2. Méthodologie de la Recherche

La méthode utilisée dans cette étude est la recherche et le développement (R&D) avec la théorie ADDIE proposée par Robert Maribe Branch (Branch, 2009 : 2). Les étapes de cette méthode commencent par l'analyse, la conception, la développement, la mise en œuvre, et l'évaluation.

La recherche sur le développement est une recherche qui produit des produits tels que des modules, des médias, des livres, des outils d'évaluation, des outils d'apprentissage, etc. Le développement du concept ADDIE est appliqué pour construire un apprentissage intentionnel basé sur la performance, centré sur l'étudiant, innovant, authentique et inspirant. La fabrication de produits utilisant le concept ADDIE est considérée comme très efficace, car ADDIE est un processus qui fonctionne comme un cadre directeur pour des situations très complexes. ADDIE est donc un concept très approprié pour développer un produit dans le domaine de l'éducation et d'autres ressources d'apprentissage (Branch, 2009 : 2).

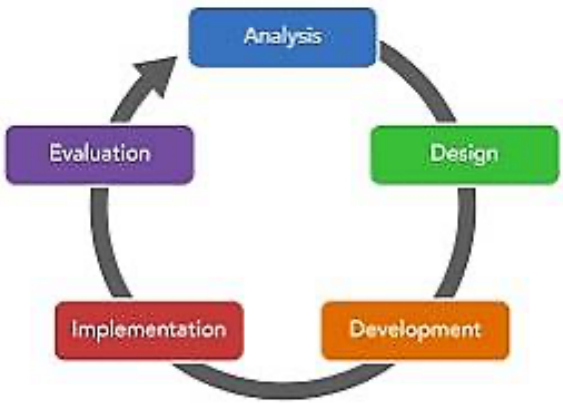


**Image 3.1 Concept ADDIE**

Dans cette recherche de développement de concept ADDIE, elle est limitée à 3 étapes consistant en l'analyse, la conception et le développement. La limite du concept ADDIE est que, dans cette étude, il s'agit d'une étude qui ne teste que la validité de la faisabilité du produit fabriqué. Tester la réponse des étudiants et l'efficacité des produits développés.

**Lieu et Temps de la Recherche**

Cette recherche a été réalisée à l'Université d'État de Medan, plus précisément au Laboratoire informatique des langues étrangères. Cette recherche a été réalisée sur la période allant de mai à juillet 2024.

**Procédure de la Recherche**

La procédure de cette recherche passera par 3 étapes qui sont utilisées comme suit :

**a. Analyse**

A ce stade, une analyse des besoins a été réalisée pour développer du matériel d'apprentissage du français basé sur des activités en utilisant le média coggle.it. Les activités menées à ce stade comprennent (1) la réalisation d'études documentaires sur diverses études liées au sujet de recherche, (2) la réalisation d'entretiens avec des étudiants de classe XI au SMA Pencawan Medan et (3) la distribution de questionnaires aux étudiants de classe XI à SMA Pencawan Medan.

**Tableau 3.1 Grille de questions sur l'analyse des besoins**

| No | Question | Response |
|---|---|---|
| 1. | Dans le processus d'apprentissage du Français, quelles compétences trouvez-vous difficiles à acquérir ? | Compréhension orale |
| | | Production écrite |
| | | Compréhension écrite |
| | | Production orale |
| 2. | Quelles méthodes votre professeur utilise-t-il souvent dans le processus d'apprentissage de la langue Française ? | Méthode de jeu |
| | | Méthode de discussion |
| | | Méthode de narration |
| 3. | Dans le processus d'apprentissage du français, votre professeur applique-t-il la méthode de l'activité ludique lors de l'apprentissage du Français ? | Oui |
| | | Parfois |
| | | Jamias |
| 4. | Quelles méthodes d'activités votre professeur a-t-il mises en place ? | Devinez la photo |
| | | Devinez le mot |
| | | Jeu de rôle |
| 5. | Selon vous, est-il plus facile pour les enseignants d'utiliser la méthode de l'activité ludique dans le processus d'apprentissage du Français ? | Oui |
| | | Non |
| 6. | Selon vous, quelle matière est difficile à apprendre ? | Salutation |
| | | Se Présenter |
| | | Se Présenter Quelqu'un |
| 7. | Quels médias d'apprentissage votre professeur utilise-t-il souvent pour expliquer le matériel d'apprentissage du Français ? | Médias imprimés |
| | | Médias numériques |
| | | Médias audiovisuels |
| 8. | Avez-vous des ressources d'apprentissage pour apprendre le Français ? | Oui |
| | | Non |
| 9. | Selon vous, les médias sont-ils importants dans l'apprentissage du Français ? | Trés important |
| | | Pas important |
| 10. | Êtes-vous intéressé si les enseignants enseignent en utilisant des médias interactifs ? | Oui |
| | | Non |
| 11. | Avez-vous déjà utilisé le média Coggle.it ? | Une fois |
| | | Jemais |
| 12. | Êtes-vous d'accord si le matériel d'apprentissage est présenté à l'aide des médias Coggle.it ? | Accepter |
| | | Pas assez |
| | | Être en désaccord |

**b. Design**

À ce stade, des descriptions de matériels d'apprentissage du français basés sur des activités seront préparées à l'aide du média coggle.it. La conception en question consiste à concevoir la structure du matériel d'apprentissage et son contenu pour chaque composante de la conception du matériel

d'apprentissage. La base utilisée pour concevoir ce matériel d'apprentissage est constituée des données de l'analyse des besoins qui a été réalisée précédemment.

