



HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis

Available online <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/hexagone/index>

Développement du Matériel d'Apprentissage l'Heure en Utilisant de Vidéo d'Animation Zepeto à SMAN 21 Medan

Development of Learning Material l'Heure Using Video Animation Zepeto at S 21 Medan

Alda Aryani¹⁾, Nurilam Harianja²⁾, Ria Fuji Destiara³⁾

¹⁾²⁾Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Résumé

Le développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMA Negeri 21 Medan exploite les technologies modernes pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères. Basée sur la méthode R&D de Richey et Klein (2009), cette étude vise à concevoir un module interactif enseignant l'heure et la date en français. Les vidéos pédagogiques avec Zepeto, intégrant des animations et personnages personnalisés, renforcent l'engagement et la compréhension des élèves. Les évaluations montrent une réussite : le module écrit a obtenu 86, et la vidéo pédagogique 92. Les révisions ont amélioré la clarté, rendant le matériel attrayant et fonctionnel. Cette étude conclut que les vidéos Zepeto offrent une expérience d'apprentissage motivante et efficace, favorisant l'assimilation des concepts linguistiques chez les élèves.

Mots-clés: Développement, Matériel d'Apprentissage, l'heure, ZEPETO, français.

Abstract

The development of time learning materials using Zepeto animated videos at SMA Negeri 21 Medan utilizes modern technology to improve foreign language learning. Based on Richey and Klein's (2009) R&D method, this study aims to design an interactive module that teaches time and date in French. An educational video with Zepeto, which incorporates animation and personalised characters, increased student engagement and comprehension. Evaluation results showed success: the written module scored 86 and the teaching video 92. The revisions made improved clarity, made the material more interesting and functional. The study concludes that Zepeto videos offer a motivating and effective learning experience, encouraging students to assimilate linguistic concepts.

Keywords: Development, learning materials, clock, ZEPETO, French.

How to Cite: Aryani, A. & Harianja, N. Développement du Matériel d'Apprentissage l'Heure en Utilisant de Vidéo d'Animation Zepeto à SMAN 21 Medan. *HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis*, Vol (No): halaman.

*Corresponding author:

E-mail: aledagrs4@gmail.com

ISSN 2301 - 6582 (Print)

ISSN 2745-5386 (Online)

INTRODUCTION

À notre époque de plus en plus moderne, il semble que certaines personnes soient capables de maîtriser plus d'une langue internationale. Les langues internationales sont une période où la demande de maîtrise des langues augmente. L'une des langues qui est devenue une langue internationale est le français. Selon Hidayat (2012 : 1), la langue est l'outil de communication le plus important pour interagir avec n'importe qui dans ce monde, il y a tellement de langues créées, toutes pour faciliter la communication avec les autres. La langue est également l'outil de communication principal, créatif et rapide qui permet aux humains de transmettre leurs idées, leurs pensées et leurs sentiments.

Dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, la communication est bien sûr nécessaire pour créer une relation réciproque entre le professeur et les élèves lorsqu'ils discutent d'un sujet dans le matériel pédagogique qui a été préparé pendant le processus d'enseignement et d'apprentissage afin que le processus d'acquisition de connaissances, de caractère et de moralité chez les élèves se produise. Selon Corey (2013 : 61), l'apprentissage est un processus dans lequel l'environnement d'une personne est délibérément géré pour lui permettre de participer à certains comportements dans des conditions particulières ou de produire des réponses à certaines situations, l'apprentissage est un ensemble spécial d'éducation. L'apprentissage étant un processus, il est évident qu'il existe des composantes interdépendantes, de sorte que dans le processus d'apprentissage, le

professeur et les élèves sont deux composantes qui ne peuvent être séparées.

Les principales composantes de l'apprentissage comprennent les objectifs d'apprentissage, les éducateurs, les élèves, le programme d'études, les stratégies d'apprentissage, les supports d'apprentissage et l'évaluation de l'apprentissage. La relation entre ces composantes de l'apprentissage formera une activité appelée processus d'apprentissage. Le processus d'apprentissage des langues étrangères dans l'apprentissage dans plusieurs lycées a également été mis en œuvre et est de plus en plus diversifié, l'un d'entre eux étant l'apprentissage du français.

L'apprentissage des langues étrangères à l'école vise à doter les élèves d'un capital suffisant pour être compétitifs dans un monde multilingue. Les langues étrangères autres que l'anglais qui sont enseignées dans certains lycées sont le français, l'allemand, le mandarin, le japonais et d'autres encore. Ces langues étrangères sont enseignées dans le cadre de matières à option ou d'un approfondissement de l'intérêt.

Dans le programme de 2013, la langue étrangère a été appliquée comme matière facultative ou d'approfondissement dans plusieurs écoles secondaires supérieures (SMA). L'un d'entre eux, le SMA Negeri 21 Medan, applique la langue étrangère comme matière d'approfondissement à l'école et l'enseigne aux élèves de la classe X. La langue étrangère appliquée est le français. Dans l'apprentissage du français, quatre compétences linguistiques doivent être transmises et enseignées aux élèves de la classe X de SMA Negeri 21 Medan, à savoir 1) l'écoute (compréhension orale), 2) la

lecture (compréhension écrite), 3) l'expression orale (production orale) et 4) l'expression écrite (production écrite). Les quatre compétences linguistiques sont étroitement liées, de sorte que pour soutenir les quatre compétences, l'enseignement doit être amélioré dans l'espoir que les élèves maîtrisent bien le français pour s'adapter à l'ère de la mondialisation. Cependant, les quatre compétences linguistiques ont leurs propres difficultés.

Afin d'améliorer le compétence en français des élèves, le professeur devraient adopter des supports d'apprentissage et des médias intéressants dans le processus d'apprentissage afin d'encourager les élèves à apprendre de manière enthousiaste et active. Le succès de l'apprentissage dépend fortement du matériel pédagogique conçu par le professeur, qui décrit les connaissances, les aptitudes et les attitudes ou les valeurs que les élèves doivent maîtriser pour satisfaire aux normes de compétence qui ont été définies. En outre, les enseignants doivent également faire preuve de compétence et de dextérité dans leur enseignement afin que les élèves puissent suivre le processus d'apprentissage de manière efficace et interactive.

D'après les résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué aux élèves de la classe X IPA 1 SMA Negeri 21 Medan, les élèves déclarent éprouver des difficultés dans l'apprentissage du français en ce qui concerne la compréhension orale (28,1%), compréhension écrite (37,5 %), production écrite (15,6 %) et production orale (choisie par tous les élèves de la classe X IPA 1), ce qui montre que tous les élèves la choisie pour le plus de difficultés dans production

orale pendant le processus d'apprentissage du français en classe.

