

DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIAUX D'APPRENTISSAGES DES ADJECTIFS

POSSESSIFS EN UTILISANT L'APPLICATION *PREZI*

*Doni Hutagalung

** Dr. Tengku Ratna Soraya, M.Pd

*** Dr. Zulherman, M.M., M.Pd.

Département des langues Étrangères

Faculté des Lettres et des Arts

Université de Medan

Mèl: donihutagalung165@gmail.com

RÉSUMÉ

Doni Hutagalung, 2162331002. Développement des matériaux d'apprentissage des adjectifs Possessifs en Utilisant l'application *Prezi*. Mémoire, La Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts. Universitas Negeri Medan 2020.

Cette recherche vise à développer des matériaux d'apprentissage dans de sujet des adjectifs possessifs en utilisant l'application *Prezi* et à déterminer la faisabilité de media développé dans cette recherche utilise la méthode de recherche de développement ou la recherche et le développement (R&D), en utilisant 10 développeurs selon Borg et Gall (2006: 169-170) et combiné avec le modèle ADDIE (Sugiyono, 2015: 200). Cette recherche n'est pas arrivée au stade du test d'efficacité du produit. Les étapes de cette recherche ont été commencées par la collecte d'informations à travers l'analyse des besoins et les documents, la conception et la fabrication des matériaux d'apprentissage et la fabrication de média et la validation de média d'apprentissage auprès d'experts en matériaux et d'experts en médias. Les résultats ont montré que les matériaux d'apprentissage développés à l'aide de l'application *Prezi* ont été déclarés appropriés comme média d'apprentissage. Les résultats des tests de validation par les experts en matériaux étaient de 79% avec un score total de 79, et les experts en média étaient de 84%, avec un score total de 84. Les résultats de la validation les experts en matériaux et les experts en média d'apprentissage sont inclus dans catégories Bien. Base sur de cette recherche, on peut voir que les médias d'apprentissage des adjectifs possessifs est approprié pour être utilisé dans l'apprentissage.

Mots-clés: *Développement, Prezi, Adjectifs Possessifs.*

ABSTRAK

Doni Hutagalung, 2162331002. Pengembangan materi pembelajaran *adjectifs possessifs* menggunakan aplikasi *Prezi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Medan 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran dengan topik bahasan *adjectifs possessifs* dengan menggunakan aplikasi *Prezi* serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan 10 tahap pengembangan menurut Borg and Gall (2006 : 169-170) dan di kombinasikan dengan model ADDIE (Sugiyono, 2015 : 200). 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 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 aplikasi *Prezi* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil uji validasi oleh ahli materi adalah 79%, dengan total skor 79 dan ahli media adalah 84% dengan total skor 84. Hasil validasi ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *adjectifs possessifs* layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Prezi, Adjectifs possessifs.*

INTRODUCTION

L'éducation est l'une des clés d'avoir le succès au développement de la nation indonésienne. Le progrès de la science et de la technologie, en particulier de la technologie dans les médias, exercent une grande influence sur la préparation et la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage en vue d'atteindre des objectifs pédagogiques. La science continue de se développer parallèlement au développement de son époque, en particulier dans le domaine de la technologie. Le développement dans le secteur de la technologie entraînera indéniablement des changements dans l'éducation. Le développement de la technologie aura un impact positif sur l'éducation si elle est utilisée à bon escient. Par conséquent, les efforts sont nécessaires pour développer des bonnes technologies et éduquer pour assurer l'avenir de la nation indonésienne par le biais d'une génération facile.

L'éducation en tant que la clé pour améliorer la qualité des ressources humaines doit être rétablie dans ce pays, où il faut maintenant demander aux humains de développer leurs connaissances et leurs capacités pour suivre le développement rapide de la science et de la technologie de temps à autre. Le développement et l'avancement de la

technologie ont mis en évidence différents types d'installations. Les êtres humains doivent penser à l'avenir pour ne pas être laissés pour compte de ces développements. Pour soutenir le développement et le progrès, il est nécessaire de disposer de ressources humaines de qualité. Grâce aux activités d'enseignement et d'apprentissage, les ressources humaines seront améliorées.

