

EFFICACITÉ DU MÉDIA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE SUR WEBTOON POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE CHEZ ÉTUDIANTS DE LA SECTION FRANÇAISE DE L'UNIMED

Diaphenia Clarabelle Ernestin, Elvi Syahrin
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia
diapheniaclara05@gmail.com, syahrin@unimed.ac.id

Abstract

Cette recherche évalue l'efficacité des bandes dessinées numériques sur Webtoon pour améliorer la compréhension écrite des étudiants en français (matériel "La vie quotidienne") à l'Unimed. Le problème réside dans le faible niveau des étudiants de 1^{er} semestre (score moyen de 41,5 au pré-test, inférieur au KKM de 75) et l'absence de médias d'apprentissage attractifs. Une méthode expérimentale avec un design pré-test post-test a été utilisée sur 20 étudiants de la classe A 2024. Après le pré-test, les étudiants ont suivi un traitement utilisant Webtoon, suivi d'un post-test. Les résultats montrent une amélioration significative, avec une moyenne passant à 85,5 et un score N-gain de 76 %, classé comme efficace selon Arikunto (2010). Cette étude conclut que les bandes dessinées numériques sur Webtoon sont un média efficace pour améliorer la compréhension écrite des étudiants.

Mots-clés : *Efficacité, bande dessinée numérique Webtoon, compréhension écrite, La vie quotidienne*

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism 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

Les médias d'apprentissage jouent un rôle très important dans l'augmentation de la motivation d'apprentissage des étudiants. Une motivation d'apprentissage accrue aura un impact sur l'amélioration des résultats d'apprentissage. Ceci est conforme à l'opinion de W.S. Winkel (2004:526) qui affirme que la motivation d'apprentissage est la force motrice psychique globale chez les étudiants qui donne lieu à des activités d'apprentissage. Sur la base de cette affirmation, le chercheur a conclu que la motivation stimulerait le désir d'apprendre des étudiants et augmenterait leur confiance dans les résultats de leur apprentissage.

En plus de soutenir l'apprentissage, le matériel pédagogique a également une très forte influence sur l'amélioration de l'apprentissage des étudiants. Le matériel pédagogique qui répond aux critères de pertinence, de cohérence, d'exactitude et de grande lisibilité sera très utile pour atteindre les indicateurs d'apprentissage définis dans le plan d'apprentissage. Il est donc nécessaire de disposer de matériel pédagogique qui réponde aux quatre critères susmentionnés.

Ce serait encore mieux si le matériel d'enseignement était combiné dans un média d'apprentissage intéressant. Il en résultera certainement un double avantage pour les apprenants, puisque ces deux aspects importants de l'apprentissage sont réunis dans un seul système intégré. Les résultats de la recherche d'Ahmad Najih (Universitas Negeri Semarang, 2019) constituent une forme de combinaison de matériel pédagogique et de supports d'apprentissage intéressants. Dans le cadre de cette étude, une bande dessinée numérique basée sur un webtoon et ayant pour thème "La vie quotidienne" a été développée. La validité du produit développer été testée, mais son efficacité n'a pas été vérifiée. Dans ce contexte, il est nécessaire de tester l'efficacité des bandes dessinées numériques basées sur des dessins animés sur le thème de La Vie Quotidienne, comme l'ont suggéré de chercheur antérieurs.

Le français est utilisé dans plusieurs pays, dont l'Indonésie. Certaines écoles secondaires indonésiennes utilisent le français comme matière supplémentaire à l'école. En outre, le français est également l'une des matières principales que les étudiants peuvent choisir au niveau universitaire, notamment à Unimed. Dans l'apprentissage du français au niveau universitaire, les étudiants doivent être capables de maîtriser 4 compétences linguistiques, à savoir: Production orale, Production écrite, Compréhension orale, Compréhension écrite, chaque compétence ayant ses propres critères de réussite.

L'apprentissage du français est encore assez difficile pour les étudiants du premier semestre qui viennent d'apprendre la langue, surtout dans le domaine de la Compréhension écrite. En effet, la prononciation du vocabulaire français est différente de son écriture, contrairement à l'indonésien. C'est certainement un problème pour les étudiants qui viennent d'apprendre le français et qui, bien sûr, doivent souvent entendre comment prononcer le vocabulaire correctement afin que les apprenants puissent comprendre et lire le vocabulaire correctement.

D'après ce qui précède, l'écrite est l'un des moyens de comprendre le vocabulaire. L'activité d'écrite aura une grande influence sur la création d'une bonne et correcte prononciation du vocabulaire car lorsque les apprenants écoutent la prononciation du vocabulaire, ils la répètent à nouveau en lisant le vocabulaire. Par conséquent, pour connaître de nombreux nouveaux vocabulaires, les apprenants doivent souvent lire des phrases, des textes, des histoires, des nouvelles, des dialogues en français pour pratiquer la prononciation et trouver de nouveaux vocabulaires.

Le compétence écrite sont l'une des compétences linguistiques que les étudiants doivent maîtriser, et ce parce que les compétences en écrits sont également l'une des compétences les plus difficiles à maîtriser. En effet, lors de la écrite, les écrites se concentrent sur la prononciation, l'articulation, la prononciation des syllabes, etc.

Sur la base des problèmes des écrits, les compétences en écrite des étudiants restent faibles en raison de plusieurs facteurs, dont l'un des plus importants est le manque d'intérêt des élèves pour la écrite. Cette faible capacité d'écrite est basée sur les conclusions du Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) en 2010 dans Akbar (2020) concernant la condition de l'intérêt pour l'écrite en Indonésie qui est encore très faible, classée 112 sur 175 pays. L'apprentissage d'une nouvelle langue, en particulier, pose de nombreuses difficultés. Par conséquent, pour trouver une solution, il est nécessaire de disposer d'outils d'aide à l'apprentissage qui encouragent l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage, l'un d'entre eux étant l'utilisation des bons supports d'apprentissage.

Sur la base du questionnaire rempli par les étudiants du premier semestre dans le cadre de l'apprentissage de l'écrite en français niveau A-1 à Unimed, le chercheur ont obtenu les résultats suivants: il existe plusieurs problèmes dans l'apprentissage en classe, l'un d'entre eux étant l'utilisation des supports d'apprentissage. Selon les données du questionnaire qui ont été obtenues 58 de la valeur de compétence universitaire de 75, les médias utilisés pendant l'apprentissage de l'écrite en classe sont encore moins efficaces et moins axés sur les compétences des écrites.