**c. Development**

Sur la base de la conception de matériel d'apprentissage de la langue française basés sur l'activité ludique utilisant le support coggle.it qui avait été développé précédemment, des matériels d'apprentissage ont ensuite été développés. L'ensemble du processus de développement doit être conforme à la conception développée en termes de structure, de contenu et de graphisme. Une fois le matériel d'apprentissage développé avec succès, il est ensuite validé par des experts en matériaux et des experts en médias. Cette activité a été réalisée pour obtenir des valeurs de validité pour les matériels d'apprentissage développés. Si, selon l'expert, des erreurs doivent être corrigées, le matériel d'apprentissage sera amélioré en fonction des commentaires du validateur. Ce processus se poursuivra en continu jusqu'à ce que du matériel d'apprentissage de la langue française basé sur des activités soit obtenu à l'aide de supports coggle.it valables du point de vue matériel et médias.

**Types des données**

Dans cette étude, il y a deux données principales, à savoir les données du processus de développement du matériel et la validité du matériel didactique développé.

**Technique de collecte des données**

Selon le type de données de recherche, il existe plusieurs techniques de collecte de données différentes. Ces différences sont dues à des différences dans les types de données. Des données sur le processus de développement de matériels d'apprentissage de la langue française basés sur l'activité ludique utilisant les médias coggle.it sur le matériel des se présenter quelqu'un ont été collectées par l'observation et l'enregistrement de l'ensemble du processus de développement. Les données sur la validité des supports d'apprentissages sur le matériel des se présenter quelqu'un ont été collectées par validation d'experts.

Les techniques de collecte de données utilisées dans cette recherche étaient des entretiens et des questionnaires. L'explication de la technique est la suivante:

**a. Entrevue**

L'entrevue est une technique de collecte de données réalisée en posant plusieurs questions à la source en guise de réponse à la question. Dans cette technique, les chercheurs ont mené des entretiens avec plusieurs étudiants qui avaient suivi les cours qui ont fait l'objet de cette étude, avec des questions liées à l'utilisation du matériel qui avait été réalisé.

**b. Questionnaire**

Le questionnaire est un outil permettant de recueillir des données et d'enregistrer des informations en fournissant plusieurs questions aux répondants, à savoir les étudiants et les experts.

- **Quesionaire pour les Étudiants**

Des questionnaires pour les élèves sont remis au moment des activités d'analyse des besoins visant à obtenir des données sur les réponses des élèves aux activités d'apprentissage du français.

- **Questionnaire d'expert en Matériaux**

Le questionnaire de validation par des experts comprend des détails sur les indicateurs d'évaluation, les critères et le nombre d'éléments. On peut le voir dans le tableau comme suit:

**Tableau 3.2 Grille d'évaluation de validation des experts matériaux**

| Indicateurs d'évaluation | Critère | Nombre de grains |
|---|---|---|
| Portion | 1. Exhaustivité du matériel de RPP | 6 |
| | 2. Adéquation matérielle du RPP | |
| | 3. Profondeur du matériau du RPP | |
| | 4. Précision du concept | |
| | 5. Précision des exemples de concepts | |
| | 6. Précision des sources de matériaux | |
| Contenu du matériel | 7. Utilisation de matériel illustré lié aux Se Présenter Quelqu'un | 5 |
| | 8. Utilisation d'exemples de questions Se Présenter Quelqu'un | |

| | | |
|---|---|---|
| | 9. Adéquation du matériel au titre | |
| | 10. Avoir un objectif pour les étudiants | |
| | 11. Peut améliorer les connaissances des étudiants | |
| Évaluation linguistique | 12. Précision de la structure de la phrase | 4 |
| | 13. Efficacité de la peine | |
| | 14. Précision de l'utilisation de la grammaire | |
| | 15. Il y a une précision orthographique | |

- **Questionnaire d'experts des Médias**

La grille d'évaluation de la validation de la faisabilité réalisée par des experts des médias est la suivante :