Le développement de la science et de la technologie encourage de plus en plus les efforts de renouvellement dans l'utilisation des résultats technologiques dans le processus d'apprentissage. Le rôle de l'enseignant est exigé pour pouvoir utiliser les outils fournis par l'école et il est également possible que ces outils soient en accord avec le développement et l'orientation de l'époque. L'enseignant peut au moins utiliser des outils peu coûteux et efficaces qui, bien que simples, sont indispensables pour atteindre les objectifs d'enseignement attendus. En plus de pouvoir utiliser les outils disponibles, l'enseignant doit également être en mesure de développer des compétences en matière de fabrication de médias d'instruction qui seront utilisés si les médias ne sont pas encore disponibles. Pour cette raison, l'enseignant doit avoir une connaissance et une compréhension suffisantes des médias d'apprentissage (Hamalika, 1994: 6).

Le rôle de l'enseignant en tant que le développeur scientifique est très important de choisir et de mettre en œuvre un apprentissage approprié et efficace pour les élèves, et pas seulement un apprentissage conventionnel. Un bon apprentissage peut être soutenu par une atmosphère propice et la relation de communication entre l'enseignant et les élèves peuvent être bien fonctionnés. Par conséquent, pour créer une relation de communication solide entre l'enseignant et les élèves, il est nécessaire de disposer d'un support d'apprentissage permettant de présenter et les bonnes idées de l'enseignant et les élèves.

Le développement de la science et technologie, a apporté de nombreux changements rapides dans tous les aspects de la vie humaine, dont l'un dans le domaine de l'éducation. Dans le domaine de l'éducation, le développement de la science et technologie a une incidence sur le développement des supports d'apprentissage, à savoir le développement des médias d'apprentissage basée sur l'ordinateur (*Computer - Based Media*). Le média informatique est un support, attractif, attractif et interactif. L'apprentissage par les médias informatiques offre des fournitures aux élèves dans les divers personnages forces et les faiblesses des médias.

Les adjectifs Possessifs sont des adjectifs qui revendiquent la propriété d'un nom. Les adjectifs possessifs classés en deux formes à savoir expient « sans suppression » et Tonique « avec l'accent. » Les adjectifs Possessifs ajustée contre la persona / personne (première, deuxième et troisième singulier ou au pluriel), soit sous la forme du nom ou un pronom qui est devenu propriétaire de ces objets. Les adjectifs possessifs doivent également être adapté au genre et au nombre de noms qui sont possédés à la fois sous des formes humaines et matérielles (Hamon, 1983: 73). Les adjectifs possessifs sont des adjectifs qui revendiquent la propriété du nom. Des adjectifs possessif en français dépend du sexe du nom lui-même. Les adjectifs possessifs en français dépendent du type et du nombre d'objets. Ce mot français se trouve toujours devant le nom. Les adjectifs possessifs placent devant un nom et s'accordent en genre et en nombre avec celui-ci. Ils sont choisis en fonction de celui qui possédé et s'accordent avec ce qui est possédé.

Tableau 1.1. Les adjectifs Possessifs
(*Masculin/Féminin, Singulier/Pluriel*)

Singulier		Pluriel	Sens
Masculin	Féminin	Masculin et	

		Féminin	
mon	ma, mon amie*	mes	à moi
ton	ta mère ton amie*	tes	à toi
son	sa mère son amie*	ses	à lui, à elle
notre	notre mère	nos	à nous
votre	votre mère	vos	à vous
leur	leur mère	leurs	à eux, à elles

L'application *Prezi* a été initialement développée par l'architecte hongrois Adam Somlai-Fischer comme un outil de visualisation architecturale. Selon Harvey et Barringer (2014:75), *“Prezi adalah sebuah presentasi yang dapat membantu anda untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. Misi yang dinyatakan oleh Prezi adalah untuk “membuat berbagai ide menjadi lebih menarik”, dan Prezi sengaja dibuat untuk menjadi alat mengembangkan dan berbagai ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif”*. C'est à dire *“Prezi est une présentation qui peut vous aider à transmettre des messages complexes qui deviennent intéressants de manière dynamique. La mission déclarée par Prezi est de "rendre les idées plus intéressantes", et Prezi est délibérément conçu pour être*

un outil de développement et de diverses idées sous une forme visuelle narrative”.