En choisissant les supports d'apprentissage, les enseignants doivent s'adapter aux problèmes rencontrés par les étudiants, afin que le support utilisé soit adapté et ait un effet sur l'amélioration des résultats de l'apprentissage. Actuellement, il existe un grand nombre de supports d'apprentissage intéressants qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'apprentissage. Les enseignants peuvent choisir les supports qui peuvent aider les étudiants à résoudre leurs problèmes d'apprentissage et certainement en fonction des besoins d'apprentissage des étudiants. Par exemple, le média qui est actuellement viral est la bande dessinée sur le web. En fait, les utilisateurs de la bande dessinée sur le web atteignent 35 millions de personnes dans le monde; sur la base de ces données, on peut conclure que de nombreuses personnes aiment la bande dessinée sur le web aujourd'hui. Les genres de bandes dessinées qui sont lues varient également: bandes dessinées d'imagination, bandes dessinées fantastiques, bandes dessinées d'humour, ainsi que bandes dessinées tirées de matériel d'apprentissage. Les webtoons sont

également accessibles en ligne via nos téléphones portables, ce qui nous permet de les lire plus efficacement à tout moment et en tout lieu.

Cette étude utilise un produit de webtoon (Najih, 2019) intitulé La Vie Quotidienne qui est le matériel étudié par les étudiants de français du semestre 1 dans le livre tendances A1 unité 3 leçon 4 'S'adapter à un rythme de vie'. La bande dessinée raconte la conversation de plusieurs personnes qui discutent de leurs activités quotidiennes. Le modèle de bande dessinée est composé d'images attrayantes qui permettent aux lecteurs d'imaginer les personnages de la bande dessinée. Cette bande dessinée utilise également un français simple afin que les apprenants débutants puissent comprendre le contenu de la conversation de la bande dessinée.

Image 1. 1 Conversation La Vie Quotidienne dans le webtoon



On pense que l'utilisation de la bande dessinée sur Internet peut aider les étudiants à surmonter les problèmes de compétences en écrite dans le matériel de La Vie Quotidienne. Ainsi, lorsque les étudiants apprennent le matériel, ils n'ont plus de difficultés à l'apprendre parce qu'ils sont familiarisés avec le vocabulaire et la grammaire du matériel de La vie quotidienne. Une autre influence est que les étudiants peuvent voir la bonne prononciation, l'intonation et l'accent lorsqu'ils lisent les phrases du matériel. Le chercheur espère que l'utilisation des webtoons permettra d'améliorer les compétences en écrite des étudiants français du premier semestre de l'Unimed, afin que le chercheur puissent constater l'efficacité des supports d'apprentissage.

Compte tenu de ces problèmes, on peut espérer que les webtoons peuvent améliorer les compétences en écrite des étudiants. Dans ce contexte, le chercheur a mené une étude intitulée: "Efficacité du média bande dessinée numérique sur Webtoon pour améliorer la compétence de la compréhension Écrite chez étudiants de la section française de l'Unimed ".

2. Méthodologie de la Recherche

La méthode de recherche est la principale étape utilisée par le chercheur pour atteindre les objectifs de la recherche. Arikunto (2010 : 265) affirme que les méthodes de recherche sont des efforts conscients pour collecter des données qui sont réalisés de manière systématique avec des procédures structurées. Cette recherche utilise une approche quantitatives et des méthodes expérimentales.

L'approche quantitative est utilisée pour que le chercheur puissent voir la relation entre les sujets étudiés, les données collectées et les sources de données nécessaires à cette étude.

La méthode expérimentale est une expérience menée avec des observations pour reconnaître la relation de cause à effet entre deux ou plusieurs variables afin d'apporter des changements à partir des expériences qui ont été réalisées. Campbell & Stanley divisent les types de plans expérimentaux en deux grandes sections, à savoir (1) la conception pré-expérimentale (expériences qui ne sont pas encore bonnes), (2) la conception expérimentale réelle (expériences qui sont considérées comme bonnes). Cette étude utilise le type de conception de groupe pré-test et post-test, selon le modèle suivant

O1 X O2

Description: O1 : Pré-test
X : Traitement
O2 : Post-test

Dans ce modèle, les observations seront effectuées deux fois, à savoir avant l'expérience et après l'expérience. Conformément à la formule ci-dessus, les recherches menées avant l'expérience (O1) sont appelées pré-test, et les observations faites après l'expérience (O2) sont appelées post-test. Et X est désigné comme le traitement.

Sujet Et Objet De La Recherche

Cette recherche a été réalisée à l'universitas Negeri Medan qui adressé à Jl. Wiliam Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera du Nord, qui commence en Octobre 2024.

Population Et Échantillon De Recherche

a. Population

La population est le nombre d'éléments qui seront utilisés comme zone de généralisation. L'élément en question est l'ensemble du sujet à mesurer dans cette étude. La zone de généralisation peut être appelée objets/sujets qui présentent certaines caractéristiques et quantités que le chercheur ont déterminées pour obtenir de bons résultats.

Le choix de la population de recherche est très important, car la détermination des caractéristiques de la population aidera grandement le chercheur à collecter des données de manière efficace. Dans cette étude, le chercheur a déterminé que tous les étudiants français du premier semestre de la classe A 2024 constituaient la population, soit au total 20 personnes

b. Échantillon

Arikunto (2020:174) affirme que l'échantillon est une partie du nombre que possède la population. Dans cette étude, l'échantillonnage utilise des échantillons saturés, ce qui signifie que l'échantillon sera prélevé dans une partie de la population qui a été déterminée. L'échantillon à prélever est une classe, à savoir la classe B 2024, qui servira de classe expérimentale dans cette étude.