**Tableau 3.3 Grille de questionnaires d'experts médias**

| Indicateurs d'évaluation | Critère | Nombre de Questions |
|---|---|---|
| Portion | 1. Exigences conceptuelles | 6 |
| | 2. Clarté du mode d'emploi | |
| | 3. Clarté de l'affichage | |
| | 4. Présentation de matériel intéressant | |
| | 5. Peut être utilisé seul ou en groupe | |
| | 6. Affichage de la clé de réponse | |
| Conception de contenu | 7. Composition des couleurs | 5 |
| | 8. Variété de la teneur en matériaux | |
| | 9. Pertinence du vocabulaire | |
| | 10. Pertinence des caractères ou des lettres | |
| | 11. Fascination médiatique | |
| Construction | 12. Apparence des éléments de mise en page | 6 |
| | 13. Le coloriage n'encombre pas l'écran | |
| | 14. Le site Web utilise les caractères ou les lettres appropriés | |
| | 15. Affichage multimédia intéressant | |
| | 16. Fournir une motivation à l'apprentissage | |
| Utiliser | 17. Facilité d'accès aux medias | 4 |
| | 18. Efficacité de l'utilisation | |
| | 19. Praticité de l'utilisation des médias | |
| | 20. Menus, fonctions et boutons faciles à comprendre | |

**Technique d'analyse des données**

En fonction du type de données à recueillir, cette étude utilisera deux techniques d'analyse des données, soit des techniques descriptives et des techniques de pourcentage. Les techniques descriptives sont utilisées pour analyser des données qualitatives afin de répondre à la formulation du problème de recherche numéro 1. La technique du pourcentage est utilisée pour analyser les données quantitatives obtenues à partir des résultats de validation des experts en matériaux et des médias. Les validateurs remplissent des fiches d'évaluation sous forme de faisabilité des matériaux et des supports à utiliser comme instruments d'évaluation. Des fiches d'évaluation remplies par des experts en matériaux et médias sont analysées pour déterminer la qualité des produits fabriqués par les chercheurs. Les résultats de l'analyse de l'évaluation sont calculés à l'aide de la formule suivante :

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

Information:
P = Pourcentage
f = Scores Obtenus
N = Maximum Score
Ensuite, à partir des résultats de ces calculs, on peut conclure à l'aide de l'échelle de Likert comme suit:

**Tableau 3.4. Indicateur d'échelle de Likert**

| No | Répondre | Score |
|---|---|---|
| 1 | Très Bien | 81% ≤ X < 100% |
| 2 | Bien | 61% ≤ X < 80% |
| 3 | Assez Bien | 41% ≤ X < 60% |
| 4 | Mal | 21% ≤ X < 40% |
| 5 | Très Mal | 0% ≤ X < 20% |

## 3. Résultat de la Recherche

Cette étude utilise la méthode R&D (Research and Development) avec le modèle ADDIE et on se limite à 3 étapes, à savoir : (1) Analyse, (2) Conception, et (3) Développement.

**Étape d'Analyse**

À l'étape de l'analyse, il y a activités qui ont été réalisées, distribuer les questionnaires aux élèves. Sur la base des résultats d'un questionnaire auprès d'élèves de classe X au SMA Pencawan Medan qui ont étudié la matière Se Présenter Quelqu'un, des données ont été obtenues, à savoir (1) les élèves ont des difficultés à parler dans les matières françaises, en particulier dans la matière des matériel des se présenter quelqu'un, (2) les enseignants utilisent rarement d'autres méthodes d'apprentissage que les livres et les projecteurs, (3) les élèves veulent utiliser des méthodes d'apprentissage créatives et des médias supplémentaires qui peuvent aider à la maîtrise des capacités parler en français

**Table 4.1 Résultats des réponses à l'analyse des besoins**

| No | Question | Response | % |
|---|---|---|---|
| 1. | Dans le processus d'apprentissage du Français, quelles compétences trouvez-vous difficiles à acquérir ? | Compréhension orale | 20% |
| | | Production écrite | 10% |
| | | Compréhension écrite | 20% |
| | | Production orale | 50% |
| 2. | Quelles méthodes votre professeur utilise-t-il souvent dans le processus d'apprentissage de la langue Française ? | Méthode de jeu | 33,3% |
| | | Méthode de discussion | 56,7% |
| | | Méthode de narration | 10% |
| 3. | Dans le processus d'apprentissage du français, votre professeur applique-t-il la méthode de l'activité ludique lors de l'apprentissage du Français ? | Oui | 16,7% |
| | | Parfois | 73,3% |
| | | Jamias | 10% |
| 4. | Quelles méthodes d'activités votre professeur a-t-il mises en place ? | Devinez la photo | 63,3% |
| | | Devinez le mot | 23,3% |
| | | Jeu de rôle | 13,3% |
| 5. | Selon vous, est-il plus facile pour les enseignants d'utiliser la méthode de l'activité ludique dans le processus d'apprentissage du Français ? | Oui | 96,7% |
| | | Non | 3,3% |
| 6. | Selon vous, quelle matière est difficile à apprendre ? | Salutation | 13,3% |
| | | Se Présenter | 30% |
| | | Se Présenter Quelqu'un | 56,7% |
| 7. | Quels médias d'apprentissage votre professeur utilise-t-il souvent pour expliquer le matériel d'apprentissage du Français ? | Médias imprimés | 26,7% |
| | | Médias numériques | 10% |
| | | Médias audiovisuels | 63,3% |
| 8. | Avez-vous des ressources d'apprentissage pour apprendre le Français ? | Oui | 76,7% |
| | | Non | 23,3% |
| 9. | Selon vous, les médias sont-ils | Trés important | 100% |