Production orale est l'une des composantes importantes de l'apprentissage que les élèves et le professeur du monde entier doivent posséder. Les compétences d'expression orale forment les élèves et leur demandent d'être capables de communiquer avec d'autres élèves. Supriyadi (2005:179) affirme que la plupart des élèves, en particulier en Indonésie, ne parlent pas couramment l'indonésien. Les élèves qui ne parlent pas couramment peuvent être passifs et paresseux à l'oral. Le professeur devraient être en mesure de stimuler l'intérêt des élèves pour production orale lorsqu'ils enseignent en classe, afin que les élèves deviennent plus actifs et enthousiastes dans l'apprentissage.

D'après les résultats du questionnaire d'analyse des besoins qui a été distribué aux élèves, le matériel le plus difficile à apprendre est l'heure. Les élèves ont des difficultés à exprimer l'heure en français et à faire la distinction entre l'heure du matin et l'heure du soir, et les élèves doivent avoir une connaissance de base des nombres pour connaître facilement les horloges. Voici une déclaration d'élèves de la classe X IPA 1 :

Kesulitan apa yang anda alami saat mempelajari materi tersebut ?
32 jawaban

- sulit membaca jam dalam bahasa prancis
- penyebutan waktu dan mengetahui waktu dengan angka bahasa prancis
- Tidak mengetahui angka jadi sulit membaca jam
- melafalkan dalam bahasa prancis
- susah menyebutkan jam
- analog jam bahasa prancis
- susah membacanya
- kesulitan saat mengucapkan jam dalam bahasa prancis
- gak tau tentang angka jadi gabisa baca jam berapa

Image 1. les difficultés rencontrées par les élèves

D'après les résultats des entretiens avec le professeur, les élèves de SMA Negeri 21 Medan rencontrent plusieurs difficultés dans l'apprentissage du français, notamment en ce qui concerne la compréhension et l'expression de l'heure. Ces obstacles incluent la difficulté à lire et à prononcer l'heure en français, le manque de maîtrise des chiffres, et des problèmes avec l'utilisation des horloges analogiques. En outre, la mauvaise compréhension des nombres en français complique leur capacité à indiquer l'heure correctement. Ces résultats suggèrent que des méthodes d'enseignement plus interactives, telles que des jeux éducatifs ou des exercices d'écoute, pourraient être mises en place pour améliorer leur compréhension et leur confiance dans ce domaine.

D'après les résultats des entretiens avec le professeur, il y a des difficultés lors de l'apprentissage du matériel de l'heure dans les matières françaises en raison de ressources d'apprentissage incomplètes et de moyens inadéquats de l'école pour fournir des livres imprimés ou des feuilles de travail, ce qui rend l'apprentissage du français difficile pour les élèves. Les enseignants ne peuvent qu'expliquer les cours magistraux ou les images et vidéos tirées de YouTube.

Sur la base des résultats des entretiens avec les professeurs de français à SMA Negeri 21 Medan, des informations ont été obtenues sur le fait que la compétence orales des élèves en français n'étaient pas encore bonnes parce que les élèves n'écoutaient pas et ne comprenaient pas quand le professeur parlait français à cause de la difficulté à prononcer le vocabulaire français, ce qui a poussé le professeur à essayer d'aider les élèves à apprendre la prononciation du français

pour qu'elle soit simple et facile à prononcer.

Cela est également dû au fait que le professeur utilisent principalement des méthodes d'apprentissage traditionnelles en classe, à savoir des cours magistraux et des traductions, qui rendent l'apprentissage moins intéressant et centré sur le professeur, ce qui entraîne un manque d'activité et d'interaction de la part des élèves dans l'apprentissage du français en classe.

Les résultats des entretiens avec le professeur de l'école SMA Negeri 21 Medan et les résultats du questionnaire d'analyse des besoins montrent que les élèves et les professeurs sont très intéressés par l'utilisation de nouveaux supports d'apprentissage pour améliorer les compétences orales des élèves dans le processus d'apprentissage de la langue française en classe afin d'être plus variés. Le développement de nouveaux supports sera développé puis assisté en utilisant les supports de l'application Zepeto qui, auparavant, n'a jamais été utilisée comme support d'apprentissage à l'école SMA Negeri 21 Medan afin que les élèves et le professeur se sentent intéressés par l'existence d'un nouveau support d'apprentissage pour développer des supports plus diversifiés.

L'application Zepeto est une application de jeu basée sur l'animation vidéo et l'audio-visuel qui a plusieurs personnages uniques afin que la vidéo animée puisse être rendue aussi intéressante que possible pour que le processus d'apprentissage du matériel Jam qui sera développé sous la forme de vidéos animées avec des audio-visuels puisse aider à améliorer les compétences orales des élèves afin que les élèves comprennent

et soient enthousiastes à acquérir une compréhension de l'apprentissage du français. Selon Surjono (2017 : 14), l'animation est un composant multimédia qui joue un rôle important pour aider les élèves à comprendre et à assimiler des sujets d'apprentissage complexes et abstraits. Pour soutenir l'apprentissage, l'animation peut être utilisée sous différentes formes, par exemple : l'animation qui contient un son de narration, l'animation dont l'explication est accompagnée d'un texte, l'animation sans texte d'explication et sans narration.

Sur la base des problèmes susmentionnés, le chercheur a l'intention d'examiner l'apprentissage du français dans la classe X IPA 1 SMA Negeri 21 Medan en utilisant des supports vidéo animés de zepeto en développant du matériel l'heure. L'objectif de cette étude est d'améliorer les compétences orales des élèves dans l'apprentissage du français. Par conséquent, le chercheur a l'intention de mener une recherche intitulée Développement du matériel d'apprentissage l'heure en utilisant des vidéos d'animation zepeto à SMA Negeri 21 Medan.

MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

A. Lieu et temps de la recherche

Cette recherche sera menée de Décembre 2023 à Février 2024 au Laboratoire de langues étrangères de l'Unimed.

B. Sujets et objets de la recherche

Le sujet et l'objet de cette étude est le développement de matériel d'apprentissage du français utilisant des supports d'apprentissage vidéo animés Zepeto impliquant des chercheurs, des

enseignants, des élèves et des validateurs de matériel et des médias qui évalueront les résultats des produits de recherche à SMA Negeri 21 Medan.