Variables De Recherche

a. Variables Indépendante

Les variables indépendantes sont des variables qui influencent et modifient d'autres variables qui peuvent être indépendantes sans être influencées par d'autres variables. Dans cette section, la variable indépendante est généralement placée au début du titre de la recherche. Dans cette étude, la variable indépendante est le média webtoon.

b. Variables Dépendante

La variable dépendante est le résultat de l'influence sur la variable indépendante. Cette variable ne peut être manipulée mais doit être observée correctement pour expliquer les conditions à étudier. En général, la variable dépendante se trouve à la fin du titre de la recherche. Dans cette étude, la variable dépendante est l'amélioration de la compréhension écrite chez les étudiants du premier semestre à l'Unimed.

Instruments De Recherche

Les instruments de recherche sont des instruments de mesure utilisés pour collecter des données qui seront utilisées dans une étude, c'est-à-dire des informations valides sur l'objet de la recherche. Cette définition est conforme à celle d'Arikunto (2003:40), selon laquelle un instrument est un outil utilisé pour mesurer les capacités ou les compétences des étudiants à évaluer. Mawardi (2008:40) indique qu'il existe quatre types d'instruments dans l'évaluation des tests, des entretiens, des observations et des questionnaires. Ces types de tests peuvent être décrits comme suit:

a) Le questionnaire

Le questionnaire est une technique de collecte de données qui contient plusieurs énoncés liés à des problèmes spécifiques auxquels les répondants devront répondre honnêtement. Selon Riduwan (2014:99-100), un questionnaire est une liste de questions données à d'autres personnes qui sont prêtes à répondre (répondants) selon la demande de l'utilisateur.

Selon Andreas Sutrasno (2020:124-125), il existe deux types de questionnaires qui sont divisés en fonction de la manière dont les personnes interrogées répondent, à savoir: le questionnaire ouvert (non structuré) et le questionnaire fermé (structuré): Questionnaire ouvert (non structuré), Questionnaire fermé (structuré). Dans cette étude, les chercheurs ont utilisé un type de questionnaire fermé, ce qui signifie que les chercheurs ont fourni des réponses alternatives que les répondants doivent choisir, par exemple: 1 = Jamais, 2 = Parfois, 3 = Souvent, 4 = Toujours.

Les questions du questionnaire portent sur l'utilisation des médias d'apprentissage dans le cours de Compréhension écrite pour les étudiants du premier semestre. Ce questionnaire a pour but d'obtenir des données correctes sur les médias d'apprentissage utilisés par les enseignants dans le cadre de leur enseignement.

Tableau 3. 1 Le questionner étudiants dans l'utilisation les médias d'apprentissage

No.	Les Questions	Jamais (J)	Parfois (P)	Souvent (S)	Toujours (T)
1.	Le professeur utilisent toujours des médias d'apprentissage numériques pour enseigner le compétence compréhension écrite dans la classe.	3 personnes	6 personnes	1 personne	2 personnes
2.	Les médias d'apprentissage que le professeur utilisés sur le compétence compréhension écrite dans la classe sont très intéressants.	2 personnes	6 personnes	1 personne	3 personnes
3.	Les médias d'apprentissage que le professeur utilisés sur le compétence compréhension écrite dans la classe sont très varies	2 personnes	3 personnes	5 personnes	2 personnes
4.	Les médias d'apprentissage que le professeur utilisés sur le compétence	1 personne	5 personnes	3 personnes	3 personnes

	compréhension écrite dans la classe sont efficaces.				
5.	Les médias d'apprentissage que le professeur utilisés sur le compétence compréhension écrite dans la classe sont très pratiques.	1 personne	6 personnes	3 personnes	2 personnes
6.	Les médias d'apprentissage que le professeur utilisés motivent réellement les étudiants à apprendre à lire le français.	1 personne	5 personnes	4 personnes	2 personnes
7.	Le professeur utilisent des médias d'apprentissage qui ne sont pas conformes au matériel d'apprentissage.	3 personnes	4 personnes	3 personnes	2 personnes

Note: 1 = Jamais, 2 = Parfois, 3 = Souvent, 4 = Toujours

D'après le tableau ci-dessus, le professeur parfois utilise des médias d'apprentissage en classe, le professeur parfois utilisent des médias d'apprentissage intéressants, le professeur utilisent souvent des médias d'apprentissage variés, les médias d'apprentissage utilisés par le professeur sont parfois efficaces, les médias d'apprentissage utilisés par le professeur sont parfois pratiques, les médias d'apprentissage utilisés par le professeur motivent parfois les étudiants à apprendre le français, le professeur utilisent parfois des médias d'apprentissage qui ne sont pas en adéquation avec le matériel.

Le chercheur a conclu que l'apprentissage du français en classe A 2024 doit encore être amélioré, en choisissant le bon médias d'apprentissage, cela aidera les étudiants à améliorer leurs compétences en français, en particulier dans les cours de l'écrite. Le choix d'un media d'apprentissage doit répondre à certains critères, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

b) L'interview

A ce stade, le chercheur a mené des entretiens avec des étudiants de français nonimés sur le processus d'apprentissage du français, les médias utilisés en classe, ainsi que les réponses des étudiants aux médias utilisés par l'enseignant pour enseigner le cours de Compréhension écrite. Le chercheur a conclu que les supports d'apprentissage utilisés par les enseignants pour dispenser les cours de Compréhension écrite n'étaient pas variés et qu'ils n'avaient jamais utilisé de bandes dessinées

c) L'observation

Lors de la session d'observation, le chercheur a pu conclure que lorsqu'il a suivi le cours de Compréhension écrite, les supports d'apprentissage n'étaient pas variés et, sur la base des résultats du questionnaire et des entretiens avec les étudiants qui avaient suivi le cours, il a également conclu que cela était le cas.

Techniques De Collecte Des Données

La technique de collecte des données a été réalisée à l'aide de la méthode du pré-test et du post-test en un seul groupe. La principale raison pour laquelle le chercheur est choisi ce modèle de recherché est qu'ils ont pu constater une augmentation des résultats d'apprentissage en se concentrant sur une seule classe afin d'obtenir des résultats optimaux. Ainsi, dans cette étude, le chercheur ont utilisé les étapes suivantes: Le pré-test est conçu pour déterminer la capacité de l'écrite en français des étudiants dans le matériel de La Vie Quotidienne, et le post-test est conçu

pour déterminer les résultats de l'amélioration de la capacité de l'écrite en français des étudiants après le traitement. Dans ce cas, le traitement utilisé consiste à utiliser des bandes dessinées webtoon qui seront expérimentées sur les étudiants du premier semestre afin de déterminer l'amélioration des compétences en écrite des étudiants.

