

## JURNAL

# DEVELOPPEMENT DE MULTIMEDIA INTERACTIF POUR LE TEXTE DESCRIPTIF CHEZ LES ETUDIANTS DU TROISIEME SEMESTRE DE L'UNIMED

Iin Parlina Manullang  
Jubliana Sitompul  
Hesti Fibriasari  
Département des langues Etrangères  
Faculté des Lettres et des Arts  
Université de Medan  
Mèl: [iinparlina1002@gmail.com](mailto:iinparlina1002@gmail.com)

## RESUME

**Iin Parlina Manullang, 2153131008 “Développement de Multimédia Interactif pour le Texte chez les Étudiants du Troisième Semestre de l’Unimed. Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan. 2020.**

Cette recherche vise à développer des supports d'apprentissage interactifs dans le sujet de production écrite dont le topic de texte descriptifs à l'aide de macromedia flash et `a déterminer la faisabilité des supports développés. Cette recherche utilise la méthode de Recherche et Développement (R&D). Cette recherche est arrivée au stade du test d'efficacité du produit. Les étapes de cette recherche ont été commencées par la collecte d'information à travers de l'analyse, la conception, le développement, la phase de mise on oeuvre, et l'évaluation de support pédagogique auprès de l'experts en matériaux et en média. L'instrument de collecte de données de recherche a utilisé une analyse de contenu et une analyse en pourcentage.

Less résultats ont montré que les supports pédagogique développés à l'aide de macromedia flash ont été déclarés appropriés comme supports d'apprentissage dans les matières de production écrite. Les résultats des tests de validation par les experts en matériaux sont de 9% et l'expert en média est de 86%. Les résultats de la validation des média interactifs sont inclus dans l'excellente catégorie. basé sur cette recherche, on peut voir que les supports interactifs d'apprentissage de texte descriptif sont appropriés pour une utilisation dans l'apprentissage.

**Mots-clés: *Développement, Multimédia Interactif, Texte Descriptif.***

## ABSTRAK

**Iin Parlina Manullang, 2153131008. Développement de Multimédia Interactif pour le Texte Descriptif chez les Étudiants du Troisième Semestre de l'Unimed. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Medan.2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah *production écrite* dengan topik teks deskriptif dengan menggunakan macromedia flash serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini tidak sampai pada tahapan uji efektifitas produk. Tahapan pada penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi melalui analisis kebutuhan dan dokumen, merancang dan membuat materi ajar dan membuat media interaktif serta memvalidasi bahan ajar kepada ahli materi dan ahli media. Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan analisis isi dan analisis persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan menggunakan macromedia flash dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah *production écrite*. Hasil uji validasi oleh ahli materi adalah 90% dan ahli media adalah 86%. Hasil validasi media interaktif tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa media interaktif pembelajaran teks deskriptif layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Interaktif, Teks deskriptif.*

## INTRODUCTION

Les médias d'apprentissage sont définis comme étant des produits technologiques de consultation, de production de l'information et de gestion de l'apprentissage qui impliquent l'utilisation d'une ou de plusieurs infrastructures, d'un ou de véhicules et d'un ou de supports dans les relations pédagogiques et qui contiennent ou transmettent des messages, dans le but de soutenir l'apprentissage (et/ou en suppléant à des fonctions cognitives).

Le multimédia interactif est une combinaison de divers médias sous forme de texte, images, son, animation et vidéo, gérés à l'aide d'ordinateurs pour

transmettre des informations aux utilisateurs, de sorte que l'apprentissage devienne plus intéressant et plus facile à comprendre.

Selon Legendre (1993), un système d'apprentissage multimédia interactif combine plusieurs messages pour optimiser les meilleurs apprentissages possibles (voix/audio, texte/données, images/graphiques, animation/images vidéo), et qui peuvent se prolonger dans une dimension multisensorielle (le goût, l'odorat, l'ouïe, la vue et le toucher) impliquant le contrôle de plusieurs appareils (audiovisuels) par un ordinateur. Selon Susilana et Riyana (2008 :31), les

avantages du multimédia par rapport à d'autres médias, à savoir:

1. Les étudiants ont des expériences diverses provenant de tous les médias.
2. Peut éliminer l'ennui des étudiants car les supports utilisés sont plus variés.
3. Très bon pour les activités d'apprentissage indépendant.
4. Donner des commentaires. Le multimédia interactif peut fournir un retour immédiat (réponse) aux résultats d'apprentissage réalisés par les étudiants.
5. Etant donné que le multimédia interactif est programmé pour l'apprentissage autonome, le contrat pour son utilisation complète tient à son utilisation.

Selon Sutopo (2003 :8-14), le multimédia interactif comprend six composantes à savoir, le texte, l'image, l'animation, l'audio, la pleine émotion, la vidéo en direct et les liens interactifs.

#### 1. Texte

Le texte est la base du traitement de texte et des informations multimédia. Il est formé de lettres formant des mots contenant un certain message.

#### 2. Image

L'image ou graphique en général signifie des images fixes telles que des photographies et des images qui sont très

bonnes pour transmettre des informations parce que les humains sont très visuellement orientés.

#### 3. Animation

L'animation signifie mouvements d'image ou de vidéo. Le concept d'animation décrit la difficulté de présenter des informations avec une seule image, une collection d'images ou un texte unique. Avec l'animation, les objets peuvent se déplacer dans l'arrière-plan pour créer l'effet souhaité pour transmettre des informations.

#### 4. Audio

L'audio est utilisé pour clarifier les informations d'une vidéo ou d'une image. Les caractéristiques d'une image peuvent être expliquées par exemple par la musique ou les effets sonores.

## **METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE**

Le type de recherche utilisé est la recherche et développement (RD). Selon Sugiyono (2012 :406), cette recherche (R & D) est une activité de recherche fondamentale pour obtenir des informations sur les besoins des utilisateurs (évaluation des besoins), puis des activités de développement continues pour produire des produits et en tester l'efficacité. Cette diligence raisonnable est effectuée par des experts en la matière, des

experts en médias et des étudiants ou des utilisateurs.

## RESULTAT DE LA RECHERCHE

Le processus de développement multimédia interactif se déroule par 5 étapes. Phase d'analyse, phase de conception (design), phase de développement, phase de mise en oeuvre

(implementation), phase d'évaluation. Après avoir fait le multimédia interactif, l'auteur a fait la validation. Les résultats de validité du développement de média d'apprentissage et d'essais sont réalisés grâce à la validation d'experts en matériel de langue française et à la validation d'experts en média d'apprentissage.

### La Tendance de Validation par l'Expert en Matériau sur le Multimédia Interactif

No	Critères	Intervalle	Pourcentage
1.	Très bien	$81\% \leq X \leq 100\%$	90%
2.	Bien	$61\% \leq X \leq 80\%$	
3.	Modéré	$41\% \leq X \leq 60\%$	
4.	Pas bien	$21\% \leq X \leq 40\%$	
5.	Très faible	$0\% \leq X \leq 20\%$	
<b>Score Total</b>		101	Très bien

### La Tendance de Validation par l'Expert en Média sur le Multimédia Interactif

No	Critères	Intervalle	Pourcentage
1.	Très bien	$81\% \leq X \leq 100\%$	86%
2.	Bien	$61\% \leq X \leq 80\%$	
3.	Modéré	$41\% \leq X \leq 60\%$	
4.	Pas bien	$21\% \leq X \leq 40\%$	
5.	Très faible	$0\% \leq X \leq 20\%$	
<b>Score</b>		114	Très bien

## CONCLUSION

Basé sur le résultat de la recherche présenté dans la chapitre IV. On peut tirer la conclusion comme :

- 1) Le processus de mise en œuvre du développement multimédia interactif se déroule en plusieurs étapes à savoir ; l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Dans la phase l'analyse, on a été collectées en distribuant des questionnaires pour analyser les besoins des multimédia d'apprentissage. Après, à la phase de conception on a déterminé le concept de multimédia interactif. Puis, dans la phase de développement on a composé de tels que l'animation, matériau ect

pour la création du multimédia interactif. Ensuite, on a réalisé les résultats du développement de multimédia interactif dans la phase de mise en œuvre. En fin, c'est l'évaluation de multimédia interactif par des experts.

- 2) Les résultats du développement de multimédia d'apprentissage sont obtenus basé sur la validation du produit grâce à une série d'essais et de révisions qui ont été effectués, il est constaté que les résultats du développement de supports d'apprentissage interactifs sur le sujet décrivent un lieu « très bien » avec 90% et l'expert en média d'apprentissage sont déclarés très bien par 86%.

## BIBLIOGRAPHIE

- Legendre, R. 1993. Dictionnaire Actuel de l'Éducation (2 e édition). Motreal: Guerin.
- Susilana Rudi dan Riyana Cepi.2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta : PT. Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

## SITOGRAFIE

<http://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/234/608> (accès à 15 août 2019)