Cette recherche utilise des méthodes de recherche et développement ou communément appelées Recherche et Développement (R&D). La recherche et le développement sont des méthodes de recherche et de développement de produits dans le domaine de l'éducation.

Selon (Richey et Klein, 2007), la méthode de recherche sur le développement est une étude systématiquement structurée des processus de conception, de développement et d'évaluation visant à établir une base empirique pour la création d'un produit pédagogique et non pédagogique, d'un modèle et d'un nouvel outil. La recherche et le développement visent à créer des connaissances ou à obtenir des informations sur la base de données systématiques issues de la pratique ou de l'expérimentation.

Ensuite, selon Sugiyono (2011 : 297), elle est également définie comme une méthode de recherche utilisée pour produire certains produits et tester l'efficacité de ces produits.

Cette recherche et développement est une étude utilisant un modèle procédural qui montre les étapes du processus de développement d'un produit. Cette recherche et développement aboutit à un produit qui peut être utilisé directement par les élèves. Les résultats de cette étude sont sous la forme de développement de matériel d'apprentissage du français utilisant les médias vidéo animés Zepeto à SMA Negeri 21 Medan. Les supports développés seront évalués par des experts en médias et en matériel dans l'espoir que

les supports d'apprentissage puissent être utilisés dans l'apprentissage de la langue française.

C. Procédure de recherche

La procédure utilisée dans cette recherche est la recherche et développement (R&D) proposée par Richey & Klein. La procédure de recherche et développement proposée par Richey & Klein (2007) comporte 3 étapes. Voici les étapes de la recherche et du développement (R&D) sous forme schématique.

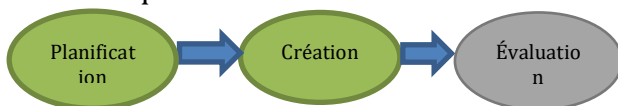


Schéma 1. Étapes de la Recherche

Dans cette étude, les étapes de la recherche ont été réalisées sur la base des étapes de la recherche en R&D proposées par Richey & Klein. Les étapes de la recherche et du développement sont expliquées ci-dessous :

1. Planification

a. Analyse des besoins

Avant de réaliser le produit de recherche, le chercheur a distribué un questionnaire d'analyse des besoins à 35 élèves du SMA Negeri 21 Medan et a également mené des entretiens avec le professeur de français pour découvrir les problèmes rencontrés dans le processus d'apprentissage du français en classe X-Mia 1. Le questionnaire d'analyse contient des questions sur l'apprentissage du matériel L'heure, du matériel pédagogique utilisé et des supports d'apprentissage Zepeto dans l'apprentissage de la langue française. Les résultats du

questionnaire d'analyse qui a été distribué se composent de 9 questions comme suit :

- 1) Apakah anda mengikuti pelajaran bahasa Prancis di kelas ?
- 2) Menurut anda dari empat keterampilan bahasa Prancis : Keterampilan Menyimak (Compréhension orale), Keterampilan Membaca (Compréhension écrite), Keterampilan Berbicara (Production Orale), Keterampilan Menulis (Production écrite). Manakah keterampilan yang sangat sulit dipelajari ?
- 3) Materi apa yang sulit dipelajari saat belajar bahasa Prancis ?
- 4) Kesulitan apa yang anda alami saat mempelajari materi tersebut ?
- 5) Media pembelajaran apa yang sering digunakan Guru dalam pembelajaran bahasa Prancis ?
- 6) Menurut anda apakah media pembelajaran yang digunakan oleh Guru kurang bervariasi ?
- 7) Apakah anda mengetahui media pembelajaran berbasis video animasi dari aplikasi Zepeto ?
- 8) Apakah Guru anda pernah menggunakan media pembelajaran Zepeto saat proses pembelajaran di kelas ?
- 9) Apakah anda tertarik jika aplikasi Zepeto digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis ?

b. Planification des Matériaux d'Apprentissage

Après avoir effectué une analyse des besoins des élèves, le développement du matériel d'apprentissage sera élaboré en fonction du plan de leçon enseigné par l'enseignant en classe.

2. Création

a. Explication des Matériaux du Français

Dans cette étude, nous expliquerons les étapes de fabrication et de création de matériel d'apprentissage du français sous le thème L'heure. Le matériel d'apprentissage L'heure sera transformé en livres et le contenu du matériel L'heure développé contient du matériel qui n'était pas auparavant dans les livres imprimés utilisés par le professeur dans les écoles, mais conformément au RPP, le chercheur ajoutera du nouveau matériel sur L'heure et expliqueront la compréhension, des exemples de matériel et des formes plus simples de questions afin que les élèves puissent facilement comprendre le matériel L'heure.

b. Présentation et Création de Vidéos Animées Zepeto

À ce stade, l'étape de réalisation de vidéos animées avec du matériel d'apprentissage qui a été développé sera expliquée. Dans cette étape, le contenu de la vidéo animée sera réalisé en fonction du matériel d'apprentissage qui a été développé, le processus de création de vidéos animées commence par télécharger l'application Zepeto d'abord sur le playstore, puis si elle a été

téléchargée, vous pouvez créer un nouveau compte Zepeto avec un compte Gmail, un numéro de téléphone, un compte Facebook ou autres. Après cela, un affichage de personnage animé apparaîtra à partir de la page d'accueil de Zepeto qui peut être consulté ou utilisé.

Les personnages animés peuvent être modifiés ou édités selon les besoins du thème souhaité, car il créera une vidéo animée qui contient le processus d'apprentissage du matériel L'heure, les personnages animés ainsi que les arrière-plans du studio peuvent être transformés en conditions de classe à l'école. Les avantages de l'application Zepeto peuvent s'enregistrer en termes d'audiovisuel à la vidéo dans des personnages animés. . Ensuite, après avoir fini de changer le personnage et l'arrière-plan du studio, vous pouvez immédiatement faire une vidéo animée en vous enregistrant qui enseignera le matériel L'heure en fonction du matériel qui a été développé, les résultats de la vidéo peuvent être téléchargés sur le compte personnel de Zepeto et peuvent être visionnés par les élèves à partir du compte Zepeto ou partagés sur le chat de groupe de la classe, mais il sera préférable que les résultats des activités d'apprentissage soient vus directement sur le compte Zepeto car les élèves peuvent également essayer de pratiquer leurs compétences orales. Français dans l'application. Zepeto rendra les activités d'apprentissage intéressantes et variées

c. Tâche finale

Dans cette étude, les élèves recevront un devoir final dans le matériel d'apprentissage qui a été développé.

3. Évaluation

L'évaluation est effectuée par des validateurs de données de recherche, il y aura 2 validateurs de recherche. Ce sont des validateurs de matériaux et des validateurs de médias. Le validateur est maître de conférences en français à Unimed.

D. Instruments de recherche

Cette étude utilisera des instruments de collecte de données en diffusant des questionnaires d'analyse des besoins sous forme de questionnaires à distribuer à SMA Negeri 21 Medan en classe X IPA ainsi que des entretiens avec des enseignants français. Le chercheur a préparé un questionnaire pour connaître les opinions sur le matériel L'heure ainsi que les avantages et les inconvénients du matériel Les Chiffres pour compétence orale à l'aide des médias vidéo animés Zepeto.

E. Techniques de collecte des données

Sur la base de la formulation du problème de recherche, deux données principales ont été collectées, à savoir le processus de développement du matériel L'heure et la validité du matériel à l'aide de la vidéo animée de Zepeto. Le processus d'élaboration des données comprend trois étapes : planification, Création et évaluation

Les données de faisabilité des matériaux sont recueillies par le biais d'une validation par des experts. L'instrument utilisé pour collecter les données est la fiche de validation de l'expert en matériel d'apprentissage. La procédure utilisée pour

recueillir les données est (1) le chercheur soumettent le matériel développé avec la feuille de validation aux experts, (2) les experts évaluent la faisabilité du matériel développé sur la base des critères d'évaluation contenus dans la feuille de validation, (3) les experts fournissent une justification et des commentaires sur la faisabilité du matériel d'apprentissage développé.

F. Techniques d'analyse des données

Sur la base des résultats obtenus auprès des validateurs, il sera ensuite converti en score et calculé. Les données de faisabilité du produit qui en résultent sont déterminées par l'analyse des résultats de validation des experts en matériaux, des experts en médias et des essais d'utilisation par les élèves. Les données provenant de la validation des experts en matériaux et des experts en médias sont analysées de manière descriptive à l'aide de descriptions qualitatives dans le traitement des données, tandis que des techniques d'analyse descriptive quantitative sont utilisées pour gérer les données du questionnaire de validation qui seront montrées aux experts des médias et aux experts en matériaux.

Nomor Penilaian	Persentase	Kriteria	Keterangan
5	90% - 100%	Sangat Bagus	Tidak perlu revisi
4	75% - 89%	Bagus	Tidak perlu revisi
3	65% - 74%	Cukup	Revisi
2	55% - 64%	Kurang	Revisi
1	0% - 54%	Sangat Kurang	Revisi

Tableau 1. Indicateurs de Score

(Source : Sukardi, 2009:146)

L'analyse descriptive de la recherche a été réalisée en additionnant les résultats des scores et en les calculant pour obtenir le nombre de qualité du produit résultant,

le chercheur a utilisé la formule de Sugiyono (2018 : 95)

$$\text{Pourcentage (\%)} = \frac{\text{Score Totale}}{\text{Score Max}} \times 100\%$$

Les résultats de la somme des scores ci-dessus sont ensuite utilisés comme valeurs de référence qui déterminent la faisabilité du matériel et des milieux évalués, la classification des sommes sur l'échelle en pourcentage comme déterminant de la faisabilité des matériaux et des milieux.

RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

A. Résultats et processus de la recherche

Cette recherche vise à développer un matériel d'apprentissage innovant pour enseigner les chiffres aux élèves du lycée SMA Negeri 21 Medan. Compte tenu des besoins pédagogiques modernes, l'utilisation de technologies interactives, telles que les vidéos d'animation ZEPETO, constitue une méthode efficace pour capter l'attention des élèves et faciliter leur compréhension. Ce chapitre présente les résultats de la recherche ainsi que le processus de développement du matériel pédagogique en suivant la méthode de recherche et de développement (R&D).

Le processus de recherche a été structuré autour des trois étapes principales définies par Richey et Klein (2009), à savoir la planification (planification), la production (production) et l'évaluation (évaluation). Ces étapes ont été soigneusement mises en œuvre afin de

garantir que le matériel développé réponde aux besoins des élèves et soit validé par des experts en éducation.

Dans la phase de planification, une analyse approfondie des besoins a été effectuée pour identifier les défis rencontrés par les élèves dans l'apprentissage des chiffres en français. Cette analyse a permis de déterminer les objectifs d'apprentissage et les compétences linguistiques ciblées dans le matériel.

Ensuite, au cours de la phase de production, les concepts élaborés lors de la planification ont été concrétisés à travers la création des vidéos d'animation. Cette étape a impliqué non seulement la conception de contenu linguistique, mais aussi l'intégration d'éléments visuels et audio adaptés pour stimuler l'intérêt et l'engagement des élèves.

Résultat de la Planification

La planification a été réalisée en tenant compte de plusieurs aspects importants, notamment les caractéristiques des apprenants, les objectifs pédagogiques à atteindre, et les ressources technologiques disponibles. Cette étape préliminaire nous a permis de concevoir un cadre méthodologique adapté aux besoins spécifiques des élèves tout en intégrant les innovations

technologiques modernes dans l'enseignement du français.

Dans le cadre de cette phase de planification, nous avons distribué un questionnaire d'analyse des besoins à 32 élèves de SMA Negeri 21 Medan. Cette enquête nous a permis de recueillir des données importantes sur les besoins et les préférences des élèves en matière d'apprentissage des chiffres en français. Les résultats de cette enquête sont présentés ci-dessous:

Les compétences	Nombre de répondants (%)
La production orale	100%
La compréhension écrite	37,5%
La compréhension orale	28,2%
La production écrite	15,6%

Tableau 2. Les compétences linguistiques les plus difficiles à apprendre (3 premières catégories)

D'après les résultats du Tableau 4.1, il est évident que la production orale est considérée comme la compétence linguistique la plus difficile à maîtriser, avec 100 % des répondants qui l'ont mentionnée. La compréhension écrite arrive en deuxième position avec 37,5 %, suivie de la compréhension orale avec 28,2 %. En revanche, la production écrite semble être la compétence la moins problématique pour les élèves, avec seulement 15,6 %. Ces résultats montrent que les compétences de production, en particulier l'oral, représentent un défi majeur pour les apprenants.

Matériaux	Fréquence (%)
L'heure	80%
Les numéros	15%
L'autres	5%

Tableau 3. Matériel difficile à apprendre

En ce qui concerne le Tableau 4.2, le matériel considéré comme le plus difficile à apprendre est lié à l'heure, avec 80 % des répondants qui ont exprimé des difficultés dans ce domaine. Les numéros, avec 15 %, constituent un autre défi, bien qu'ils soient moins problématiques que l'apprentissage de l'heure. Enfin, seulement 5 % des répondants ont mentionné d'autres types de matériel comme étant difficiles. Ces résultats suggèrent que les concepts abstraits et les notions nécessitant une précision, comme l'heure, posent davantage de difficultés aux élèves.

No.	Type de difficulté	Nombre de répondants	Pourcentage (%)
1.	Difficulté à réciter les nombres	16	50%
2.	Ne pas comprendre les nombres (pas assez basique)	11	33%
3.	Difficulté à lire l'heure en français	5	17%
Total		32	100%

Tableau 4. Conclusion sur les difficultés rencontrées par les élèves lors de l'apprentissage du matériel français

Dans le tableau 4.3, La majorité des élèves (50 %) rencontrent des difficultés pour prononcer les chiffres en français, ce qui constitue un obstacle majeur lors de l'apprentissage du thème "l'heure". Environ 33 % des élèves affirment que leur

compréhension des chiffres est encore insuffisante, ce qui rend difficile la lecture et la prononciation de l'heure. Seulement 17 % des élèves rencontrent des difficultés plus spécifiques liées uniquement à la lecture de l'heure, ce qui montre que la plupart des problèmes sont encore liés aux chiffres de base. Cette explication indique que la maîtrise des chiffres en français est un aspect qui nécessite une attention particulière dans le processus d'apprentissage. Des supports pédagogiques innovants, comme les applications basées sur l'animation, pourraient aider à améliorer la compréhension des élèves.

Les résultats de l'analyse des besoins des élèves de SMA Negeri 21 Medan révèlent plusieurs défis significatifs dans l'apprentissage des chiffres et de l'heure en français. La majorité des élèves ont exprimé des difficultés spécifiques liées à la compétence de *production orale*. En effet, ils éprouvent une incapacité à prononcer correctement les nombres et les expressions temporelles en français. Ce problème est renforcé par leur manque de compréhension des bases numériques, ce qui complique davantage la lecture et l'expression de l'heure.

D'après les réponses recueillies, la plupart des élèves identifient le matériel sur *l'heure et les chiffres* comme

particulièrement difficile à assimiler. Parmi les obstacles les plus fréquemment mentionnés figurent : la méconnaissance des nombres en français, la difficulté de lecture des horloges analogiques en contexte linguistique, et le stress lié à l'expression orale en classe. Ces défis reflètent un manque d'habitude des élèves à manipuler les concepts temporels en français, surtout dans un environnement communicatif.

De plus, les supports pédagogiques utilisés par les enseignants dans le processus d'apprentissage semblent limiter l'engagement des élèves. Selon les données, les enseignants se reposent principalement sur des outils traditionnels, tels que les livres imprimés, les tableaux blancs, et occasionnellement des images ou vidéos. Cependant, ces supports manquent de variété et ne parviennent pas à stimuler efficacement l'intérêt des élèves pour le sujet. Cela se traduit par une faible rétention des connaissances et un manque de motivation pour approfondir leur apprentissage.

Un autre aspect essentiel à souligner est l'absence d'intégration de supports technologiques interactifs, comme les vidéos d'animation. L'analyse montre que l'application ZEPETO, par exemple, n'a jamais été utilisée dans le cadre de l'apprentissage du français à SMA Negeri 21

Medan. Pourtant, une majorité écrasante propose une variété de supports d'élèves ont exprimé leur intérêt pour pédagogiques tels que des vidéos, des l'utilisation de telles technologies. Ils exercices interactifs et des guides pour les croient que des supports vidéo animés apprenants de différents niveaux. La section pourraient non seulement rendre dédiée au français fournit des explications l'apprentissage plus agréable, mais aussi claires et accessibles sur des sujets faciliter leur compréhension des concepts fondamentaux, ce qui a permis au chercheur abstraits comme les chiffres et l'heure. de concevoir des contenus adaptés aux

Ainsi, l'identification des problèmes besoins des élèves débutants et met en lumière la nécessité de développer intermédiaires. En intégrant les stratégies un matériel pédagogique innovant, varié et pédagogiques interactives proposées par interactif, qui intègre les outils numériques BBC Languages, le matériel développé vise à modernes pour répondre aux besoins des rendre l'apprentissage plus engageant et élèves. Ce développement vise non accessible.

seulement à résoudre les lacunes dans b) Collins French Dictionary (2023) l'enseignement traditionnel, mais aussi à Le Collins French Dictionary, publié fournir une expérience d'apprentissage plus par HarperCollins, est une référence lexicale immersive et engageante. essentielle pour tout travail lié à la langue

Dans la phase de planification, le français. En tant que dictionnaire bilingue chercheur a soigneusement sélectionné réputé, il a été utilisé pour garantir la plusieurs sources fiables et pertinentes précision linguistique du module, pour le développement du matériel notamment dans la sélection des termes pédagogique. Ces ressources, comprenant clés et des expressions en lien avec les des ouvrages académiques, des chiffres et l'heure. Grâce à sa clarté et à ses dictionnaires spécialisés et des plateformes définitions détaillées, cet ouvrage a numériques, ont joué un rôle crucial dans la contribué à la rédaction d'explications conception et la création du contenu du grammaticales et lexicales dans le module, module. Voici une présentation détaillée des tout en assurant la cohérence et principales références utilisées : l'authenticité linguistique.

a) BBC Languages (2022)

Le site web BBC Languages est une ressource réputée pour l'apprentissage des langues, notamment le français. Ce site

c) Le Bon Usage (2021) par Maurice Grevisse

Le Bon Usage, un ouvrage de référence en grammaire française, a été une source

indispensable pour approfondir les aspects grammaticaux et syntaxiques du module. Cet ouvrage offre des explications détaillées et des exemples pratiques qui ont permis de structurer les contenus avec une grande rigueur académique. L'accès en ligne à ce manuel a facilité la consultation rapide des règles complexes, notamment celles liées à la concordance des temps et à l'utilisation correcte des nombres en contexte. La richesse et la fiabilité de cette source ont renforcé la qualité pédagogique du matériel.

d) Lawless French (2023)

Le site web Lawless French, reconnu pour ses articles éducatifs sur des aspects spécifiques de la langue française, a fourni des ressources précieuses pour la section du module dédiée à l'écriture des dates et à l'expression de l'heure. L'article intitulé *How to Write Dates in French* a été particulièrement utile pour expliquer les conventions culturelles et grammaticales liées à ce sujet. Ces informations ont été intégrées dans les vidéos animées du module, avec des exemples pratiques adaptés au niveau des élèves.

L'utilisation de ces quatre sources a permis de développer un matériel d'apprentissage rigoureux, complet et conforme aux normes linguistiques et pédagogiques. Chaque ressource a apporté une contribution unique, que ce soit pour la précision lexicale, la clarté des règles

grammaticales, ou encore l'engagement des apprenants grâce à des stratégies interactives. Ce choix réfléchi des sources témoigne de l'engagement du chercheur à fournir un contenu de qualité répondant aux besoins spécifiques des élèves de SMA Negeri 21 Medan.

Résultat de la Production

Dans cette deuxième phase de notre recherche, nous présentons les résultats de la production du matériel pédagogique. La phase de production s'est déroulée en deux étapes distinctes mais complémentaires : premièrement, l'élaboration du contenu pédagogique sur les chiffres, et deuxièmement, la création des vidéos d'apprentissage utilisant l'application ZEPETO.

Le processus de production a été soigneusement planifié pour assurer une cohérence entre le contenu pédagogique et sa présentation à travers les vidéos d'animation. Cette approche en deux étapes nous a permis de développer un matériel d'apprentissage qui soit à la fois structuré sur le plan pédagogique et attrayant pour les élèves de SMA Negeri 21 Medan.

a) Création du Matériel d'Apprentissage

La première étape de la production a consisté en la création du matériel

pédagogique intitulé "Exprimer l'Heure et la Date en Français". Ce matériel est organisé de manière structurée pour faciliter l'apprentissage des élèves. La table des matières inclut des sections essentielles, telles que la description générale, les compétences de base, les objectifs d'apprentissage, et deux chapitres principaux : L'Heure et La Date en Français, accompagnés d'exercices pratiques et de corrigés.

Le premier chapitre, L'Heure, couvre le vocabulaire de base (heure, minute, seconde), les formats de temps (12h et 24h), et des expressions courantes liées au temps. Il propose également des dialogues pour apprendre à demander et répondre à des questions sur l'heure. Le deuxième chapitre, La Date, explore les jours de la semaine, les mois de l'année, les saisons, et les fêtes en France, tout en introduisant les formats d'écriture et de lecture des dates en français. Chaque chapitre est enrichi d'exercices interactifs pour renforcer les compétences des élèves.

Ce matériel vise à développer les compétences des apprenants de manière progressive et engageante. Il offre des exemples concrets, des activités pratiques et des corrigés détaillés pour permettre aux élèves de vérifier leur compréhension. L'approche adoptée dans la conception du contenu est à la fois communicative et

fonctionnelle, répondant ainsi aux besoins des élèves du niveau débutant.

Pour créer le matériel pédagogique, le chercheur a collecté diverses ressources fiables afin d'assurer la qualité et la pertinence du contenu. Les principales références utilisées incluent BBC Languages (2022), Collins French Dictionary (2023), et Le Bon Usage (2021) par Maurice Grevisse, reconnues pour leur précision linguistique. En complément, des vidéos éducatives provenant de YouTube ont également été consultées pour enrichir le contenu avec des exemples pratiques et des supports visuels engageants.

Après la collecte des ressources, le chercheur a entamé la phase de création et de structuration du module. Chaque section a été soigneusement élaborée pour aligner les objectifs pédagogiques avec les besoins des apprenants. Les éléments tels que les tableaux de vocabulaire, les explications grammaticales et les exemples de dialogues ont été intégrés pour rendre le module accessible et interactif.

L'étape de création a également inclus une mise en page attrayante et intuitive afin d'encourager les élèves à s'engager activement dans leur apprentissage. Ce processus a permis de produire un matériel pédagogique complet, répondant aux exigences éducatives et facilitant

l'assimilation des concepts liés à l'heure et la date en français.

Pour enrichir le module et le rendre visuellement attrayant, le chercheur a utilisé Canva pour créer des designs personnalisés. Des illustrations pertinentes, des icônes modernes et des éléments graphiques interactifs ont été intégrés afin de capter l'attention des apprenants. Par exemple, des images représentant des horloges, des calendriers et des saisons ont été ajoutées pour soutenir les concepts abordés dans les sections L'Heure et La Date en Français. Ces visuels permettent d'illustrer les explications et d'améliorer la compréhension des élèves.

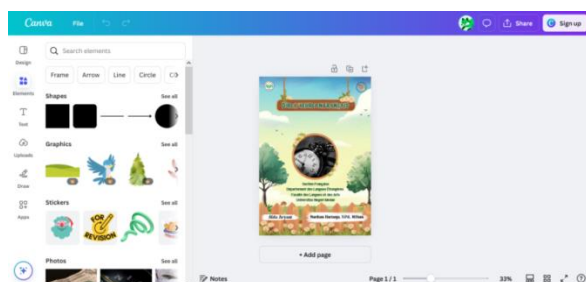


Image 2. Création d'une couverture de module dans Canva

La couverture du module, également réalisée sur Canva, reflète le thème principal de l'apprentissage des chiffres et du temps. Elle combine des couleurs harmonieuses et des images symboliques, comme une horloge et un calendrier, accompagnées d'un titre clair en français. Cette approche vise à donner une première impression professionnelle et engageante. La couverture inclut aussi des logos de

l'institution et des informations sur l'auteur, conformément aux normes académiques.

Pour la mise en page interne, le chercheur a organisé les sections du module de manière cohérente et structurée. Les titres et sous-titres sont mis en évidence à l'aide de polices élégantes et facilement lisibles, tandis que les couleurs choisies pour les arrière-plans et les séparateurs permettent de différencier clairement les chapitres et les rubriques. Des cadres encadrant les exemples clés et les exercices renforcent l'organisation visuelle du contenu.

Dans la partie exercices, Canva a été utilisé pour concevoir des activités interactives. Par exemple, des exercices de correspondance, des tableaux à compléter et des dialogues à compléter sont présentés avec des éléments graphiques attrayants. Ces activités permettent aux apprenants de s'exercer tout en restant motivés grâce à un environnement d'apprentissage visuellement stimulant.

La section corrigés a également été élaborée avec soin pour assurer un accès facile et rapide aux réponses. Les corrigés sont présentés dans un format clair, avec des indications visuelles comme des icônes de validation et des couleurs pour les corrections. Cela aide les élèves à identifier rapidement leurs erreurs et à améliorer leur compréhension.

Outre l'aspect esthétique, le chercheur a veillé à ce que les visuels et les designs de Canva soient en cohérence avec le contenu pédagogique. Chaque image et élément graphique a été choisi pour compléter les explications et offrir un support visuel concret. Par exemple, une horloge interactive a été insérée dans la section *Menyebutkan Jam*, tandis qu'un calendrier coloré illustre la partie Les Mois de l'Année.

Le processus de création sur Canva a également permis une grande flexibilité dans l'élaboration du module. L'outil offre des options variées pour ajuster les couleurs, les polices et les formes, ce qui a permis au chercheur de personnaliser le matériel en fonction des besoins des élèves de SMAN Negeri 21 Medan. Cette personnalisation garantit que le module soit adapté à leur niveau et à leurs préférences d'apprentissage.

Enfin, le chercheur a effectué une révision complète du module pour s'assurer que le contenu visuel ne surcharge pas les élèves, mais les soutient dans leur apprentissage. Grâce à l'utilisation de Canva, le module final allie fonctionnalité, esthétique et pédagogie, offrant ainsi une ressource d'apprentissage efficace et attrayante pour les apprenants.

Dans cette étape, la création des vidéos pédagogiques repose sur l'utilisation des personnages personnalisés dans l'application ZEPETO. Le personnage principal, nommé Lily, est soigneusement conçu par la chercheuse pour incarner une apparence attrayante et dynamique qui capte l'attention des apprenants. L'objectif est de proposer une méthode d'apprentissage innovante et engageante, basée sur l'animation et les interactions numériques.

Pour donner vie au personnage Lily, la chercheuse utilise la fonctionnalité de motion capture de ZEPETO. En parlant directement devant la caméra, les mouvements des lèvres et les expressions faciales de la chercheuse sont reproduits avec précision par le personnage. Cette méthode garantit une synchronisation parfaite entre le contenu narratif et les actions visuelles, rendant le processus d'apprentissage plus interactif et captivant.

b) Création de Vidéo d'Apprentissage avec ZEPETO

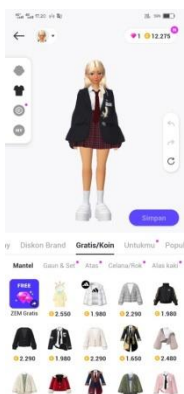


Image 3.
Personnalisation des caractères dans Zepeto

La vidéo produite dure environ deux minutes, une durée optimale pour maintenir l'attention des élèves tout en couvrant les points essentiels du sujet l'heure. Cette vidéo est enrichie avec des animations et des éléments visuels supplémentaires à l'aide de l'application Capcut. Par exemple, des images d'horloges, des transitions dynamiques et des effets sonores sont ajoutés pour renforcer la compréhension des apprenants.

En plus de Capcut, d'autres outils dans ZEPETO peuvent être exploités pour améliorer la vidéo. Par exemple, la fonctionnalité de mise en scène (Stage Editor) permet de sélectionner un décor adapté, comme une salle de classe virtuelle ou une montre géante, pour refléter le thème de l'apprentissage. Cela ajoute une dimension visuelle immersive, aidant les élèves à se connecter plus efficacement avec le contenu.



Image 4. Réalisation de vidéos à Zepeto



Image 5. Création de vidéo dans Capcut

Pour intégrer des activités interactives, la chercheuse pourrait également utiliser des bulles de dialogue ou des textes flottants dans ZEPETO. Ces textes peuvent afficher des questions simples, telles que « Quelle heure est-il ? » ou des réponses interactives aux phrases exprimées par Lily. Cette approche encourage les élèves à suivre attentivement le contenu et à s'engager activement.

Une autre idée est d'ajouter des accessoires spécifiques dans la vidéo, comme des horloges ou des montres portées par le personnage Lily. Ces éléments visuels peuvent aider à illustrer les concepts liés à l'apprentissage de l'heure, en rendant le processus plus concret et visuel pour les apprenants.

Enfin, une attention particulière est portée à l'audio de la vidéo. Outre la narration principale de la chercheuse, des effets sonores tels que le tic-tac d'une horloge ou des mélodies douces peuvent être intégrés pour créer une ambiance propice à l'apprentissage. Ces ajouts

renforcent l'immersion et contribuent à l'efficacité globale de la vidéo pédagogique.

En conclusion, l'utilisation des outils ZEPETO permet de produire une vidéo d'apprentissage complète, dynamique et engageante. Chaque étape, du design des personnages à l'édition finale, est soigneusement pensée pour aligner les contenus vidéo sur les objectifs pédagogiques. Ce processus innovant apporte une dimension ludique et interactive à l'enseignement des chiffres et de l'heure en français.

Résultat de l'Évaluation

Dans cette dernière phase de notre recherche, nous présentons les résultats de l'évaluation du matériel pédagogique développé. Pour assurer la qualité et la pertinence de notre produit, nous avons sollicité l'expertise de deux validateurs différents : un expert en contenu pédagogique pour évaluer la qualité du matériel d'apprentissage de l'heure, et un expert en média pour évaluer la qualité technique des vidéos d'animation ZEPETO.

Cette double validation nous a permis d'obtenir une évaluation complète et objective de notre produit, tant sur le plan didactique que sur le plan technique. Les deux experts ont utilisé des instruments d'évaluation spécifiques pour analyser différents aspects du matériel développé.

No.	Validation	Score	Critères
1.	Expert du matériel	86%	Bon
2.	Expert du média	92%	Très bon
Score totale		89%	Bon

Tableau 7. Validation des experts

La validation du matériel pédagogique a été réalisée avec la participation de deux évaluateurs. Le premier évaluateur était le Dr. Tengku Ratna Soraya, M.Pd., qui a évalué le contenu du module. Après avoir examiné attentivement le matériel, la validatrice a attribué une note de 86, ce qui correspond à la catégorie « Bien ». Cette évaluation indique que le contenu du module est de qualité et répond aux objectifs pédagogiques fixés. Aucun ajustement majeur n'a été nécessaire à ce stade, ce qui témoigne de la solidité du travail réalisé dans cette phase.

Pendant, des révisions ont été apportées au cours du processus de développement du module. La première révision portait sur la correction de quelques erreurs typographiques dans certaines sections du texte. En outre, la structure du module a été améliorée pour garantir une présentation plus claire et plus cohérente des informations. Ces ajustements étaient essentiels pour assurer une meilleure lisibilité et fluidité du contenu pour les apprenants.

La deuxième révision a été réalisée en réponse à des recommandations concernant l'ajout d'éléments audio dans la première section du module, intitulée « l'heure ». L'audio ajouté vise à renforcer l'aspect interactif du matériel et à soutenir les compétences auditives des élèves. De plus, la révision a inclus l'amélioration de la couverture du module, afin de le rendre visuellement plus attrayant et professionnel.