Procédure De La Recherche

a.Phase Pré-Expérimentale

À ce stade, le chercheur doivent avoir préparé à l'avance la conduite de la recherche, en commençant par la préparation de la classe qui servira de classe expérimentale et la préparation des supports qui seront testés sur les étudiants. Cette étape doit être bien préparée, afin que le processus de recherche puisse se dérouler sans heurts.

b. Phase Expérimentale

a. Le Pre-test

Dans la phase de pré-test, le chercheur a préparé des questions auxquelles les étudiants devront répondre. Les questions consistent en un texte court accompagné de 10 questions à choix multiples sur La Vie Quotidienne. Les étudiants seront invités à répondre d'abord aux questions du pré-test, en fonction de ce qu'ils ont appris sur le sujet auparavant. Ce pré-test sera réalisé dans la classe expérimentale.

b. Le traitement

Après l'étape du pré-test, l'étape suivante consiste à traiter les étudiants à l'aide de la bande dessinée que le chercheur ont préparée. À ce stade, le chercheur partage un lien auquel les élèves accèdent pour entrer dans l'application webtoon, après quoi une bande dessinée webtoon apparaît sur le thème de La Vie Quotidienne, que les étudiants lisent d'abord. Après l'écrite, les étudiants sont invités à comprendre le contenu de la conversation dans la bande dessinée, puis le chercheur pose 5 questions auxquelles les étudiants doivent répondre directement sur la base de la conversation de la bande dessinée qu'ils ont lue.

Les étapes peuvent être décrites comme suit:

- 1) Le premier jour, le chercheur entrera dans la classe expérimentale pour commencer à introduire le média webtoon comic, après quoi le chercheur connectera le média avec le matériel de "La Vie Quotidienne" étudié dans le livre Tendances. De plus, le chercheur enseignera la matière en utilisant le support de la bande dessinée sur le webtoon.
- 2) Une fois que les étudiants auront compris le matériel et l'utilisation de la bande dessinée, le chercheur demandera à certains d'entre eux de lire la conversation dans la bande dessinée et d'en comprendre le sens.
- 3) Une fois que les étudiants ont compris le contenu de la bande dessinée, le chercheur leur pose 5 questions basées sur ce qu'ils ont lu spontanément.

c. Le Post-test

La dernière étape est le post-test. Après avoir mené la phase de traitement de l'utilisation de la bande dessinée, la dernière étape consiste pour le chercheur à effectuer un post-test de la classe expérimentale en posant 10 questions à choix multiples différentes, mais au même niveau que les questions du pré-test d'hier, des questions auxquelles les étudiants devront répondre à nouveau pour constater l'amélioration des compétences de l'écrite des étudiants après l'utilisation de la bande dessinée et pour voir si les étudiants comprennent l'écrite d'un texte / l'écrite du matériel La Vie Quotidienne en français.

c.Phase Finale Expérimentale

Après les étapes du pré-test, du traitement et du post-test de la classe expérimentale, le chercheur obtiendront des données valides à partir de ces trois étapes, puis les données seront traitées à l'aide de calculs quantitatifs. Les résultats de ces calculs de données permettront de déterminer si l'hypothèse de cette étude est acceptée ou non ou, en d'autres termes, si la bande dessinée sur Internet est efficace ou non pour améliorer les compétences en écrite des étudiants.

Technique D'analyse Des Données**d. Test de normalité**

Le test de normalité est une technique utilisée pour déterminer si l'échantillon prélevé provient de données ayant une contribution normale ou non. Plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour tester la normalité des données, mais les plus courantes sont le test de normalité de Kolmogorov-Smirnov, le test de normalité de Shapiro-Wilk et le test de normalité d'Anderson-Darling. Dans ce cas, les chercheurs ont utilisé le test de normalité de Shapiro-Wilk en utilisant SPSS 23, les conditions du test de Shapiro Wilk sont les suivantes:

- a. Données à échelle d'intervalle ou de rapport (quantitatives)
- b. Données uniques / non encore regroupées dans le tableau de distribution des fréquences
- c. Données provenant d'un échantillon aléatoire

Dans les résultats du test SPSS, la valeur de Shapiro calculée est indiquée par la valeur VALUE, tandis que la signification est indiquée par la valeur Sig.

La signification est comparée au tableau de Shapiro Wilk. La signification du test de la valeur T3 est comparée à la valeur du tableau de Shapiro Wilk, pour voir la position de la valeur de probabilité (p).

Si la valeur $p > 5\%$, H_0 est acceptée; H_a est rejetée.

Si la valeur p est $< 5\%$, H_0 est rejeté; H_a est accepté.

e. Test d'hypothèse

Après avoir constaté les problèmes qui se posent dans la recherche, l'étape suivante consiste à trouver des solutions à ces problèmes. Selon l'avis du professeur Sutrisno Hadi MA, en ce qui concerne la résolution des problèmes, le chercheur ne peut souvent pas résoudre le problème d'une seule manière, c'est pourquoi, après avoir effectué le test de normalité, l'étape suivante consiste à tester l'hypothèse de recherche. Dans ce cas, le chercheur recueillera les données les plus importantes pour prouver l'hypothèse. Sur la base des données collectées, le chercheur sera en mesure de tester l'hypothèse, qu'elle soit acceptée ou non. En d'autres termes, le test de cette hypothèse est la réponse au problème de cette étude.

Les tests d'hypothèse sont effectués à l'aide d'un test T apparié qui vise à comparer les résultats des mesures d'un test effectué sur le même sujet, par exemple si vous souhaitez comparer les résultats avant et après le test dans la classe expérimentale. Après avoir obtenu la valeur de la comparaison des deux tests, on peut conclure que le test T est significatif ou non.