Selon Zurrahman Rusyfan (2016:2), *“Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan zooming use interface (ZUI). Yang memungkinkan pengguna Prezi memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka”* c'est à dire *“Prezi est un logiciel de présentation sur l'internet. En plus des présentations, Prezi peut également être utilisé comme un outil d'exploration et de diverses idées sur une toile virtuelle. Prezi est supérieur car ce programme utilise l'interface d'utilisation du zoom (ZUI). Permet aux utilisateurs de Prezi de zoomer et dézoomer sur leurs médias de présentation”*

Tandis que, selon Irma Simamora (2014:1), *“Prezi adalah alternatif media untuk membuat presentasi menarik selain powerpoint. Prezi adalah aplikasi presentasi yang bisa kita gunakan untuk membuat presentasi online dan offline yang lebih menarik, sehingga ide-ide yang kita miliki bisa kita sampaikan dengan lebih mudah”* c'est à dire *“Prezi est un média alternatif pour faire des présentations attrayantes en plus de PowerPoint. Prezi est une application de*

présentation que nous pouvons utiliser pour rendre les présentations en ligne et hors ligne plus intéressantes, afin que les idées que nous avons puissent être transmises plus facilement”

Ainsi que le développement rapide de la science et de la technologie, des médias d'apprentissage sont devenus très variés, notamment l'utilisation de l'application *Prezi* en tant que médias d'apprentissage créatif et innovant basé sur les technologies de l'information et de la communication. L'apprentissage à l'aide l'application *Prezi* est une nouvelle percée dans l'apprentissage. L'application *Prezi* est un logiciel utilisé pour les présentations sur l'Internet. En plus, il peut également être utilisé comme un outil pour explorer et partager des idées sur une toile virtuelle. *Prezi* est supérieur car ce programme est une Zooming User Interface (ZUI) qui permet aux utilisateurs de *Prezi* d'effectuer un zoom avant et arrière sur le média de présentation. Ce *Prezi* peut être utilisé comme un moyen d'apprentissage innovant. L'apprentissage est effectué à l'aide d'un ordinateur portable sur lequel l'application *Prezi* est installée, combiné à un écran LCD et à des périphériques audio. La direction de cette innovation est l'apprentissage devient plus intéressant et efficace. Les avantages de l'application *Prezi* permettent également d'intégrer des objets sous forme de texte, d'images, de

vidéos et d'autres supports de présentation placés sur le canevas de présentation et regroupés dans des cadres fournis structurant des thèmes intéressants, afin que les élèves ne s'ennuient pas.

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de recherche en développement (Recherche et Développement). La Recherche utilisée est le modèle Borg et Gall (2006 :169-170), il y a 10 étapes qui ont été simplifiées en 5 étapes en combinant plusieurs cycles de recherche sur l'utilisation du développement le modèle ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement - Evaluate*). Mais on utilise seulement 3 étapes, Analyse, Désigne, Développement (*Analysis-Design-Develop*). Des étapes comprennent les étapes de détection du potentiel et des problèmes, la collecte des données, la conception du produit, et la validation de la conception.

RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE

ANALYSE (ANALYSIS)

Analyse de Besoin

Les données obtenues par préliminaire, servant de base à analyse des besoins comme la première étape pour faire le média l'application *Prezi* Les collectes des données sont fait en donnât les

questionnaires aux élèves pour qu'on sache est qu'on a besoin ce médias ou pas. Les données ont été collectées en distribuant des questionnaires pour analyser les besoins des médias d'apprentissage via *Google forms* et des entretiens avec

plusieurs des élèves. Cette collecte de données montre la nécessité d'un média interactif valide et facile à utiliser, les caractéristiques des besoins des élèves suivantes :