La dernière révision, effectuée avant la validation finale, a concerné des modifications supplémentaires sur la couverture du module et le sommaire. Le titre sur la couverture a été ajusté pour mieux refléter le contenu du module, et une révision du sommaire a été réalisée pour garantir une meilleure organisation des sections. Ces changements ont été accompagnés de corrections supplémentaires de petites erreurs de rédaction, assurant ainsi un produit final sans défauts.

En somme, bien que les révisions aient été nécessaires, elles ont permis d'améliorer considérablement la qualité du module tout en conservant son objectif pédagogique. L'évaluation du matériel a donc été un succès, validant ainsi sa pertinence et son efficacité pour l'enseignement des chiffres en français auprès des élèves de SMA Negeri 21 Medan.

La validation du média a été réalisée par Dr. Rabiah Adawi, M.Hum., un expert dans le domaine des médias éducatifs. Après avoir évalué la vidéo pédagogique, Dr. Adawi a attribué une note de 92, qualifiant ainsi le travail de "très bien". Cette évaluation souligne la qualité et l'efficacité du matériel vidéo dans la transmission des informations. Cependant, comme pour le module écrit, des révisions ont été nécessaires pour perfectionner certains aspects de la production.

La première révision a concerné l'audio, en particulier la voix off. Il a été recommandé que la voix off soit enregistrée par une personne ayant une bonne prononciation, comme un professeur de français, afin d'assurer la clarté et l'exactitude de la prononciation. Cette révision était importante pour éviter toute confusion et garantir que les élèves reçoivent des instructions précises et faciles à suivre.

La deuxième révision a porté sur le contenu de la vidéo elle-même. Il a été suggéré que le contenu visuel et audio de la vidéo soit strictement aligné avec le matériel pédagogique développé. Cette révision visait à renforcer la cohérence entre les deux éléments, en veillant à ce que les informations présentées dans la vidéo correspondent précisément aux objectifs d'apprentissage définis dans le module.

La troisième et dernière révision a apporté des ajustements supplémentaires concernant le rythme de la voix off et les éléments visuels. Dr. Adawi a recommandé de réduire légèrement la vitesse de la narration pour permettre une meilleure compréhension, et de synchroniser le fond sonore et les images avec les différentes heures de la journée. En outre, il a été suggéré d'ajouter des images de montres pour illustrer les heures mentionnées, afin d'améliorer la clarté et la pertinence de l'enseignement.

Grâce à ces révisions, la qualité de la vidéo a été considérablement améliorée, ce qui a permis de renforcer son efficacité en tant qu'outil d'apprentissage. La vidéo répond désormais parfaitement aux critères pédagogiques et est prête à être utilisée par les élèves pour soutenir leur apprentissage des chiffres en français. Le feedback positif et les améliorations successives témoignent de l'importance de la révision dans le processus de création de matériels pédagogiques multimédia.

CONCLUSION

Le processus de développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMA Negeri 21 Medan a été structuré et minutieusement élaboré, en s'appuyant sur une méthode de recherche et

développement (R&D). En suivant les étapes de planification, création et évaluation telles que définies par Richey et Klein (2009), le chercheur a conçu un module pédagogique enrichissant, combinant des ressources fiables et des éléments visuels engageants. Le matériel a été adapté spécifiquement aux besoins des apprenants de cette institution, avec une progression logique et des exercices interactifs pour assurer une assimilation optimale des concepts liés à l'heure et à la date en français.

1. L'utilisation de vidéos pédagogiques créées avec Zepeto a permis de dynamiser l'apprentissage. En intégrant un personnage personnalisé et des animations interactives, les élèves ont été activement impliqués dans le processus éducatif, ce qui a renforcé leur compréhension. Les éléments visuels dynamiques, ainsi que l'intégration de la capture de mouvement et des effets sonores, ont créé une expérience immersive et motivante.
2. En ce qui concerne le niveau de faisabilité, les évaluations par les experts ont montré que le matériel développé est de haute qualité et répond aux objectifs pédagogiques. Le module écrit a été jugé adéquat et bien structuré avec une note de 86, tandis

que la vidéo pédagogique a reçu une note de 92, indiquant qu'elle était très bien réalisée. Les révisions apportées ont amélioré la clarté et la fluidité du contenu, assurant ainsi que le matériel est non seulement fonctionnel mais également accessible et engageant pour les élèves de SMA Negeri 21 Medan.

Ainsi, le développement du matériel d'apprentissage de l'heure en utilisant des vidéos d'animation Zepeto à SMA Negeri 21 Medan s'avère non seulement faisable mais aussi efficace, offrant une approche moderne et interactive pour l'enseignement des compétences linguistiques. Cette méthode combine la technologie et la pédagogie pour répondre aux besoins contemporains des apprenants, en garantissant une expérience d'apprentissage enrichissante et motivante.

BIBLIOGRAPHIE

- Aisyi, F.K. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Yang Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Proyek*. INVOTEC, Volume IX, Nomor 2, : 117-128, 118.
- Andi Prastowo. 2010. *Menguasai Teknik-teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Arend, Ricards I. 2007. *Classroom Instruction and Management*. New York: Mc Graw Hill Pub. Co.
- Artha, Lily. 2015. *Pintar Bahasa Prancis*. Jakarta: Grasindo.
- Council of Europe. (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR)*. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Dick and Carey (September 2018). (*Development Of Gamification Teaching Materials On Statistical Materials Of Eighth Grade*). Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol. 3 No. 2, 90.
- Fitriyanti, H., Nainggolan, F., & Rosita, D. (2018). *Model Le Boule De Neige Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X Sman 9 Bandar Lampung*. Pranalala, 1(1), 1-12.
- Graves. *Developing Materials for Language Teaching*. London: YHT. 2002.
- Gustini, H. (2019). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Wira Bangsa Meulaboh*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2).
- Hidayat, N. S. (2012). *Problematika pembelajaran bahasa Arab*. Jurnal Pemikiran Islam, 37(1).
- Ismawati, S. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Koesnandar (2008). *Perencanaan dan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Panen, P., dan Purwanto. 2004. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Purwanti, S. (2019). *Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*.
- Rengganis, Aysyah, dkk. 2019. *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Ruhimat, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Tomlinson, Brian (ed.). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- Yulistia, A., Diana, R., & Setia, R. (2020). *Model Pembelajaran Scramble pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 9 Bandar Lampung*. PRANALALA, 3(1), 114-124.