Selon Sugiyono (2018:206) « Le test t ou test partiel est un test utilisé pour déterminer si partiellement la variable indépendante a un effet significatif sur la variable dépendante ». Pour pouvoir tester T, on peut formuler comme suit:

$$t = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Descriptions:

t = Test de l'effet partiel

r = Coefficient de corrélation

n = Nombre de données avec critères de test

- 1) Détermination de l'hypothèse H_0 rejetée si $t_{count} > t_{table}$ at $\alpha = 0.05$ H_0 acceptée si $t_{count} < t_{table}$ at $\alpha = 0.05$ Inversement: H_1 est accepté si $significatif < \alpha = 0,05$ H_1 est rejeté si $significatif > \alpha = 0,05$
- 2) À un niveau significatif, le niveau de revenu qui sera utilisé par les chercheurs est de 95 % ou on peut dire que le niveau de signification (alpha) est de 5 %.
- 3) La détermination des critères de test est basée sur la comparaison entre la valeur t obtenue et la table t. La formule est la suivante: si la valeur t est supérieure à la table t, H_0 est rejetée et H_1 est acceptée. La formule est la suivante: si la valeur t est inférieure au tableau t, H_0 est acceptée et H_1 est rejetée.

Si elle est formulée conformément à la problématique de cette étude, elle prendra la forme suivante:

Ho: L'apprentissage à l'aide du média webtoon ne peut pas améliorer les compétences de l'écrite, du matériel "La Vie Quotidienne" chez les étudiants du premier semestre de l'Unimed.
Ha: L'apprentissage par l'utilisation du média webtoon peut améliorer les compétences de l'écrite, du matériel "La Vie Quotidienne" chez les étudiants du premier semestre de l'Unimed.
f. N-gain

Le test N-gain a été réalisé pour déterminer l'efficacité de l'utilisation d'un média dans le cadre d'une expérience conformément à la méthode de conception pré-test et post-test à un groupe. La détermination de la valeur N-Gain est basée sur les résultats du pré-test et du post-test que le chercheur obtiennent après avoir traité les étudiants du premier semestre avec des bandes dessinées. La détermination de cette valeur permettra de savoir si les bandes dessinées sont efficaces pour améliorer les compétences de l'écrite, de La Vie Quotidienne chez les étudiants du premier semestre de l'Unimed. La formule pour utiliser le test N-Gain est la suivante:

$$N-Gain = \frac{\text{scores posttest} - \text{scores pretest}}{\text{scores idéal} - \text{scores pretest}}$$

L'efficacité des supports utilisés peut également être évaluée sur la base du pourcentage de la formule suivante:

Tableau 3. 2 Pourcentage de la formule test N=gain

Moyenne N-gain (%)	Catégorie
80-100	Très Efficace
66-79	Efficace
56-65	Assez Efficace
40-55	Moins Efficace

Score N-Gain	Catégorie
$g > 0,7$	Haut
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Moyen
$g < 0,3$	Moins

(Arikunto, 2010)

3. Résultat de la Recherche

La recherche a été menée sous la forme d'une expérience avec un pré-test et un post-test pour un groupe. Pour utiliser ce formulaire, la collecte des données se fait en trois étapes, à savoir : (1) Pré-test, utilisé pour obtenir une image de la capacité d'écrite initiale des étudiants de la classe A 2024, (2) Traitement, utilisé pour découvrir le processus d'apprentissage du français en utilisant le média Webtoon dans le matériel "La Vie Quotidienne" sur les étudiants de la classe A 2024, (3) Post-test utilisé pour obtenir des données sur les résultats de l'amélioration des compétences de l'écrite en français après l'utilisation du média Webtoon dans le matériel "La Vie Quotidienne" sur les étudiants de la classe A 2024.

Les trois étapes de recherche ci-dessus sont expliquées plus en détail ci-dessous:

a. Résultat Du Pre-test

La phase de pré-test s'est déroulée le 27 octobre 2024. À ce stade, le chercheur commencera à interagir avec les étudiants. Dans un premier temps, le chercheur est entré dans la classe en saluant les étudiants (Bonjour) et en leur posant des questions (Comment ça va?). Ensuite, le chercheur explique le but et l'objectif de son entrée dans la classe. Ensuite, le chercheur a demandé aux étudiants ce que signifiait la vie quotidienne. Certains étudiants en connaissaient le sens mais ne comprenaient pas comment utiliser l'expression, d'autres ne connaissaient pas du tout le sens de La vie quotidienne. Le chercheur a également expliqué que le matériel de La vie quotidienne se trouve dans le livre tendances A1.

Ensuite, l'enquêteur a distribué des questionnaires à remplir par les étudiants, en expliquant que les questions figurant sur le questionnaire étaient des questions tirées du matériel de La vie quotidienne. Les étudiants ont ensuite travaillé sur les questions.

D'après les résultats du pré-test des étudiants sur le matériel de la vie quotidienne avant l'utilisation des médias, les résultats sont les suivants:

Tableau 4. 1 Résultats du Pre-test

Nom Étudiants	Des	Scores Pre-test	Nom Étudiants	Des	Scores Pre-test
ETD-AH01		40	ETD-HBP11		50
ETD-CSA02		20	ETD-ISI12		60
ETD-DAP03		60	ETD-IS13		60
ETD-DS04		0	ETD-JNS14		30
ETD-DR05		40	ETD-MLS15		50
ETD-DSA06		30	ETD-MR16		60
ETD-EO7		50	ETD-RLL17		50
ETD-FL08		40	ETD-SM18		20
ETD-FS09		30	ETD-YRD19		40
ETD-GCA10		40	ETD-ZPN20		60
Moyenne					41,5

Description de la valeur:

- 90 – 100 : Très haut
- 80 – 89 : Haut
- 70 – 79 : Moyen
- 55 – 69 : Moins
- 0 – 54 : Très moins

Sur la base des données obtenues, le chercheur conclut que tous les étudiants sont toujours incapables de comprendre le texte sur la vie quotidienne lu à partir de la question. Les données montrent qu'une seule personne a obtenu un score **haut**, Il y a 5 personnes ont obtenu

des scores **moins**, et 15 personnes ont obtenu des scores **très moins**. Sur la base du tableau ci-dessus, un score de 41,5 a été obtenu au pré-test, ce qui signifie que le score est inférieur au score de 75 de la KKM de l'université. Il est donc nécessaire de trouver la raison de ce faible score obtenu par les étudiants. Par conséquent, le chercheur va réintégrer la classe et introduire un média censé améliorer les résultats d'apprentissage des étudiants, en particulier en ce qui concerne les compétences de l'écrite en français.

a. Résultat Du Traitement

À ce stade, le chercheur ont utilisé les médias Webtoon comme support d'apprentissage en classe.