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 4 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

| | | | |
|---|---|---|---|
| | importants dans l'apprentissage du Français ? | Pas important | 0% |
| 10. | Êtes-vous intéressé si les enseignants enseignent en utilisant des médias interactifs ? | Oui | 100% |
| | | Non | 0% |
| 11. | Avez-vous déjà utilisé le média Coggle.it ? | Une fois | 83,3% |
| | | Jemais | 16,7% |
| 12. | Êtes-vous d'accord si le matériel d'apprentissage est présenté à l'aide des médias Coggle.it ? | Accepter | 83,3% |
| | | Pas assez | 16,7% |
| | | Être en désaccord | 0% |

Basé sur le tableau ci-dessous, peut être expliqué comme suit :

a. Dans la première question, une question a été posée sur les compétences linguistiques en français qui étaient difficiles à comprendre pour les élèves, car pour les élèves qui ont éprouvé des difficultés à lire, jusqu'à 20 % des élèves, jusqu'à 10 % des élèves ont éprouvé des difficultés à écrire, des difficultés à écouter jusqu'à 20 % et la plus grande difficulté est survenue à parler jusqu'à 50 % des élèves.
b. Pas moins de 33,3 % des élèves ont répondu que l'apprentissage était effectué par la méthode de jeu, 56,7 % des réponses des élèves ont répondu à la méthode de discussion, à partir de ce pourcentage, on peut interpréter que la méthode de discussion est le plus souvent réalisée par les enseignants, et la méthode la moins importante est la méthode de narration jusqu'à 10 %.
c. La troisième question dans le processus d'apprentissage de l'application de l'activité ludique est utilisée par les enseignants, les élèves ont répondu jusqu'à 16,7 % des élèves par l'affirmative, les réponses des élèves ont parfois répondu jusqu'à 73,3 % et les réponses n'ont jamais dépassé 10 %.
d. À la question de savoir quel type d'activité ludique est utilisé dans l'apprentissage, 63,3 % des élèves ont répondu deviner des images, des activités de devinettes de mots jusqu'à 23,3 % et jusqu'à 13,3 % des élèves ont répondu des jeux de rôle.
e. À la question numéro 5 portant sur la méthode d'activité ludique pendant le processus d'apprentissage, la réponse des élèves à la question a été de 96,6 % des élèves ayant répondu oui et de 3,3 % des élèves ayant répondu non.
f. Cette question est liée à l'apprentissage que les élèves trouvent bon, avec des réponses d'élèves de 13,3 % Salutation, jusqu'à 30 % des élèves répondant Se Présenter et le plus grand nombre de réponses de 56,7 % répondant Se Présenter Quelqu'un qui est le plus difficile.
g. Quels sont les médias d'apprentissage souvent utilisés par les enseignants dans le processus d'apprentissage, les élèves ont répondu jusqu'à 26,7 % des méthodes d'apprentissage utilisant les médias imprimés, jusqu'à 10 % utilisant les médias numériques dans l'apprentissage et le plus grand nombre de réponses aux médias audiovisuels jusqu'à 63,3 %.
h. À la question de savoir si les élèves ont d'autres ressources d'apprentissage, en ce qui concerne les réponses des élèves, pas moins de 76,7 % des élèves ont répondu qu'ils avaient d'autres sources et jusqu'à 23,3 % des élèves ont répondu qu'ils n'avaient pas d'autres sources.
i. La neuvième question porte sur l'importance des médias dans l'apprentissage, avec les réponses de tous les élèves qui ont répondu que les médias sont très importants.
j. La question de l'intérêt des élèves si l'enseignant utilise des médias interactifs est que tous les élèves s'intéressent au processus d'apprentissage à l'aide des médias interactifs
k. Que les élèves aient déjà utilisé Coggle.it dans le processus d'apprentissage est que 83,3 % des élèves n'ont jamais utilisé Coggle.it et que 16,7 % des élèves ont utilisé Coggle.it.
l. La dernière question portait sur la question de savoir si les élèves étaient d'accord si le matériel d'apprentissage était présenté à l'aide de médias Coggle.it, et jusqu'à 83,3 % des élèves étaient d'accord si le matériel d'apprentissage était présenté à l'aide de médias Coggle.it et jusqu'à 16,7 % des élèves n'étaient pas d'accord si le matériel d'apprentissage était présenté à l'aide de Coggle.it médias.

**Étape de Conception**

Après avoir obtenu des données lors de l'étape d'analyser , l'étape de conception suivante a été réalisée. À ce stade, média au coggle.it a été préparée pour enseigner presenter quelqu'un. La conception du média coggle comprend les éléments et les spécifications de produit suivants :

**a. Conception des médias**

La conception des médias est l'étape la plus importante de cette recherche de développement. Sur la base des problèmes soulevés au début de cette étude, il s'agit de demander et de proposer des avis. Ce média consiste à créer une conversation liée à la présentation des autres, puis à la présenter ensemble devant la classe. La structure des tâches utilisées dans cette étude est la suivante :

1. Image 1

Donnez 1 exemple dans cette conception pour montrer comment le faire de manière utile afin que les élèves aient une idée de la façon de se présenter aux autres. Présentation d'une image de M. Jokowi comme un précédent indonésien et explication des données personnelles sous forme de dialogues conversationnels.

2. Image 2

Ensuite, présenté avec la tâche de présenter les autres en fonction de leur profession. La deuxième image a été présentée avec Agnes Monica en tant que chanteuse indonésienne, puis les élèves ont été invités à expliquer les données personnelles d'Agnes Monica écrites dans le coogle.it et à pratiquer le dialogue qui avait été établi avec des amis devant la classe.

3. Image 3

Ensuite, ils sont chargés de se présenter aux autres en fonction de leur profession. La troisième image a été présentée, à savoir Afgan en tant que chanteur indonésien, puis les élèves ont été invités à expliquer les données personnelles d'Afgan écrites en coogle.it et à pratiquer le dialogue qui avait été établi avec des amis devant la classe.

4. Image 4

Ensuite, ils sont chargés de se présenter aux autres en fonction de leur profession. On leur présente la quatrième image, à savoir Anggun en chanteur indonésien qui fait carrière en France, puis les élèves sont invités à expliquer les données personnelles de l'artiste écrites dans le coogle.it et à pratiquer le dialogue qui a été fait avec des amis devant la classe.

**Étape de Développement**

**Image 4.1 Résultat du Media Coggle**

Ce média Coggle présentera les devoirs des élèves pour en présenter d'autres. On leur a présenté plusieurs images à introduire sous forme de dialogues et pratiqués devant la classe. Pour pouvoir accéder à l'écriture à partir de coggle, plus tard, il y aura un lien partagé avec les élèves, en cliquant simplement sur le lien, les élèves peuvent modifier de nouvelles écritures pour créer des dialogues. Après avoir fini d'écrire dans le comble, il est présenté au futur et les autres élèves peuvent écouter l'écriture qui a été faite.

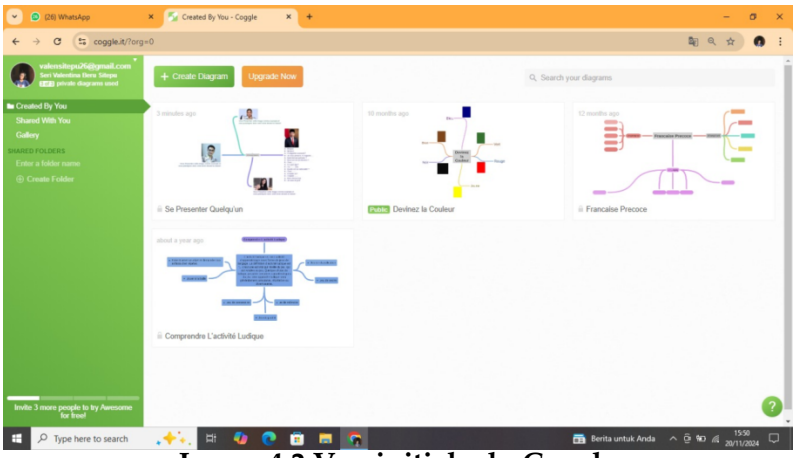


**Image 4.2 Vue initiale du Coggle**

L'image ci-dessus est la vue initiale de Coggle, Coggle est accessible en se connectant à l'aide d'un compte Google personnel. Il y a plusieurs fonctionnalités qui sont affichées pour être utilisées dans la création de cartographie mentale, y compris créer un diagramme pour créer un nouveau diagramme, il existe également un diagramme de recherche pour trouver le modèle que vous souhaitez utiliser.

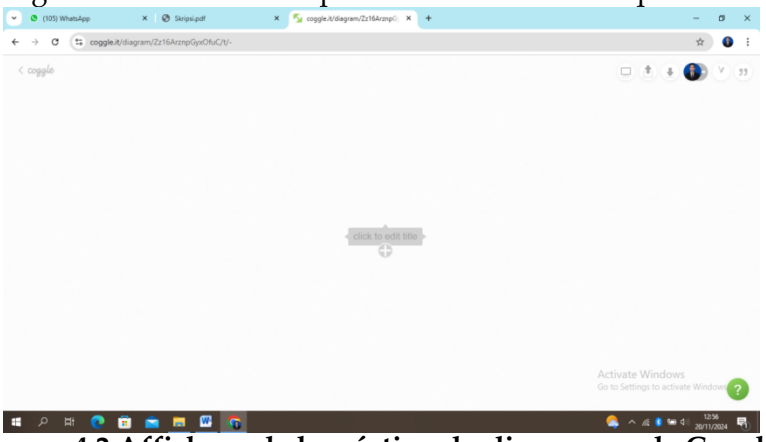


**Image 4.2 Affichage de la création du diagramme de Coggle**

Après avoir cliqué sur créer un diagramme, l'affichage ressemblera à ceci, pour pouvoir écrire des mots et entrer des images, puis cliquez simplement sur le signe plus comme dans l'image ci-dessus.

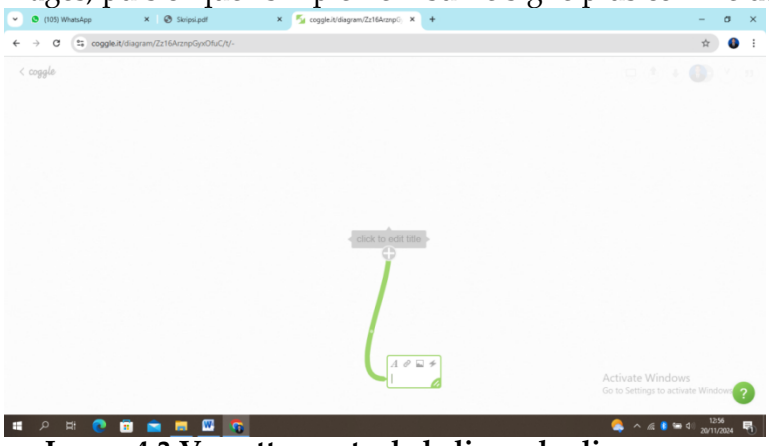


**Image 4.3 Vue attrayante de la ligne du diagramme**

Une fois la ligne apparue, nous pouvons entrer du texte à écrire, insérer le lien souhaité pour soutenir le matériel, insérer l'image dont nous avons besoin et rechercher des icônes en fonction de nos besoins.

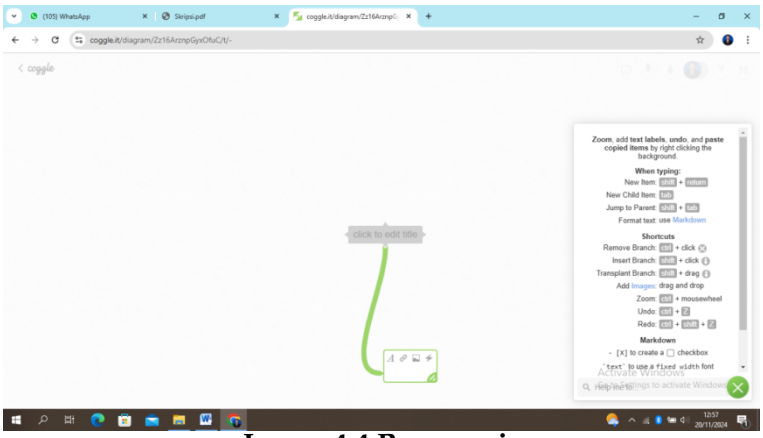

**Image 4.4 Raccourcis**

En bas à droite, il y a un bouton de point d'interrogation qui permet d'afficher plusieurs raccourcis pour faciliter la création d'un diagramme.

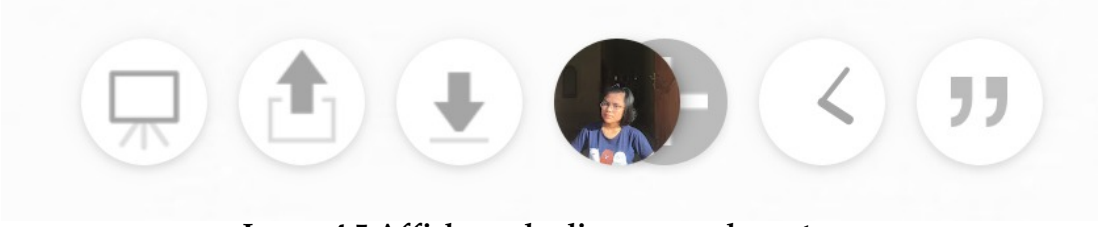

**Image 4.5 Affichage du diagramme de partage**

Dans la vue ci-dessus, lorsque nous avons terminé de créer le diagramme, il y a plusieurs options pour effectuer l'action finale, sur la première icône, cliquez pour agrandir la vue du diagramme qui a été créé. La deuxième icône est utile pour partager votre travail avec d'autres personnes via un lien. La troisième vue est utile pour télécharger des œuvres sous forme d'images. Sur la quatrième icône pour ouvrir l'accès à d'autres personnes pour pouvoir modifier le graphique qui a été créé en entrant l'e-mail auquel vous souhaitez donner accès. à côté pour voir la version précédente et la dernière pour laisser un commentaire.

**Résultats de la Validation**

Au cours de la phase de développement, la validation du matériel et des médias est effectuée par des enseignants experts dans leur domaine. La validation des matériaux et des supports est effectuée pour déterminer la faisabilité des matériaux et des supports qui ont été fabriqués.

a. Validation du matériel

La validation a été effectuée par l'une des conférencières expertes en matériaux, Madame Nurilam Harianja., S.Pd., M.Hum. Les résultats de la validation matérielle effectuée ont été les suivants :

**Tableu 4.1 Résultat d'experts du materiel**

| Indicateurs d'évaluation | Critère | Score |
|---|---|---|
| Portion | 1. Exhaustivité du matériel de RPP | 5 |
| | 2. Adéquation matérielle du RPP | 5 |
| | 3. Profondeur du matériau du RPP | 5 |
| | 4. Précision du concept | 5 |
| | 5. Précision des exemples de concepts | 5 |
| | 6. Précision des sources de matériaux | 5 |
| Contenu du matériel | 7. Utilisation de matériel illustré lié aux Se Présenter Quelqu'un | 4 |
| | 8. Utilisation d'exemples de questions Se Présenter Quelqu'un | 4 |
| | 9. Adéquation du matériel au titre | 4 |
| | 10. Avoir un objectif pour les étudiants | 4 |
| | 11. Peut améliorer les connaissances des | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| | étudiants | |
| Évaluation linguistique | 12. Précision de la structure de la phrase | 4 |
| | 13. Efficacité de la peine | 4 |
| | 14. Précision de l'utilisation de la grammaire | 4 |
| | 15. Il y a une précision orthographique | 3 |
| Total | | 65 |

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$
$$P = \frac{65}{75} x100\%$$
$$P = \frac{650}{75} x100\% = 87\%$$

Sur la base du tableau des résultats de validation des matériaux ci-dessus, le résultat final du calcul est de 87 %. Avec un pourcentage de résultats qui correspond à l'échelle de Likert qui est incluse dans l'indicateur de 81% X ≤ < 100%, ce qui signifie qu'elle est incluse dans les critères qui sont très bons. Le commentaire donné par la validation de l'expert en la matière est que le matériel peut être utilisé dans l'apprentissage dans les écoles sur le matériel d'introduction aux autres avec l'aide de coggle.it.

a. Validation du Média

La validation a été effectuée par l'une des conférencières d'experts en médias, Madame Indah Aini., S.Pd., M.A. Les résultats de la validation médiatique effectuée ont été les suivants :

**Tableau 4.2 Résultats des experts du média**

| Indicateurs d'évaluation | Critère | Score |
|---|---|---|
| Portion | 1. Exigences conceptuelles | 4 |
| | 2. Clarté du mode d'emploi | 1 |
| | 3. Clarté de l'affichage | 5 |
| | 4. Présentation de matériel intéressant | 4 |
| | 5. Peut être utilisé seul ou en groupe | 5 |
| | 6. Affichage de la clé de réponse | 1 |
| Conception de contenu | 7. Composition des couleurs | 4 |
| | 8. Variété de la teneur en matériaux | 4 |
| | 9. Pertinence du vocabulaire | 5 |
| | 10. Pertinence des caractères ou des lettres | 4 |
| | 11. Fascination médiatique | 4 |
| Construction | 12. Apparence des éléments de mise en page | 3 |
| | 13. Le coloriage n'encombre pas l'écran | 4 |
| | 14. Le site Web utilise les caractères ou les lettres appropriés | 4 |
| | 15. Affichage multimédia intéressant | 4 |
| | 16. Fournir une motivation à l'apprentissage | 4 |
| Utiliser | 17. Facilité d'accès aux medias | 5 |
| | 18. Efficacité de l'utilisation | 5 |
| | 19. Praticité de l'utilisation des médias | 5 |
| | 20. Menus, fonctions et boutons faciles à comprendre | 4 |
| Total | | 79 |

$$P = \frac{f}{N} x100\%$$

$$P = \frac{79}{100} x100\%$$
$$P = \frac{790}{100} x100\% = 79\%$$

Sur la base du tableau des résultats de validation des matériaux ci-dessus, le résultat final du calcul est de 87 %. Avec un pourcentage de résultats qui correspondent à l'échelle de Likert qui est incluse dans l'indicateur de 61% X ≤ < 80%, ce qui signifie qu'elle est incluse dans les bons critères. Le commentaire donné par la validation des experts des médias est que les médias ne voient pas d'instructions d'utilisation et de corrigés..

