Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE
Volume 15 Numéro 2 mai 2026 Pages 75-87
P-ISSN 2986-6391 | E-ISSN 2686-4584
https://doi.org/10.15294/didacticofrancia.vxix

# Développement des matériels d'apprentissage de SMAN 21 Medan du français en utilisant Spotify for Creators

**Tiara Karisma Nisa[1*], Elvi Syahrin[2]**
[1]Section de la pédagogie du français, Universitas Negeri Medan, Indonésie
[2]Section de la pédagogie du français, Universitas Negeri Medan, Indonésie
[*]Auteur correspondant : tiarakarismanisa@gmail.com

## Résumé

Le développement de supports pédagogiques pour l'apprentissage des salutations à l'aide des podcasts audio sur Spotify for Creators au lycée SMAN 21 de Medan s'inscrit dans le cadre de l'utilisation d'applications audio modernes pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères. Cette recherche s'appuie sur la méthode ADDIE de développement-recherche de Dick et Carey. L'objectif était de concevoir et de développer un module pédagogique interactif permettant d'exprimer ses félicitations en français. Les ressources développées comprenaient des podcasts audios créés avec Spotify for Creators. Les sujets de l'essai étaient un expert en matériel pédagogique, un expert en médias, des praticiens et 30 élèves de la classe XII IPS 1 du SMAN 21 Medan. Les résultats ont montré que l'expert en contenu a obtenu un score de 81,8, soit « Très bien », et l'expert en supports pédagogiques un score de 94, également « Très bien », ce qui témoigne d'une excellente qualité du produit. Les modifications apportées ont amélioré la clarté de la série de podcasts, rendant le contenu plus attrayant pour les étudiants. Les chercheurs ont conclu que l'utilisation des podcasts audio de Spotify for Creators est non seulement faisable, mais aussi pratique et moderne, et qu'elle constitue un outil motivant pour l'apprentissage des étudiants.
**Mots-clés** : *Développement ; matériels d'apprentissage ; français ; Spotify for Creators*

## Abstract

The development of teaching materials for learning greetings using Spotify for Creators audio podcasts at SMAN 21 High School in Medan is part of efforts to use modern audio applications to improve foreign language learning. This research is based on the ADDIE research and development method of Dick et Carey. The objective was to design and develop an interactive teaching module for expressing congratulations in French. The resources developed included audio podcasts created with Spotify for Creators. The subjects of the trial were an expert in educational materials, a media expert, practitioners, and 30 students from class XII IPS 1 at SMAN 21 Medan. The results showed that the content expert achieved a score of 81.8, or "Very Good," and the instructional materials expert achieved a score of 94, also "Very Good," demonstrating excellent product quality. The changes improved the podcast series' clarity, making the content more engaging for students. The researchers concluded that using Spotify for Creators audio podcasts is not only feasible but also practical and modern, and a motivating tool for student learning.
**Keywords**: *Development; learning materials; French; Spotify for Creators*

# Introduction

La langue est un moyen de communication, à la fois parlé et écrit, utilisé de manière permanente. La langue est également un moyen de transmettre des opinions et des arguments à d'autres parties. Selon Iskandarwassid & Sunendra (2016), la langue est un moyen de communication. Le langage est utilisé comme un outil pour exprimer des pensées et des sentiments à propos d'une personne ou d'un groupe de personnes. Dans ce cas, les personnes dites capables de parler sont des personnes capables de communiquer, et non des personnes qui ne se souviennent que des règles de la langue.

Dans la communication, des compétences orales sont nécessaires pour interagir les uns avec les autres. Par conséquent, les humains doivent étudier non seulement la langue utilisée au quotidien, dite langue maternelle, mais aussi une langue étrangère. Une langue étrangère est une langue apprise pour communiquer avec des personnes d'autres pays. C'est pourquoi les lycées enseignent déjà le français comme langue étrangère, en plus de l'anglais, de l'arabe et du japonais. Apprendre une langue étrangère peut offrir de nombreuses occasions d'acquérir des connaissances variées et d'améliorer votre compréhension.

L'apprentissage est un effort déployé pour que les étudiants acquièrent des connaissances, des compétences et des valeurs positives tout au long du processus d'apprentissage en faisant bon usage de chaque ressource d'apprentissage. Le processus d'apprentissage est une activité menée par les enseignants et les élèves afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Choisir le bon matériel pédagogique peut aider les enseignants à accomplir des tâches variées et permettre aux élèves de bénéficier d'un apprentissage de qualité (Andi Prastowo, 2014 ; Kosasih, 2021). Le choix du matériel pédagogique doit être conforme aux besoins des étudiants et adapté à leurs caractéristiques et à leur environnement social (Tomlinson, 2007 ; Yaumi, 2013).