La Première Rencontre

La première rencontre a eu lieu le 29 octobre 2024 dans la classe A 2024. Le chercheur est entré dans la classe et a salué les étudiants. Il a ensuite expliqué l'objectif de la réunion d'aujourd'hui. Le chercheur a ensuite demandé aux étudiants s'ils connaissaient l'application Webtoon. Il a ensuite présenté l'application Webtoon aux étudiants et leur a présenté un auteur d'histoire dans la Webtoon intitulée La vie quotidienne, qui est écrite en français. Le chercheur a expliqué qu'en commençant à aimer lire des histoires en français, les étudiants peuvent améliorer leurs compétences en matière d'écrit. Le chercheur a montré une photo d'une conversation sur une histoire de la vie quotidienne tirée de la webtoon.

Ensuite, Le chercheur a enseigné la matière La vie quotidienne aux étudiants. Le chercheur explique le sens, le vocabulaire, la grammaire et l'utilisation des mots qui sont tous liés au matériel La vie quotidienne. Le chercheur ont interagi avec les étudiants en leur demandant des exemples d'activités quotidiennes, puis les étudiants ont répondu dès le réveil. De cette façon, cela aidera la mémoire des étudiants avec le vocabulaire dont ils disposent.

Image 4. 1 raitement de La Première Rencontre



Le chercheur a également donné des exemples de phrases utilisant le vocabulaire de la vie quotidienne, telles que « Je me réveille à 7 heures du matin "Je me réveille à 7 heures du matin", puis ils ont demandé à certains étudiants de faire des phrases utilisant le vocabulaire de la vie quotidienne. Le chercheur ont alors remarqué un changement par rapport au jour précédent, à savoir que les étudiants connaissaient le vocabulaire utilisé dans le matériel de la vie quotidienne et étaient capables de comprendre les phrases qu'ils avaient lues. Après cela, le chercheur a demandé aux étudiants de noter le matériel écrit au tableau afin de ne pas l'oublier. Le chercheur les a ensuite informés qu'il reviendrait dans la classe le lendemain. La leçon s'est terminée par des salutations.

La Deuxième Rencontre

Les activités de la deuxième rencontre ont eu lieu le 5 novembre 2024. L'enquêteur est entré dans la classe en saluant les étudiants et en leur demandant comment ils allaient. Il a ensuite expliqué les activités qui allaient être menées aujourd'hui. Le chercheur a commencé par demander aux étudiants de se rappeler le matériel étudié précédemment, à savoir le matériel

relatif à la vie quotidienne. Ensuite, le chercheur a demandé aux étudiants s'ils connaissaient déjà l'application Webtoon. Ensuite, le chercheur explique que l'application Webtoon sera utilisée comme moyen d'apprentissage du français aujourd'hui. Le chercheur a également expliqué la signification, le but et la fonction de l'application Webtoon, et a donné quelques recommandations de titres intéressants que les étudiants pourraient lire dans l'application Webtoon. Ensuite, le chercheur a présenté aux étudiants un titre de webtoon qu'il avait créé auparavant, et a partagé le lien de la webtoon via le groupe whatsapp. Après cela, le chercheur a demandé aux étudiants de cliquer sur le lien, et a donné 10 minutes aux étudiants pour voir et lire la conversation dans la webtoon. Ensuite, le chercheur a invité les étudiants à lire et à traduire ensemble la conversation de la bande dessinée.

Le chercheur a parfois corrigé la prononciation des étudiants lors de l'écrite, de sorte que le processus de discussion était très actif. Après le s'écrite de la conversation, le chercheur a donné 5 questions de quiz liées à la conversation que les étudiants avaient lue auparavant, et les étudiants devaient y répondre correctement. Ensuite, le chercheur a recommandé des webtoons français intéressants à lire pour les étudiants. La chercheuse a motivé les étudiants pour qu'ils améliorent leurs compétences en écrite, car l'habitude de lire permet d'acquérir de nombreuses connaissances. En lisant, les étudiants peuvent également pratiquer une bonne prononciation et peuvent bien comprendre le contexte des textes, des conversations ou des histoires en français.

Image 4. 2 Traitement de La Deuxième Rencontre



Sur la base des résultats de l'utilisation du média webtoon qui a été mis en œuvre aujourd'hui, le chercheur a conclu que l'intérêt des étudiants pour l'écrite et la curiosité est très bon et peut être amélioré. Après avoir présenté l'application webtoon, le chercheur a constaté que les étudiants étaient très enthousiastes et actifs lorsqu'ils voyaient, lisaient et comprenaient les conversationecriys de la webtoon. Le chercheur espère donc qu'avec l'introduction de l'application webtoon, les chercheurs seront plus actifs et désireux de lire.

Ensuite, le chercheur a rappelé qu'il y aurait une autre réunion pour tester les compétences des étudiants, et la classe a été clôturée par des salutations.

b. Résultat Du Post-test

La dernière étape, le post-test, a été réalisée le 6 novembre 2024 dans la classe A 2024. Le post-test a été réalisé par 20 étudiants en leur posant des questions sur papier concernant la vie quotidienne. L'activité a débuté en saluant les étudiants et en leur demandant comment ils allaient. Ensuite, le chercheur a expliqué l'objectif de l'activité qui allait être menée aujourd'hui: les étudiants allaient devoir travailler sur des feuilles contenant des questions sur La vie quotidienne. Avant de commencer, le chercheur a expliqué que les étudiants devaient d'abord lire le texte de la question, après quoi ils pouvaient répondre aux questions énumérées dans la question. Cette activité de post-test a duré 15 minutes. Une fois le post-test terminé, les étudiants ont été invités à rapporter immédiatement les feuilles de questions sur le bureau de l'enseignant.

Image 4. 3 Image du Post-Test



Après que tous les étudiants ont ramassé les feuilles de questions, le chercheur a demandé aux étudiants si les questions étaient difficiles, mais les étudiants ont répondu: "Non, Madame, les questions que nous avons posées étaient très faciles, parce que nous avons déjà compris le texte contenu dans les questions, et il était donc facile de répondre aux questions".