Tableau 1.2. Analyse des besoins

No	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1	Menurut anda, apakah mata pelajaran Bahasa Prancis termasuk mata pelajaran yang sulit dimengerti ?	ya	20	54,1 %
		tidak	17	45,9 %
2	Apakah anda, Senang dan tertarik belajar dengan mata pelajaran Bahasa Prancis ?	ya	31	83,8 %
		tidak	6	16,2 %
3	Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, Guru anda selalu mengaitkan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari !	ya	34	91,9 %
		tidak	3	8,1 %
4	Menurut anda, apakah Guru selalu menggunakan Media Pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis ?	ya	10	27 %
		tidak	27	73 %
5	Apakah penggunaan Media Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan Kompetensi Anda pada pelajaran Bahasa Prancis ?	ya	31	83,8 %
		tidak	6	16,2 %
6	Menurut anda, apakah menggunakan Media Pembelajaran akan menambah semangat anda untuk belajar ?	ya	32	86,5 %
		tidak	5	13,5 %
7	Apakah anda, Sudah mengenal media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi baik online maupun offline ?	ya	4	10,7 %
		tidak	33	89,2 %
8	Apakah Anda sudah pernah menggunakan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Prezi ?	ya	2	5,4 %
		tidak	35	94,6 %

9	Apakah anda memiliki pemahaman/pengetahuan tentang ilmu gramatikal dalam Bahasa Prancis, yaitu : penggunaan Les adjectifs Possessifs ?	ya	4	10,8 %
		tidak	33	89,3 %
10	Apakah anda Dapat membedakan penggunaan Les adjectifs Possessifs dalam Bahasa Prancis ?	ya	10	27 %
		tidak	27	73 %
11	Apakah anda dapat menggunakan Les adjectifs Possessifs dalam sebuah kalimat atau teks ?	ya	6	16,2 %
		tidak	31	83,8 %
12	Apakah materi Les adjectifs Possessifs menurut anda mudah dipahami ?	ya	16	43,2 %
		tidak	21	56,8 %
13	Dalam menyampaikan materi Les adjectifs Possessifs, Apakah Guru menggunakan Media Pembelajaran (Buku Cetak) ?	ya	22	59,5 %
		tidak	15	40,5 %
14	Apakah Guru sering menggunakan Buku Cetak dan papan tulis sebagai Media Pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung ?	ya	32	86,5 %
		tidak	5	13,5 %
15	Menurut anda, apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi, siswa dan Guru dapat saling berinteraksi dengan baik ?	ya	31	59,5 %
		tidak	15	40,5 %

Basé Sur des résultats de l'analyse des besoins, on peut conclure que le développement des matériaux d'apprentissage Les adjectifs Possessifs basés sur en utilisant l'application *Prezi* est en effet très nécessaire aux élèves dans le processus d'apprentissage en particulier dans l'apprentissage du Français au lycée.

Basé sur l'exposition des résultats de la collecte des données, il est nécessaire de réaliser des matériaux d'apprentissage dans le cours de français au lycée. Après ces matériaux d'apprentissage est conçu et compilé et réalisé sous la forme d'un presentation. Il peut être utilisé par les élèves sur un ordinateur ou une portable.

CONCEPTIONS (*DESIGN*)

Résultats de Conception de développement des matériaux d'apprentissage en utilisant l'application Prezi

Les matériaux d'apprentissages sont présentés avec une certaine systématique. La préparation et la présentation des matériaux d'apprentissage qui a été réalisé consistent en des manuels élèves et l'application *Prezi* en tant que de média d'apprentissage pour les cours de Français en classe X au lycée. Le matériau d'apprentissage qui a été produit dans ce développement comprend 3 parties, à savoir l'introduction, la section d'explication et la section supplémentaire. L'introduction comprend la couverture, la préface et la table des matières. La section d'explication couvre le contenu principal

du manuel. La section supplémentaire comprend une bibliographie.

Résultats de conception de développement de média d'apprentissage en utilisant l'application Prezi

Les résultats du développement du média d'apprentissage en utilisant l'application *Prezi* sont :

1) L'instruction d'utilisation

Instructions d'utilisation des médias d'apprentissages contiennent les étapes pour faire fonctionner l'utilisation du multimédia *Prezi*. L'Instructions d'utilisation multimédia *Prezi* comprend deux éléments, il y compris le bouton "next" qui signifie pour la glissière suivante, et le bouton "preview" qui signifie pour la glissière précédente, puis des instructions utilisation *la glissière le navigateur* et des instructions pour démarrer la présentation.

2) La page de compétences (KI, KD et Indicateurs de réalisation des compétences)

Cette page présente les compétences de principale, les compétences de base et les indicateurs que les élèves doivent maîtriser dans l'apprentissage, Voici un affichage systématique de KI, KD et

Indicateurs de réalisation des compétences affichés dans *Prezi*.

3) Page de départ

Page de départ des médias d'apprentissage contient le titre de la matière, à savoir : les adjectifs possessifs. Cette page est un affichage pour ouvrir le média comme une présentation média, sur cette page il n'y a que le titre de la leçon au début de la saisie de ce média d'apprentissage.

4) Page de profil

Cette page est une page qui contient des données générales sur l'auteur qui a développé ce média d'apprentissage,

5) Page de matériel

Page de contenu La glissière contient tous les adjectifs possessifs, résumés, exercices et bibliographie & sitographie.

1. Des matériaux

Le matériau contient des adjectifs possessifs, commençant par la définition, des adjectifs possessifs, textes de départ, le contenu lexical (vocabulaire) et le contenu grammatical. Dans ce matériel est équipé d'images et de vidéos, audio en tant que média dans chaque discussion.

2. Résumé

Ce résumé contient l'essence de tout le matériel contenu dans les médias d'apprentissage.

6) La page d'évaluation (d'exercices)

L'évaluation présente des exercices qui seront effectués par les élèves. Il existe différentes variantes du menu de formation qui se compose de quatre formes d'exercices pratiques, sont : (1) Soulignez les noms et encerclez les adjectifs possessifs, (2) Mettez un choix pour indiquer le genre et le nombre du déterminant possessif, (3) Complétez par "ma,ta,sa" ou "mon,ton,son" et mets "féminin" ou "masculin", (4) Complétez la phrase. Cet exercice est structuré pour le rendre plus facile pour les élèves compte tenu du matériel qui a été soumis et aussi pour connaître les résultats de l'apprentissage.

7) La page fermeture (bibliographie, sitographie, perles de sagesse, et un mot de fermeture).

Page de fermeture de la bibliographie, sitographie, perles de sagesse et mots de fermeture sur la dernière glissière.

1. Bibliographie et Sitographie

Bibliographie et Sitographie contient des références

développées pour le matériel d'apprentissage en *Prezi*.

2. Perles de sagesse

Perles de sagesse est sages paroles véhiculées par l'auteur aux lecteurs/élèves. Les mots de sagesse utilisés par l'écrivain sont des mots dérivés du message d'Abdurrahman Navis. L'auteur attache délibérément des perles de sagesse à la fin de la page *Prezi* comme réflexion sur soi et le matériel de réflexion pour les élèves et les enseignants.

3. Mots de fermeture

La dernière partie de *Prezi* est un mot fermeture. L'auteur choisit les mots fermeture dans un langage communicatif. Il représente aussi une image d'un homme avec un livre dans sa main, ce qui signifie que les matériaux sont terminés. L'auteur a indiqué que le matériel écrit est utile à tous, les enseignants et les élèves et, enfin un grand merci.

DEVELOPPEMENT (DEVELOPMENT)

La Faisabilité.

Test de Validité.

Validation par d'expert des matériaux d'apprentissage.

Basé Sur des résultats de la validation d'expert pour l'éligibilité de la présentation montrent que l'éligibilité de la présentation des matériaux d'apprentissage développé est 79 %, avec un score total de 79. Incluse dans les critères de «Bien». Cela peut être vu à partir des scores qui ont été obtenus.

Le score est obtenu en utilisant la formule ci-dessous :

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\% \\ = \frac{79}{100} \times 100\% = 79 \%$$

Validation par d'expert de média d'apprentissage.