Dans le curriculum scolaire de 2013, les élèves doivent maîtriser 4 compétences linguistiques en français : la compréhension orale (Réception orale), la compréhension écrite (Réception écrite), la production orale (Production orale) et la production écrite (Production écrite) (Conseil of Europe, 2018). Les élèves doivent maîtriser toutes ces compétences, en particulier la compréhension orale.

Le matériel d'enseignement ou d'apprentissage se compose, de manière globale, de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes que les élèves doivent acquérir afin d'atteindre des normes de compétence prédéterminées. Le matériel pédagogique ne devrait pas être en retard par rapport au développement de la science. Ces derniers temps, de nombreuses nouvelles théories sont apparues et tendent à être acceptées comme vraies. Par conséquent, l'éducation ne devrait pas être en reste face à de tels développements.

Les médias, dans le processus d'apprentissage, jouent non seulement le rôle d'outil pour l'enseignant, mais aussi celui de support d'information ou de matériel d'apprentissage adapté aux besoins des élèves (Daryanto, 2016 ; Mahnun, 2012). En utilisant des supports d'apprentissage, vous pouvez attirer l'attention des étudiants, favoriser un apprentissage plus actif et clarifier le sens du matériel présenté, afin qu'ils comprennent plus facilement le sujet et que les objectifs d'apprentissage soient atteints (Sanjaya, 2012 ; Suryani, 2019 ; Umar, 2014). De nos jours, l'intégration de technologies audio interactives et de podcasts audiovisuels s'avère particulièrement efficace pour renforcer la compréhension orale et stimuler la motivation des apprenants (Iddiyaturrohmah et al., 2024 ; Rofi'atul, 2022).

« Féliciter quelqu'un» est une compétence qui peut se développer lors de l'apprentissage du français. Le matériel pour « Féliciter quelqu'un » est inclus dans le programme d'études de 2013, en particulier au niveau de l'école secondaire, classe XII, semestre impair. La sélection des supports à développer dans cette étude s'appuie sur les capacités de base à maîtriser par les élèves, à savoir le KD (3.1), qui consiste à illustrer des actes de parole afin d'exprimer des attentes. KD (4.1), à savoir utiliser des actes de langage pour exprimer l'espoir.

D'après l'observation effectuée à SMAN 21 Medan, les activités d'apprentissage consistant à « Féliciter quelqu'un » rencontrent toujours des obstacles, tant chez les élèves que chez les enseignants, pour diverses raisons. D'après les résultats des entretiens avec un enseignant français, l'atmosphère d'apprentissage est assez interactive, car la communication est bidirectionnelle entre l'enseignant et les élèves.

En outre, un enseignant utilise des supports intéressants, tels que des présentations PowerPoint et des livres contenant des liens. L'enseignant a indiqué que, malgré l'utilisation de supports de communication interactifs et de ressources d'apprentissage, tels que des liens vers des livres et des présentations PowerPoint. Il y a des notions difficiles à comprendre pour les étudiants, notamment celles relatives au matériel pour « Féliciter quelqu'un » . À l'époque, j'ai présenté ces notions à plusieurs reprises, jusqu'à six fois. Malgré ces six séances, lors de l'examen, les étudiants étaient toujours désorientés face aux questions portant sur le matériel pour « Féliciter quelqu'un » .

En outre, les enseignants déclarent que, en matière de motivation, tous les étudiants n'ont pas le même niveau de motivation à apprendre les langues, en particulier les langues étrangères. Le concours de base pour apprendre à « féliciter quelqu'un » consiste à être capable d'illustrer des actes de langage exprimant l'espoir en français, mais en réalité, les étudiants éprouvent toujours des difficultés à apprendre la langue.

Cependant, en réalité, les étudiants éprouvent toujours des difficultés à utiliser l'acte de langage consistant à « « Féliciter quelqu'un » » avec confiance en français, même si l'apprentissage est assez interactif grâce à la communication bidirectionnelle. L'enseignante a exprimé son intérêt pour la recherche que mèneront les chercheurs afin de développer du matériel d'apprentissage pour « Féliciter quelqu'un » à l'aide de l'application Spotify for Creators.