Le chercheur a ensuite exprimé sa joie après avoir entendu cette déclaration. Enfin, elle a remercié les étudiants pour leur aide et les a encouragés à étudier sérieusement le français. Les résultats des étudiants au post-test après l'utilisation de la bande dessinée sont les suivants:

Tableau 4. 2 Résultats du Post-test

Nom Étudiants	Des	Scores Post-test	Nom Étudiants	Des	Scores Post-test
ETD-AH01		90	ETD-HBP11		80
ETD-CSA02		80	ETD-ISI12		100
ETD-DAP03		90	ETD-IS13		90
ETD-DS04		60	ETD-JNS14		80
ETD-DR05		90	ETD-MLS15		90
ETD-DSA06		80	ETD-MR16		90
ETD-EO7		100	ETD-RLL17		80
ETD-FL08		80	ETD-SM18		90
ETD-FS09		80	ETD-YRD19		80
ETD-GCA10		80	ETD-ZPN20		100
Moyenne					85,5

Description de la valeur:

- 90 – 100 : Très haut
- 80 – 89 : Haut
- 70 – 79 : Moyen
- 55 – 69 : Moins
- 0 – 54 : Très moins

Sur la base des données post-test obtenues, on peut expliquer que, Il y a 10 personnes ont obtenu des scores **très haut**, et 10 personnes ont obtenu des scores **haut**. On constate qu'il n'y a plus d'étudiants qui obtiennent un score moins ou très moins. Si l'on compare les compétences de l'écrite des étudiants avant l'utilisation des webtoons et qu'ils obtiennent un score de 41,5 au pré-test, on constate une comparaison significative des compétences de l'écrite des étudiants après l'utilisation des webtoons avec un score de 85,5 au post-test. Cela peut être un élément à

prendre en compte dans l'utilisation de ce média. Par conséquent, l'efficacité des bandes dessinées sur Internet a une incidence sur les résultats d'apprentissage des étudiants.

Après avoir constaté l'augmentation de la valeur du pré-test à celle du post-test, l'étape suivante consiste pour le chercheur à analyser les données. Pour analyser les données, les chercheurs ont utilisé le programme SPSS 23 pour Windows. Les étapes suivies dans le recours au traitement des données sont les tests normalité, les tests d'hypothèse, les tests N-Gain du pré-test et post-test.

c. Résultat Du Test De Normalité

Le test de normalité des données est une méthode utilisée pour déterminer si les variables/données obtenues sont normales ou non. Le test de normalité utilisé est le test de Shapiro Wilk à l'aide de SPSS 23 pour Windows. La description des résultats du test de normalité est la suivante

Tableau 4. 3 Résultats des Tests Normalité
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
score pretest	.163	20	.169	.905	20	.051
score posttest	.230	20	.007	.847	20	.005

1) Lilliefors Significance Correction

Pour tester la normalité, l'examineur utilise la théorie de Shapiro Wilk car, conformément à ses dispositions, si le sujet utilisé est inférieur à 50, il utilisera la théorie de Shapiro Wilk. La formule utilisée est la suivante: si le résultat est supérieur à α (sig>0,05), H_a est accepté et les données sont normalement distribuées. D'après le tableau ci-dessus, la valeur sig du pré-test est de 0,51 et celle du post-test de 0,05. Ainsi, conformément à ces dispositions, la valeur obtenue est supérieure à (sig>0,05), on peut conclure que les scores sont normalement distribués.

2) Résultat Du Test D'Hypothèse

Sur la base des données du pré-test et du post-test qui ont été obtenues, le chercheur doit prouver les résultats du traitement des données à l'aide du test statistique SPSS.

Tableau 4. 4 Résultats des Tests D'hypothèse

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum diberi perlakuan - Setelah diberi perlakuan	-44.00000	11.42481	2.55467	-49.34698	-38.65302	-17.223	19	.000

Le test d'hypothèse est utilisé pour décider si les données sont acceptables ou non à l'aide de la formule suivante: la valeur de signification est inférieure à 0,05 (sig. <0,05): la valeur de signification est inférieure à 0,05 (sig. <0,05), où H_0 est rejeté et H_a est accepté. Le tableau ci-dessus montre que la valeur sig. (2 tailed) d'étudiants à 0,000, donc conformément à la formule

utilisée, la valeur sig. (2 tailed) est inférieure à 0,05 (sig. <0,05), donc il y a une augmentation des résultats de l'écrite des étudiants avant et après l'utilisation de bande dessinée webtoon.

3) Résultat N-Gain Du Pre-test Et Post-test

La technique N-Gain est la réponse à la méthode/média d'apprentissage qui a été utilisée car les résultats N-Gain visent à déterminer l'efficacité de la méthode/média d'apprentissage utilisée dans une étude. Dans cette étude, le score N-Gain calculé est la différence entre les scores du pré-test et du post-test de la classe A 2024. En calculant ces deux scores, les chercheurs peuvent déterminer le score N-gain ou déterminer si le support d'apprentissage qui a été utilisé est efficace ou non pour améliorer les compétences en écrite des étudiants. Les résultats du pré-test et du post-test sont les suivants:

Tableau 4. 5 Résultats des Tests N-Gain

Des Étudiants	Scores pre-test	Scores post-test	Post-Pre Test	S. Ideal-Pretest	N-Gain score	N-Gain score %
ETD-AH01	40	90	50	60	0.83	83.33%
ETD-CSA02	20	80	60	80	0.75	75%
ETD-DAP03	60	90	30	40	0.75	75%
ETD-DS04	0	60	60	100	0.6	60%
ETD-DR05	40	90	50	60	0.83	83.33%
ETD-DSA06	30	80	50	70	0.71	71.43%
ETD-EO7	50	100	50	50	1.00	100%
ETD-FL08	40	80	40	60	0.67	66.67%
ETD-FS09	30	80	50	70	0.71	71.43%
ETD-GCA10	40	80	40	60	0.67	66.67%
ETD-HBP11	50	80	30	50	0.6	60%
ETD-ISI12	60	100	40	40	1.00	100%
ETD-IS13	60	90	30	40	0.75	75%
ETD-JNS14	30	80	50	70	0.71	71.43%
ETD-MLS15	50	90	40	50	0.8	80%
ETD-MR16	60	90	30	40	0.75	75%
ETD-RLL17	50	80	30	50	0.6	60%
ETD-SM18	20	90	70	80	0.88	87.50%
ETD-YRD19	40	80	40	60	0.67	66.67%
ETD-ZPN20	60	100	40	40	1.00	100%
Moyenne	41,5	85,5	44	58,5	0,764	76%