Les résultats de la validation d'expert pour l'éligibilité de la présentation montrent que l'éligibilité de la présentation de média d'apprentissage développé est 84%, avec un score total de 84, incluse dans les critères de «Bien». Cela peut être vu à partir des scores qui ont été obtenus.

Le score est obtenu en utilisant le formule ci-dessous :

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\% \\ = \frac{84}{100} \times 100\% = 84 \%$$

Les résultats de la recherche et du développement de ce média

d'apprentissage en utilisant l'application Prezi montrent que le développement du média d'apprentissage développé par le développeur montre de bons résultats après avoir passé diverses validations. Les données recueillies montrent l'efficacité des médias pour améliorer les capacités des élèves. Les médias d'apprentissage sont l'une des impulsions externes pour changer un comportement négatif en comportement positif, les médias d'apprentissage peuvent également renforcer la motivation des élèves à apprendre.

CONCLUSION

Basé sur la formulation, le but, le résultat et la discussion de la recherche du développement des matériaux d'apprentissage des adjectifs Possessifs en Utilisant l'application *Prezi*, il a conclure comme suit :

Les matériaux d'apprentissage des adjectifs Possessifs en Utilisant l'application *Prezi* sont développés avec un bons composants le français et peuvent être utilisés dans le processus d'apprentissage. Le produit développé dans cette étude est un média d'apprentissage qui utilise l'application Prezi sur l'objectif des adjectifs possessifs dans des catégories bonnes, très pratiques, et efficaces. Les matériaux d'apprentissages sont présentés

avec une certaine systématique. La préparation et la présentation du matériel d'apprentissage qui a été réalisé consiste en des manuels élèves et l'application *Prezi* en tant que de média d'apprentissage pour au niveau A1. Le matériel d'apprentissage comprend 3 parties, à savoir l'introduction, la section d'explication, et la section supplémentaire. La conception du média d'apprentissage doit prêter attention à la présentation des informations, à l'utilisation des médias, à la facilité d'utilisation. Une fois ces aspects remplis, le média commencent par a) L'instruction d'utilisation, (b) La page de compétences (KI, KD, et Indicateurs de réalisation des compétences), (c) La page de départ, (d) La page de profil, (e) La page de matériel, (f) La page d'évaluation (d'exercices), (g) La page fermeture (bibliographie, sitographie, perles de sagesse, et un mot de clôture). Dans les matériels, nous pouvons commencer à pratiquer les compétences au niveau A1.

Les résultats de la validation par l'expert en matériaux et l'expert de média

ont indiqué que les matériaux d'apprentissage et le média d'apprentissage qui est produit peut être utilisé. Les résultats de la validation d'expert ci-dessus pour l'éligibilité de la présentation montrent que l'éligibilité de la présentation du matériel d'apprentissage développé est 79 % inclus dans les critères de « *Bien* ». Cela peut être vu à partir des scores qui ont été obtenus. Nous examinons les résultats de validation obtenus à partir d'aspects du contenu du matériel d'apprentissage (79%). L'évaluation montre que les indicateurs évalués dans ces aspects sont bien. Les résultats de la validation d'expert ci-dessus pour l'éligibilité de la présentation montrent que l'éligibilité de la présentation du média d'apprentissage développé est 84% incluse dans les critères de « *Bien* ». Cela peut être vu à partir des scores qui ont été obtenus. Nous examinons les résultats de validation obtenus à partir aspects des caractéristiques des médias et des aspects de l'apparence des médias (84%). L'évaluation montre que les indicateurs évalués dans ces aspects sont bien.

BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (2006: 169-170). *Educational Research : An Introduction*,
Fifth Edition. New York: Longman.
- Diamond, Stephanie. 2010. *Prezi for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing
- Hamaliak, Oemar. 1994. *Media pendidikan*. Bandung : PT. Citra aditya Bakti
- Harvey W, Barringer. 2014. *Prezi For Professionals*. London : ebook
- H.M. Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi
Pustaka
- Irma,Gusti Simamora. 2014. *Membuat Presentasi Menggunakan Prezi*.
Medan : Widyaiswara PPPPTK Medan
- Sudirman. 2014. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Zurrahma, Rusyfan. 2016. *Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung : Informatika Bandung