Sur la base des résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué à 30 étudiants de la classe XII IPS 1 SMA Negeri 21 Medan concernant les supports d'apprentissage, le matériel « Féliciter quelqu'un » pour le développement du matériel « Féliciter quelqu'un » à l'aide de l'application Anchor montre que 96% des élèves ont appris le matériel « Féliciter quelqu'un ». Cependant, 93 % des étudiants ont des difficultés à comprendre le matériel « Féliciter quelqu'un », ce qui indique que leur niveau de maîtrise demeure faible. Les résultats du questionnaire montrent également que 70% des étudiants ont déclaré que le support d'enseignement utilisé par l'enseignant était moins intéressant. 100% des élèves ne connaissent pas l'application Spotify for Creators. 93% des étudiants sont intéressés par l'apprentissage de la matière. « Féliciter quelqu'un » via l'application Spotify for Creators.

D'après les résultats des entretiens avec un enseignant et la distribution de questionnaires auprès des étudiants de SMA Negeri 21 Medan, il semble que le matériel présenté par l'enseignant soit moins intéressant, car il reste sous forme de livres imprimés. Les élèves ont du mal à modéliser et à mettre en pratique les actes de parole pour exprimer l'espoir, et ils sont donc moins intéressés par l'apprentissage de la manière de « Féliciter quelqu'un » . En outre, les étudiants sont moins motivés à apprendre à « Féliciter quelqu'un » , car l'apprentissage reste souvent théorique. Il est

donc nécessaire de développer des supports d'apprentissage pour « Féliciter quelqu'un » , plus intéressants et plus variés en termes de langue et d'apparence. L'existence de matériel d'apprentissage pour « Féliciter quelqu'un » peut accroître l'intérêt, l'inspiration et la confiance, ce qui peut être réalisé grâce au matériel de félicitation basé sur l'application Spotify for Creators.

Développement de supports d'apprentissage à l'aide de l'application Spotify for Creators, en s'appuyant sur le sens de l'ouïe. Le matériel destiné à « Féliciter quelqu'un » qui sera développé sera affiché via l'application Spotify for Creators. Cette application peut aider les élèves à apprendre à « Féliciter quelqu'un » , en l'écoutant, ce qui peut être joué à plusieurs reprises afin que les élèves puissent s'en souvenir lentement et puissent l'écouter n'importe où, car l'application Spotify for Creators est facile à utiliser. L'application Spotify for Creators contient des notifications audio associées à des supports visuels silencieux, susceptibles d'influencer l'instinct des élèves lors de l'apprentissage du matériel.

Sur la base des résultats des observations, obtenus au moyen de questionnaires et d'entretiens, des efforts sont nécessaires pour surmonter les problèmes. Cette recherche vise donc à développer du matériel d'apprentissage pour « Féliciter quelqu'un » en français à l'aide de l'application Spotify for Creators. Par conséquent, on a mené une étude intitulée « Développement de matériels d'Apprentissage du français à l'aide de l'application Spotify for Creators SMA Negeri 21 Medan ».

# Méthodes

Cette recherche adopte une approche de recherche et développement (R &D) afin de concevoir et de valider un support d'apprentissage de la compréhension orale fondé sur des médias innovants (Sugiono, 2012). Le modèle utilisé dans cette recherche est le modèle ADDIE. Ce modèle de recherche en développement, ADDIE, comprend cinq étapes ou phases de développement, à savoir : l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre ou la livraison et l'évaluation (Mulyatiningsih, 2013). Le modèle ADDIE a été développé par Dick et Carey (1996) pour concevoir des systèmes d'apprentissage.

Les phases de mise en œuvre de la méthode s'organisent selon les étapes suivantes :

1. Analyse (Analysis) : Identification des besoins des étudiants de classe XII en matière de compréhension orale de l'acte de parole « Féliciter quelqu'un » et analyse des contraintes des supports pédagogiques existants (Andi Prastowo, 2014).

2. Conception (Design) : Élaboration de la structure du produit, sélection des enregistrements audio et des podcasts, et rédaction des grilles d'activités selon les critères du CEFR (Council of Europe, 2018 ; Yaumi, 2013). La modélisation spatiale, ou l'organisation structurée des flux d'information, suit les principes méthodologiques de conception des supports (Eddy Prahasta, 2014).

3. Développement (Development) : Production effective de médias interactifs et d'enregistrements audio via des applications dédiées (Rofi'atul, 2022), suivie de la validation par des experts en la matière et en médias (Kosasih, 2021 ; Suryani, 2019).

4. Mise en œuvre (Implementation) : Essai du produit développé auprès des élèves en classe afin de mesurer son impact pratique sur l'écoute et l'assimilation communicative (Iddiyaturrohmah et al., 2024).

5. Évaluation (Evaluation) : Analyse formative et sommative des résultats pour déterminer l'efficacité du support et apporter les révisions finales (Tomlinson, 2007 ; Sugiono, 2012).

# Résultats et discussion

Dans cette recherche, seules trois étapes sont utilisées : l'analyse, la conception et le développement, comme suit :

1. Analyse

À ce stade, le chercheur a recueilli des informations relatives à l'analyse des besoins en matière de développement de ressources pédagogiques pour l'apprentissage du français au lycée SMA Negeri 21 de Medan, en distribuant des questionnaires et en menant des entretiens. Les données suivantes présentent les résultats de la distribution des questionnaires auprès des élèves.

Tableau 1. Données sur les résultats de la distribution du questionnaire

| Nº | Éléments du questionnaire | Répondre | | Pourcentage | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Oui | Non | Oui | Non |
| 1 | Vous êtes lycéen et vous apprenez le français ? | 30 | 0 | 100% | 0% |
| 2 | Trouvez-vous difficile d'apprendre le français ? | 29 | 1 | 96% | 4% |
| 3 | Avez-vous étudié le matériel « Féliciter quelqu'un » ? | 30 | 0 | 100% | 0% |
| 4 | Le matériel de « Féliciter quelqu'un » est-il bien compris ? | 25 | 5 | 93% | 7% |
| 5 | Comment se passe la présentation de matériel d'apprentissage « Féliciter quelqu'un » Quelqu'un ? | En utlisant un livre | | 63,3% | |
| | | Utilisation PowerPoint | | 30% | |
| | | Utilisation un Website | | 7% | |
| 6 | L'enseignant utilise-t-il des medias d'apprentissage intéressants et variés dans le processus d'apprentissage ? | 9 | 21 | 30% | 70% |
| 7 | Connaissez-vous Spotify for Creators ? | 0 | 30 | 0 | 100% |
| 8 | Est-ce que le matériel « Féliciter quelqu'un » nécessite actuellement l'utilisation de Spotify for Creators ? | 28 | 2 | 96% | 4% |
| 9 | L'utilisation de Spotify for Creators vous intéresse-t-elle lorsque vous apprenez le français ? | 25 | 5 | 93% | 7% |

D'après le tableau d'analyse des besoins ci-dessus, cela peut s'expliquer comme suit :

1) La première question est de savoir si vous êtes un élève qui étudie le français à l'école. Les résultats obtenus auprès de 30 élèves montrent que les 30 élèves étudient le français, soit 100% d'entre eux.
2) La deuxième question portait sur la difficulté d'apprendre le français. Les résultats ont montré que 29 étudiants trouvaient le français difficile (96%), et un seul le trouvait facile (4%).
3) La troisième question est : avez-vous étudié le matériel « Féliciter quelqu'un » ? Parmi les 30 étudiants qui ont répondu, 100% avaient étudié le matériel « Féliciter quelqu'un ».

4) La quatrième question porte sur la compréhension du texte relatif à l'expression « Féliciter quelqu'un ». D'après les réponses des étudiants, seuls 5 (7%) l'ont compris, tandis que 23 (93%) ne l'ont pas compris. On peut donc conclure que la plupart des étudiants n'ont pas bien compris ce texte.
5) La cinquième question porte sur les supports pédagogiques utilisés par les enseignants. Les résultats montrent que 18 élèves (63,3%) ont indiqué que leurs enseignants utilisaient des livres pour présenter le sujet « Féliciter quelqu'un » en classe, 10 élèves (20%) ont opté pour PowerPoint, 2 élèves (6,7%) ont choisi des sites web et 4 élèves ont également fait ce choix. Ces résultats indiquent que les enseignants privilégient les livres pour présenter le sujet « Féliciter quelqu'un » en classe.
6) La sixième question porte sur l'utilisation par l'enseignant de supports pédagogiques variés et pertinents. D'après les réponses des élèves, 21 d'entre eux (70%) ont estimé que l'enseignant n'utilisait pas de supports pédagogiques intéressants, tandis que 9 élèves, soit 30%, ont répondu qu'il en utilisait.
7) La septième question portait sur leur connaissance de Spotify for Creators. Les résultats ont montré que 30 étudiants ne connaissaient pas Spotify for Creators, soit 100% des étudiants. On constate donc que tous les étudiants ne connaissent pas Spotify for Creators.
8) La huitième question demandait si le matériel « Féliciter quelqu'un » nécessitait actuellement l'utilisation de Spotify for Creators. Les résultats ont montré que 28 étudiants ont répondu oui (96%), tandis que 2 ont répondu non (4%).
9) La neuvième question portait sur leur intérêt pour l'utilisation de Spotify for Creators dans le cadre de leur apprentissage du français. Vingt-cinq étudiants, soit 93 %, ont exprimé leur intérêt. Cinq étudiants ont déclaré ne pas être intéressés. Les données ont révélé qu'un nombre important d'étudiants jugeaient Spotify for Creators intéressant.

2. Design

a. Design du matériel

Après l'analyse, l'étape suivante consiste à concevoir des ressources pédagogiques en français sur le thème « Féliciter quelqu'un ». Les étapes de conception de ces ressources sont les suivantes :

Tableau 2. Conception et développement du matériel d'apprentissage

| Produit | Spécifications du produit | Remplir | Format |
|---|---|---|---|
| | Systématique | | |
| Livre de matériel d'apprentissage « féliciter quelqu'un » | a. Section d'ouverture<br>b. Section contenue<br>c. Section fermeture | a. Section d'ouverte: Couvertures, sommaire, avant-propos<br>b. Section contenue ; sujet du titre, définition, grammaire, vocabulaire, comment féliciter quelqu'un, exercices et corrigé. | a. Type de police : Times New Roman, taille 12<br>c. Spasi 1,15<br>d. Format de papier A-4 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | b. c. Section fermeture : sitographie. | |
| a. Média d'apprentissage | a. Section d'ouverture et contenu | a. Section d'ouverture, page d'accueil et comptes application d'apprentissage | - |

b. Design du média

Cette section explique comment utiliser l'application Spotify for Creators, de la création d'un compte à la création de contenu multimédia, en passant par son utilisation.

1) Effectuer un enregistrement

La première étape consiste à enregistrer ou à doubler l'audio, puis à le convertir au format podcast. Les enregistrements sont répétés plusieurs fois, si nécessaire, selon un script préparé à l'avance. À ce stade, les enregistrements sont effectués dans un environnement calme afin de garantir une qualité audio optimale. Lors de l'enregistrement, les chercheurs prêtent également une attention particulière à l'intonation, à l'articulation, au débit de parole et aux pauses, afin que le podcast soit parfaitement audible et compréhensible pour les auditeurs. Après l'enregistrement audio, l'étape suivante consiste pour le chercheur à l'écouter. Si des incohérences persistent, les erreurs peuvent être corrigées. Si l'enregistrement est jugé satisfaisant et sans erreur, l'étape suivante consiste à choisir une musique d'ambiance. L'étape suivante consiste à cliquer sur le menu des podcasts, puis sur le signe (+) en bas à droite. Sélectionnez le menu « Téléverser un épisode ». Localisez ensuite le fichier audio du podcast. Un écran s'affichera pour vous inviter à saisir le titre de l'épisode à enregistrer. Créez un titre qui décrit le contenu audio du podcast. Une fois le titre choisi, cliquez sur « Enregistrer » pour enregistrer le podcast.

Une fois votre podcast enregistré, vous pouvez encore le modifier avant sa publication : musique de fond, enregistrements audio, titres des épisodes, etc. Prévisualisez-le avant de le publier afin de vous assurer qu'il est prêt.

