



HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis

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

Developpement du Materiel d'Apprentissage l'Heure en Utilisant de Video d'Animation Zepeto à SMAN 21 Medan

Alda Aryani¹⁾, Nurilam Harianja^{2)*}, Ria Fuji Destiara^{3)*}

1,2,3) Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonésie

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

*Corresponding author:

E-mail: nurilam@unimed.ac.id

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 :



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

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

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.

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.

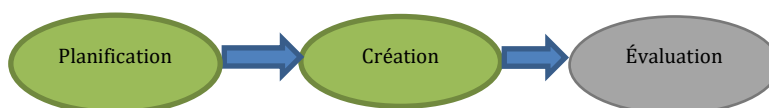


Schéma 1. Étapes de la Recherche

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

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.

RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE

Le matériel de discussion principalement explore si les résultats obtenus sont en accord avec l'hypothèse ou non, et présente les arguments. Les références de citation dans la discussion ne doivent pas être trop longues (évitées si nécessaire). Les citations des résultats de recherche ou les opinions d'autres personnes doivent être résumées et écrites dans leurs propres phrases (sans utiliser la même phrase). Une collection d'études similaires peut être référencée en tant que groupe.

Le matériel de discussion principalement explore si les résultats obtenus sont en accord avec l'hypothèse ou non, et présente les arguments. Les références de citation dans la discussion ne doivent pas être trop longues (évitées si nécessaire). Les citations des résultats de recherche ou les opinions d'autres personnes doivent être résumées et écrites dans leurs propres phrases (sans utiliser la même phrase). Une collection d'études similaires peut être référencée en tant que groupe.

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 1. 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.

Cependant, 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.

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.

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.