## 4. Discussion

La conclusion de la recherche sur le développement de supports d'apprentissage basés sur les médias coggle.it est la suivante :

1. Le processus d'élaboration de coggle.it supports d'apprentissage basés sur les médias. Cette recherche de développement est assistée par la méthode de recherche ADDIE de Rober Maribe Branch. Cette étude s'appuie sur 3 étapes du processus de recherche ADDIE, à savoir l'analyse, la conception et le développement. Au cours de la phase d'analyse, le chercheur a distribué un questionnaire d'analyse des besoins aux étudiants de SMA Pencawan Medan. Le résultat du questionnaire d'analyse des besoins est que les élèves éprouvent des difficultés à présenter le matériel, des difficultés sont causées par le fait que les élèves n'ont pas la capacité de discuter du français et de l'utilisation de matériaux et de médias monotones, de sorte que les élèves ont besoin de plus de matériaux et de médias créatifs. Dans la soute du design, le chercheur crée le matériau et crée un design à partir du coggle.it, où le chercheur saisit des images et des commandes pour créer le dialogue introductif d'une personne. Ensuite, au stade du développement, le chercheur valide la validation des experts des matériaux et des experts des médias.

Validation du matériel français sur la base du résultat final de l'évaluation de 87%. Les résultats de ce pourcentage sont inclus dans l'indicateur 81 %≤ X < 100 %. Sur la base de l'échelle de Likert, les résultats sont très bons. La validation des médias a obtenu un score en pourcentage de 78 % avec un indicateur de réussite de 61 %≤ X < 81 %. Sur la base de l'échelle de Likert, les résultats montrent que les médias sont bons. Par conséquent, Coggle.it est très valable et très digne d'être utilisé.

## Bibliographie

Adimah, N. 2022. Penggunaan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 9-15.

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London. Springer New York Dordrecht Heidelberg.

Cunningsworth, Alan. 1995:5. *Choosing Your Coursebook*. Oxford: Macmillan Heinemann.

Depdiknas. (2006). *Panduan Menyusun dan Memilih Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama.

Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Florida.

Djaali dan Muljono, P. 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Dubin, Fraida. & Olshtain, Elite. 1992. *Course Design: Developing programs and materials for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fenrich, Peter. 2005. *Creating Instructional Multimedia Solutions: Practical Guidelines for the Real World*. California: Informing Science Press.

Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group:Klaten.

Mahnun Nunu. 2012. MEDIA PEMBELAJARAN *(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, 37(1), 27-35.

Miranti, M. G., & Wilujeng, B. Y. (2018). *Creative Thinking Skills Enhancement Using Mind Mapping*. In 1st International Conference on Social, Applied Science and Technology in Home Economics (ICONHOMECS 2017) Creative (Vol. 112, pp. 39–42).

Nievenn, N. (1999). *Prototyping To Reach Product Quality*. Dalam Akker, J. V., et al, *Design Approaches And Tools In Education and Training*. London: Kluwer Academia Publisher.

Pangestu, I., Habisukan, U. H., Hapida, Y., Handayani, T., & Oktiansyah, R. (2019, December). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Pada Materi Eubacteria Kelas X. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 82-88).

Pramuniati, I., Sitompul, J. L., & Kartono, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRODUCTION ORALE NIVEAU A2 BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN IMAGES SÉQUENTIELLES DIGITALES.

Purwaningsih, Linda. 2018. *Analisis Kesesuaian Antara Materi, Metode Dan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SDN 2 Bapinang Hilir Laut*. Skripsi: IAIN Palangkaraya.

Riyanto, A. 2021. Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi dengan Menggunakan Media Mind Mapping. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, *1*(1), 1-8.

Rusdiana, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif. *Indonesian Journal of Applied Linguistics Review*, *2*(1), 1-12.

Silaban, R., & Napitupulu, M. A. 2012. *Pengaruh media mind mapping terhadap kreativitas dan hasil belajar kimia siswa SMA pada pembelajaran menggunakan advance organizer*.

Suliaman, S. R., & Abd Rahman, M. J. (2023). Penggunaan Aplikasi Coggle (Mind Map) dalam Meningkatkan Kemahiran Berfikir dalam Kalangan Pelajar bagi Subjek Geografi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *5*(2), 191-201.

SUMITRIYAH, S. 2023. Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sel Elektrokimia Pada Siswa X LD SMK N 1 Magelang. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, *3*(4), 158-165.

Sutton, G., Fraser, S., & Corbett, M. (2017). *Disrupting Perception : Mapping An Understanding Of Educational Attainment*. Australian and International Journal of Rural Education, 27(2).