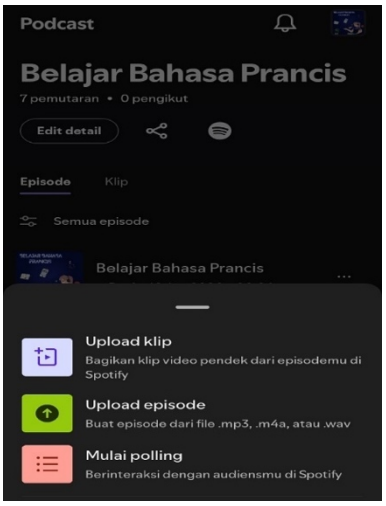



Image 1. Télécharger l'audio

2) Publication de podcasts

Avant la publication des supports d'apprentissage, les chercheurs conçoivent une couverture adaptée et attrayante afin de susciter l'intérêt des étudiants pour l'écoute des supports créés. Le chercheur a choisi le bleu marine car il véhicule une philosophie étroitement liée à la confiance en soi, dégage une impression d'intelligence et d'élégance, et inspire une impression de force et de maturité. Ils ont également ajouté plusieurs icônes attrayantes et cohérentes pour illustrer le contenu audio. Les ressources d'apprentissage seront ensuite publiées afin que les étudiants puissent y accéder et écouter les fichiers audios sur leurs appareils Android.




Image 2. Couverture du podcast

3) A été publié

Les ressources d'apprentissage créées ont été publiées sur l'application Spotify for Creators et peuvent également être écoutées sur l'application Spotify.

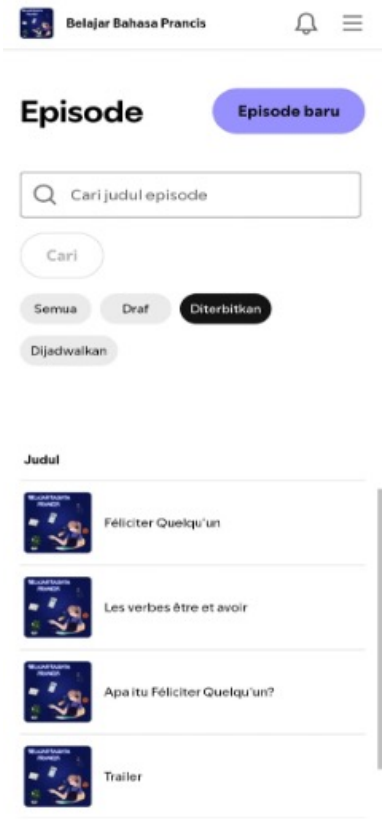



Image 3. Couverture de podcast

c. Développement

Les résultats de la validation par des experts en ressources pédagogiques sont déterminés à partir de la note moyenne obtenue pour chaque critère. Le produit conçu sera ensuite évalué par un enseignant expert en ressources pédagogiques afin de déterminer si le matériel pédagogique fondé sur Spotify for Creators est adapté. Voici les résultats de la validation effectuée par les experts en ressources pédagogiques : le validateur a validé le matériel après avoir apporté des modifications à la formulation de la table des matières et de l'introduction, ainsi qu'en ajoutant des références bibliographiques.

La validation a été effectuée au moyen d'un questionnaire portant sur l'adéquation du contenu au plan d'apprentissage, sur son exactitude et sur les techniques de présentation. Ce questionnaire utilisait une échelle de Likert à 5 points : 1 = Très mal, 2 = Mal, 3 = Assez bien, 4 = Bien, 5 = Très bien. Voici les résultats de la validation du matériel pédagogique par des experts.

Tableau 3. Validation de l'expert en matériaux

| Aspect éligibilité du contenu | | | Score | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nº** | **Indicateurs d'évaluation** | **Éléments d'évaluation** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| A | Conformité matérielle au RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) | 1. Exhaustivité du matériel | | | | √ | |
| | | 2. Étendue du matériel | | | | √ | |
| | | 3. Profondeur du matériel | | | | √ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | Précision du matériel | 4. Exactitude des concepts et des définitions | | | | √ | |
| | | 5. Exactitude des données et des faits | | | | √ | |
| | | 6. Exactitude des exemples et des cas | | | | √ | |
| | | 7. Exactitude des images et des illustrations | | | | √ | |
| | | 8. Exactitude de la termes | | | | √ | |
| C | Conclusion importante | 9. Images et illustrations dans la vie quotidienne | | | | √ | |
| | | 10. Utiliser des exemples et des cas trouvés dans la vie quotidienne | | | | √ | |
| D | Encourager la curiosité | 11. Encouragez la curiosité | | | | √ | |
| | | 12. Créer la possibilité de poser des questions | | | | √ | |
| **Aspects de faisabilité de la présentation** | | | **Score** | | | | |
| **Nº** | **Indicateurs d'évaluation** | **Éléments d'évaluation** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| A | Techniques de service | 1. Effondrement du concept | | | | √ | |
| | | 2. Exemples de phrases dans chaque activité d'apprentissage | | | | √ | |
| | | 3. Des questions d'entraînement à la fin de chaque activité d'apprentissage | | | | √ | |
| B | Aide à la présentation Présentation d'apprentissage | 4. Corrigé des exercices | | | | √ | |
| | | 5. Introduction | | | | √ | |
| | | 6. Résumé | | | | √ | |
| | | 7. Bibliographie | | | | √ | |
| C | Exigences de cohérence et d'intrigue penser Techniques de service | 8. Engagement des étudiants | | | | | |
| D | Encourager la curiosité | 9. Régularité entre les activités d'apprentissage/sous-activités d'apprentissage | | | | | |
| | | 10. L'intégrité des aliments dans les activités d'apprentissage/sous-activités d'apprentissage | | | | | |

$$\text{Pourcentage de score} = \frac{\text{Nombre d'indicateurs par catégorie}}{\text{Nombre total d'indicateurs de catégorie}} \times 100$$

$$= \frac{90}{110} \times 100\% = 81{,}8\%$$

Les résultats de l'évaluation du matériel pédagogique « Féliciter quelqu'un », basé sur l'application Spotify for Creators, réalisée par l'expert pédagogique, ont été globalement très bons (81,8 %), de sorte que ce matériel peut être utilisé par les étudiants dans le cadre du processus d'apprentissage. En fonction des questions auxquelles le conférencier expert répond, le contenu est révisé en fonction des suggestions du validateur de contenu.

Une validation du média d'apprentissage « Féliciter quelqu'un », basé sur l'application Spotify for Creators, a été menée afin d'identifier ses points forts et ses points faibles.

Les résultats de cette validation portent sur le contenu de la bande-annonce, qui offre une explication plus détaillée de la série de podcasts. Cette validation a été effectuée par un professeur d'allemand de l'Universitas Negeri Medan.

La validation a été effectuée au moyen d'un questionnaire portant sur différents aspects de l'affichage et de l'utilisation des médias. Ce questionnaire utilisait une échelle de Likert à cinq catégories de réponse : 1 = Très mal, 2 = Mal, 3 = Assez bien, 4 = Bien, 5 = Très bien. Voici les résultats de la validation par des experts en médias d'apprentissage :

Tableau 4. Résultats de la validation

| Nº | Indicateurs d'évaluation | Éléments d'évaluation | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | Aspects des caractéristiques des médias | a. Le titre du média correspond au contenu. | | | | √ | |
| | | b. Précision dans la sélection de la couleur de fond | | | | √ | |
| | | c. Précision dans le choix de la taille du texte de fond | | | | | √ |
| | | d. Sélection de la couleur de fond du texte | | | | | √ |
| | | e. L'audio du podcast est parfaitement audible. | | | | | √ |
| | | f. Les podcasts peuvent être écoutés facilement. | | | | √ | |
| B | Aspects d'utiliser des médias | g. L'application Spotify for Creators est facile et pratique à utiliser. | | | | | √ |
| | | h. Facilité d'accès aux médias | | | | | √ |
| | | i. Le sujet de la parole peut être contrôlé par l'utilisateur. | | | | | √ |
| | | j. Faciliter le processus d'apprentissage | | | | | √ |

$$\text{Pourcentage de score} = \frac{\text{Nombre d'indicateurs par catégorie}}{\text{Nombre total d'indicateurs de catégorie}} \times 100$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

L'évaluation globale du support d'apprentissage « Féliciter quelqu'un », basé sur l'application Spotify for Creators, a obtenu d'excellents résultats (94%), ce qui en permet l'utilisation par les étudiants dans leur apprentissage. Ce support a été révisé à la suite des suggestions du validateur, à partir du questionnaire rempli par l'enseignant expert.

# Conclusion

Sur la base des résultats de l'analyse des données relatives au développement de supports pédagogiques pour féliciter quelqu'un à partir de l'application Spotify for Creators, les conclusions suivantes peuvent être tirées.

1. Développement de matériel d'apprentissage pour féliciter quelqu'un basé sur l'application

Spotify for Creators pour la classe XII du SMAN 21 Medan, les chercheurs ont utilisé le modèle ADDIE développé par Dick et Carey, qui se compose de 5 étapes : analyse, conception, développement, mise en œuvre et évaluation, simplifié par les chercheurs en 3 étapes de recherche, à savoir : analyse des besoins, conception du produit, développement de la conception du produit. La phase d'analyse a consisté en des entretiens avec des professeurs de français et en la distribution d'un questionnaire auprès de 30 élèves du lycée SMAN 21 Medan qui étudient le français. La phase de conception a ensuite consisté à élaborer des supports d'apprentissage combinant des éléments visuels interactifs et des exercices progressifs. Enfin, les supports pédagogiques ont été élaborés, comprenant une introduction, un thème et une section de contenu regroupant les ressources d'apprentissage. La phase de développement a consisté à créer ces ressources conformément au plan établi lors de la phase de conception, en s'appuyant sur les podcasts audio de Spotify for Creators.

2. Le niveau d'éligibilité du matériel pédagogique « Féliciter quelqu'un », basé sur l'application Spotify for Creators et validé par des experts, a obtenu un score moyen de 81,8 %, avec des critères « Très bons ». La validation par des experts en médias a, quant à elle, révélé un score de 94%, également jugé « très bon ». Ces données permettent de conclure que le matériel pédagogique et les médias de Spotify for Creators peuvent servir de ressources d'apprentissage en classe.

Sur la base des recherches menées, plusieurs suggestions peuvent être formulées, comme suit :

1. Pour les enseignants, le matériel pédagogique « Féliciter quelqu'un », basé sur l'application Spotify for Creators, devrait être utilisé par les enseignants de français suivants, en s'appuyant sur le même matériel, dans le cadre du processus d'enseignement et d'apprentissage.
2. Pour les élèves, les ressources pédagogiques « Féliciter quelqu'un » basées sur Spotify for Creators sont conçues pour répondre à leurs besoins. Elles les encouragent à utiliser des outils pratiques et faciles à utiliser pour les motiver à apprendre le français.
3. Pour les développements, le matériel pédagogique basé sur l'application Spotify for Creators pour féliciter quelqu'un peut être adapté à d'autres supports d'apprentissage, afin de rendre le processus d'enseignement et d'apprentissage plus agréable et varié.

# Déclaration relative aux contributions des auteurs

**Nisa:** conceptualisation, méthodologie, analyse formelle, rédaction – version originale. **Nisa:** recherche, gestion des données, visualisation et validation. **Syahrin :** supervision, gestion de projet, rédaction, révision et correction, obtention de financements. Tous les auteurs ont lu et approuvé la version publiée du manuscrit.

# Déclaration sur l'IA générative

Lors de la rédaction de cet article, les auteurs ont utilisé l'IA afin d'améliorer la lisibilité et la révision linguistique.

# Déclaration de conflit d'intérêts

Les auteurs déclarent n'avoir aucun conflit d'intérêts.

# Déclaration de financement

Cette recherche n'a bénéficié d'aucune subvention spécifique de la part d'un organisme de financement des secteurs public, privé ou à but non lucratif.

# Références

Andi prastowo, n.d.. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogjakarta: DIVA Press.

Council de l'Europe. (2018). Common European Framework of Reference forLanguages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR).

Daryanto, N. (2016). Media Pembelajaran Pembelajaran Perannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran

Dick, W., & Carey, L. (1996). The systematic design of instruction (4th ed.). HarperCollins College Publishers.

Eddy Prahasta. (2014). Sistem Informasi Geografis Konsep-Konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika. Informatika. Bandung.

(Iddiyaturrohmah, Fikni, Maysuroh, & Husnu, n.d.) 2024 The Effect of Using Podcast Of Spotify In Improving Listening Students' Ability at SMA Yadinu Masbagik ournal Of Social Science Resear

Iskandarwassid & Dadang Sunendra. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.

Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran. : Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No. 1

Mulyatiningsih, E. (2013). Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Alfabeta.

Rofi'atul, S. (2022). Pengembangan Media Udio Podcst Narasi Menggunakan Aplikasi Anchor Untuk Pembelajaran Menyimak Teks Fiksi Di Kelas V Sekolah Dasar. JPGSD. Volume 10 Nomor 9 Tahun 2022, 1882 -1892

Sanjaya, Wina. (2012). Media komunikasi pembelajaran. (pp.118-121). Jakarta: Kencana

Sugiono, (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Suryani, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tomlinson, Brian . Materials Development in Language Teaching.Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

Umar, (2014) Media pendidikan Peran dan Fungsinya dalam pendidikan, Jurnal Tarbawiyah, Volume 11, Nomer 1.

Yaumi, Muhammad. 2013. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.