Tableau 4. 6 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGAIN_Score	20	.60	1.00	.7642	.12724
N_Gain_Persen	20	60.00	100.00	76.4226	12.72433
Valid (listwise)	N 20				

Dans le tableau ci-dessus, il y a 5 colonnes contenant: la première colonne contient les scores du pré-test avec une moyenne de 41,5, la deuxième colonne du post-test avec une moyenne de 85,5, la troisième colonne post-test - scores du pré-test avec une valeur moyenne de 44, la quatrième colonne score idéal - pré-test avec une valeur moyenne de 58,5, la cinquième colonne score N-gain avec une moyenne de 0,764 et le dernier pourcentage N-gain avec une valeur moyenne globale de 76%. Conformément à la catégorie d'efficacité d'un média utilisant la théorie d'Arikunto (2010) dans les scores N-gain vulnérables (66-79) y compris efficace. La valeur N-gain obtenue est donc de 76 %, y compris dans la catégorie efficace. On peut donc conclure que la bande dessinée webtoon utilisée est efficace pour améliorer les compétences de l'écrite du matériel de La vie quotidienne pour les étudiants.

4. Discussion

Cette recherche a été menée auprès d'étudiants du premier semestre de l'Unimed, soit 20 personnes au total. Les chercheurs ont effectué un pré-test pour la première fois le 27 octobre 2024 dans la classe A 2024. Les activités de la classe ont commencé par l'accueil, la présentation du chercheur et l'explication de l'objectif de la venue du chercheur dans la classe. Ensuite, une brève séance de discussion sur l'introduction du matériel de la vie quotidienne a eu lieu, le chercheur a posé plusieurs questions relatives au vocabulaire de la vie quotidienne. Ensuite, le chercheur a donné une feuille de papier pour le pré-test à faire par les étudiants, le chercheur a donné 15 minutes pour faire la feuille de questions. Après cela, les feuilles de questions doivent être collectées. D'après les résultats du pré-test, le score moyen des étudiants est de 41,5, ce qui signifie que le score est encore faible par rapport au score KKM de 75.

L'étape suivante consistait pour les chercheurs à effectuer le traitement pendant deux jours. Le premier jour, le 29 octobre, la classe a commencé par saluer les étudiants et leur demander comment ils allaient, après quoi le chercheur a expliqué l'objectif des activités d'apprentissage d'aujourd'hui, à savoir la présentation d'un support d'apprentissage qui serait utilisé pour l'apprentissage. Ensuite, le chercheur a commencé à discuter avec les étudiants des webtoons, et presque tous les étudiants connaissaient l'application webtoon. Le chercheur a ensuite présenté l'utilisation de l'application et ses caractéristiques. Elle a ensuite expliqué que les histoires des webtoons étaient liées aux supports d'apprentissage du français, par exemple les conversations sur la vie quotidienne.

La dernière étape a été le post-test qui a eu lieu le 6 novembre. La classe a commencé par saluer les étudiants et leur expliquer que l'objectif de l'activité d'aujourd'hui était de leur faire passer un post-test. Le chercheur a expliqué que les étudiants étaient déjà bien familiarisés avec la matière de la vie quotidienne, et qu'il leur donnerait donc une autre feuille de questions pour voir la différence avec les résultats d'apprentissage du pré-test d'hier. Ensuite, le chercheur a distribué les feuilles de questions du post-test aux étudiants et leur a donné 15 minutes pour le faire. Ensuite, les feuilles de questions seront collectées.

Le deuxième jour de traitement a eu lieu le 5 novembre, la classe a commencé par saluer les étudiants et leur demander comment ils allaient, et le chercheur a expliqué les activités qui allaient être menées aujourd'hui, à savoir la discussion sur le matériel de la vie quotidienne. L'apprentissage a commencé par un bref rappel de la vie quotidienne et des bandes dessinées qui avaient été présentées lors de la réunion précédente. En outre, les chercheurs ont utilisé les webtoons pour l'apprentissage. Le chercheur a distribué le lien de l'application au groupe classe afin que les étudiants puissent l'ouvrir sur leur téléphone portable. Les étudiants ont commencé à observer la conversation. Ensuite, le chercheur a invité les étudiants à lire et à traduire ensemble le contenu de la conversation. Il y a donc eu une bonne interaction entre les chercheurs et les étudiants. Après avoir compris l'ensemble du contenu de la conversation sur la vie quotidienne, le chercheur a posé cinq questions basées sur ce qui avait été lu. Une fois que le

chercheur a commencé à poser des questions, tous les étudiants ont pu y répondre correctement. Cela signifie que les étudiants comprennent réellement le contenu de la conversation dans le webtoon. Ensuite, le chercheur a demandé aux étudiants de faire des phrases d'exemple en utilisant la vie quotidienne.

D'après les résultats de l'analyse effectuée à l'aide du logiciel SPSS 23 pour Windows, les scores obtenus entre le pré-test et le post-test ont augmenté de 76 %, ce qui signifie que l'utilisation de bandes dessinées sur Internet peut contribuer à améliorer les compétences de l'écrite des dans étudiants le cadre de la vie quotidienne.

Bibliographie

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Alisha Parks. 2013. *The Effects Of Family Structure On Juvenile. Delinquency*. Journal Amirullah dan Haris Budiyo. 2014. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Depublish
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks. Insight 2022. *Buku Digital Adalah: Fungsi, Format, Kelebihan dan Kekurangan*.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Litbangkes, D. 2020. *Pembelajaran E-learning Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran di Era Digitalisasi*. DINAS KESEHATAN PROVINSI NTB.
- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang. NEED'S Press
- Mitchell, Rosamond & Florence Myles. 1998. *Second Language Learning Theories*. London: Arnold.
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta