



## Développement du Matériel d'Apprentissage en Utilisant du Media Linktree au SMA Negeri 7 Binjai

Fenni Yunita Frenxia Tampubolon, Hesti Fibriasari

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

### Info Artikel

Historique des articles :  
Accepté en mars 2024  
Approuvé en avril 2024  
Publié en mai 2024

### Résumé

Cette étude vise à développer des supports d'apprentissage Situer dans le temps basé sur les médias Linktree et à déterminer la faisabilité des supports d'apprentissage développés. Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (R & D) du modèle de développement ADDIE qui comprend cinq étapes, à savoir analyser, concevoir, développer, mettre en œuvre, évaluer. Dans cette étude, seulement jusqu'à 3 étapes, à savoir, Analyser, Conception et Développement. Cette étape de recherche commence par la collecte de données effectuée avec l'analyse des besoins. Les résultats ont montré que jusqu'à 68,7 % des élèves rencontraient des difficultés à apprendre la matière Situer dans le temps. 18,7 % des élèves ont répondu à des difficultés d'apprentissage du matériel didactique, des instructions, signes, panneaux et 12,6 % des élèves ont rencontré des difficultés avec le matériel de la vie quotidienne. Ainsi, afin de réduire la difficulté des élèves à apprendre le matériel basé sur le temps en tant que matériel avec le niveau de difficulté le plus élevé, 87,5% des étudiants veulent en apprendre davantage. Les résultats ont montré que le matériel de Situer dans le temps développé à l'aide des médias Linktree est tout à fait utilisable comme support d'apprentissage. Les résultats des tests de validation par les experts en matériaux sont de 83% avec de très bonnes catégories et les experts des médias sont de 94% avec de très bonnes catégories. Sur la base des résultats de cette validation, on peut voir que les supports d'apprentissage basés sur Linktree sont tout à fait réalisables dans les supports d'apprentissage de Situer dans le temps.

### Abstract

This study aims to develop Situate in Time learning materials based on Linktree media and to determine the feasibility of the developed learning materials. This research uses the research and development (R & D) method of the ADDIE development model which includes five stages, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. In this study, only up to 3 stages, namely, Analysing, Designing, and Developing. This research stage begins with the data collection carried out with the needs analysis. The results showed that up to 68.7% of students had difficulty learning the subject Situate in Time. 18.7% of students responded to learning difficulties with teaching materials, instructions, signs, and panels and 12.6% of students had difficulties with everyday materials. So, to reduce the difficulty of students to learn the time-based material as the material with the highest level of difficulty, 87.5% of students want to learn more. The results showed that the Situate in Time material developed using Linktree media is quite usable as a learning aid. Validation test results from Materials Experts are 83% with Very Good Categories and Media Experts are 94% with Very Good Categories. Based on the results of this validation, Linktree-based learning materials are quite feasible in Set in Time learning materials.

Keywords:  
Development, Learning  
Media, Linktree, Situate in  
Time

## L'INTRODUCTION

L'éducation est un processus réciproque entre les éducateurs et les élèves, impliquant divers facteurs éducatifs qui sont organisés pour pouvoir atteindre les objectifs éducatifs. Les enseignants et les élèves ont besoin de ressources d'apprentissage pour soutenir le processus d'enseignement et d'apprentissage. La réussite éducative d'un élève dans l'apprentissage exigeant à l'école est déterminée par le matériel pédagogique reçu. L'éducation peut changer le comportement des élèves conformément aux objectifs qui sont formulés dans le programme. Le programme de 2013 exige que dans l'apprentissage il y ait des activités actives et des enquêtes et on espère que les enseignants en tant que présentateurs de l'apprentissage peuvent préparer l'apprentissage afin que les élèves soient capables de résoudre des problèmes contextuels et réels, dans ce cas, un concept d'apprentissage efficace est également nécessaire.

La sélection de bons matériels pédagogiques dans le processus d'apprentissage est importante pour la continuité de l'apprentissage. Le matériel pédagogique en général est quelque chose qui contient des informations et des connaissances qui peuvent être apprises par ses utilisateurs. Dans les activités d'apprentissage, le matériel pédagogique sert de moyen de médiation dans le processus de transmission des connaissances et des compétences des personnes ressources aux personnes qui apprennent. L'utilisation de matériel pédagogique dans le processus d'apprentissage sera en mesure d'accroître l'intérêt et la motivation des étudiants apprenants. Des matériels pédagogiques conçus de manière systématique et approfondie augmenteront certainement l'intérêt des élèves pour l'apprentissage et, en même temps, faciliteront le processus d'apprentissage chez les étudiants.

Linktree est un site Web sous forme d'apprentissage en ligne qui peut aider le

processus d'apprentissage. Linktree est l'un des médias les plus faciles à utiliser. Linktree possède de nombreuses fonctionnalités qui peuvent y être utilisées, telles que le matériel d'apprentissage, la présence et les exercices liés au matériel qui a été effectué.

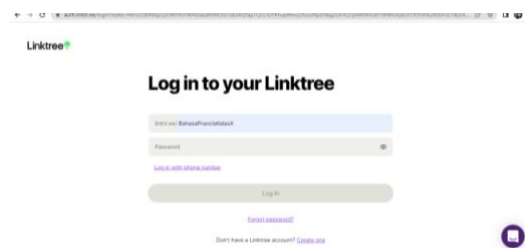


Image 1. Vue initiale de l'arborescence de liens

L'image ci-dessus est la vue initiale des médias Linktree. Cette vue initiale est requise pour vous connecter à l'aide d'un compte de messagerie couramment utilisé. Si vous n'avez pas encore de compte, l'utilisateur doit d'abord s'inscrire à l'aide d'un compte de messagerie. Après s'être connectés à l'aide d'un compte courriel, les utilisateurs peuvent accéder à Linktree en fonction de leurs besoins.

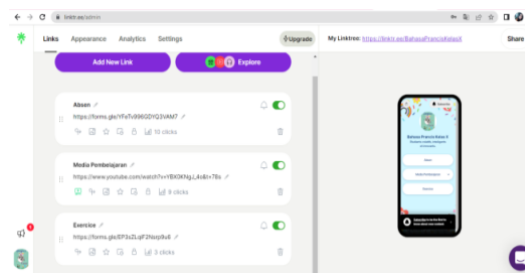


Image 2. Affichage après la connexion

Dans cette vue, il explique le processus de création de médias Linktree afin qu'ils puissent être utilisés comme apprentissage en ligne. Pour pouvoir créer une présence, les utilisateurs créent d'abord une présence via Google Forms. Ensuite, le lien du formulaire Google est copié et déplacé dans le menu. Après cela, l'utilisateur entre le matériel tel qu'enseigné, si dans l'explication du matériel il y a une vidéo de YouTube, l'utilisateur copie le lien et est déplacé dans le menu Linktree. De même, pour l'exercice, l'utilisateur crée un exercice via le formulaire Google et le lien du

formulaire Google est copié et déplacé dans le menu.

Sur la base des résultats d'un entretien avec un professeur de Français à SMA Negeri 7 Binjai, il est difficile pour les étudiants de comprendre Français matériel sur la conjugaison des verbes en fonction de l'heure de la journée. Les élèves en général ont de la difficulté à comprendre les verbes irréguliers. À l'heure actuelle, les étudiants rencontrent des difficultés à conjugaison irrégulière. Dans le passé, les élèves avaient de la difficulté à comprendre le placement des mots auxiliaires ou auxiliaires (avoir/être) selon le verbe, ainsi que la conjugaison du participe passé utilisant souvent le contexte de la phrase au moment du présent. Pour les temps futurs, il est difficile de conjuguer des verbes irréguliers et il est difficile de distinguer les temps imminents (Futur Proche) des périodes longues (Futur simple). Les méthodes utilisées dans l'apprentissage sont variées, telles que les discussions pratiques, les performances. Jusqu'à présent, la méthode a été efficace parce que les étudiants aiment apprendre les mouvements. Le matériel pédagogique utilisé dans l'apprentissage provient de diverses sources.

Sur la base des résultats du questionnaire d'analyse des besoins qui a été distribué aux élèves de la classe XI-IPA 4 qui ont effectué. Que sur des questions matérielles difficiles à comprendre pour les élèves 68,7% des élèves rencontrent des difficultés à apprendre la matière du situer dans le temps. 18,7 % des élèves ont répondu à des difficultés dans l'apprentissage du matériel Situer dans le temps et 12,6 % des élèves ont eu de la difficulté avec le matériel La vie quotidienne. Ainsi, pour réduire la difficulté des élèves à apprendre le matériel situer dans le temps comme matériel avec le plus haut niveau de difficulté, 87,5% des étudiants veulent apprendre en utilisant du matériel pédagogique interactif qui est complet avec l'utilisation de la vidéo, de l'audio amusant.

D'après les résultats des observations sur le RPP utilisé dans l'apprentissage par les enseignants Français à SMA N 7 BINJAI, qui situe dans le temps appliqué dans la classe X. Démontre et applique des actes de discours pour énoncer et demander heures, jours, dates, mois, années, (heure, jour, date, mois, année) sous forme de chiffres et de lettres en ce qui concerne les fonctions sociales, la structure du texte et les éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et les textes transactionnels écrits et parlés. Les médias utilisés dans l'apprentissage Français des langues sont la vidéo, les cartes Word, l'audio, les Power Points. Ressources d'apprentissage utilisées dans Français livres d'apprentissage Café Crème 1 Méthode de Français Hachette Livre et Le Mag 1 Méthode de Français ainsi que Français – Indonésien ~ Indonésien – Français dictionnaires. Les outils utilisés dans l'apprentissage Français des langues sont les écrans LCD, les ordinateurs portables, les tableaux blancs.

Sur la base du contexte ci-dessus, les chercheurs sont intéressés par la recherche liée au développement de matériel d'apprentissage lié au situer dans le temps en utilisant le média Linktree. Le titre de cette étude est “**Développement du matériel d'apprentissage en utilisant du media Linktree au SMA Negeri 7 Binjai**”

## LA METHODOLOGIE

La méthode utilisée dans cette étude est la méthode ADDIE proposée par Robert Maribe Branch. ADDIE signifie Analyser, Concevoir, Développer, Mettre en œuvre et Évaluer. ADDIE est un concept de développement de produits. Le concept d'ADDIE est appliqué ici pour construire un apprentissage basé sur la performance. Ce qui éduque la philosophie pour l'application de cet ADDIE est que l'apprentissage intentionnel devrait être centré sur l'élève, innovant, authentique et inspirant. Le concept de développement systématique de produits existe depuis la formation des

communautés sociales. La fabrication de produits à l'aide du procédé ADDIE reste l'un des outils de processus les plus efficaces. Étant donné qu'ADDIE est simplement un processus qui sert de cadre directeur pour des situations complexes, il convient d'élaborer des produits éducatifs et d'autres ressources d'apprentissage (Branch, 2009).



Image 3. Étapes des méthodes de la recherche ADDIE

Dans cette étude, les chercheurs ont utilisé 3 étapes dans le développement d'ADDIE, à savoir : l'analyse, la conception et le développement parce que cette recherche est une recherche de développement qui discute des réponses des étudiants à travers l'analyse des besoins, la faisabilité des matériaux et des supports utilisés par la faisabilité de la validation et l'efficacité des produits utilisés. Le choix du modèle ADDIE est dû au modèle facile à apprendre, simple et appliqué dans le développement de matériel d'apprentissage.

Les procédures qui seront effectuées dans cette étude sont les suivantes :

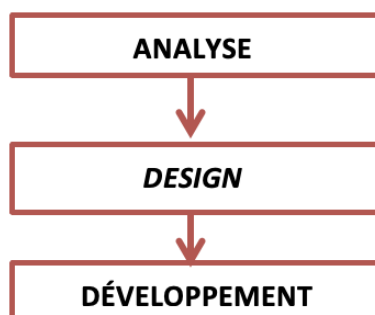


Image 4. Procédure de la recherche R&D

### 1. *Analyse (Analyser)*

L'étape d'analyse est l'étape la plus importante à réaliser. À ce stade, une analyse de la nécessité d'obtenir des données préliminaires sur cette étude est

effectuée. L'analyse des besoins a été réalisée de 2 manières, notamment en interrogeant l'un des enseignants de SMA Negeri 7 Binjai et en distribuant un questionnaire d'analyse des besoins dans l'une des classes de l'école. L'entretien a été mené en donnant un certain nombre de questions à l'un des enseignants, à savoir Madame Natalia Savianti, S. qui a eu lieu le jeudi 1er décembre 2022. Ensuite, dans le même temps, un questionnaire d'analyse des besoins a été réalisé pour la classe XI-IPA 4 en posant un certain nombre de questions via le formulaire google. Ce questionnaire contient des questions sur la recherche de données matérielles pour les élèves qui ont rencontré de nombreuses difficultés et sur l'utilisation des supports d'apprentissage fournis par les enseignants dans l'apprentissage. De sorte que le matériel des étudiants qui ont connu beaucoup de difficultés est dans le matériel de situer dans le temps. Dans ce cas, les chercheurs sont intéressés par le développement de matériaux situer dans le temps en utilisant les médias Linktree.

### 2. *Design (Dessiner)*

Après avoir effectué l'analyse, la conception du matériel d'apprentissage a ensuite été réalisée à l'aide des médias Linktree. À ce stade, le chercheur crée une image qui sera appliquée dans le média de l'arbre de liens. Dans les premiers stades, les chercheurs créent du matériel situer et le temps sur un document Word à partir de diverses références. Ensuite, le chercheur a téléchargé le matériel du document Word dans le stockage Google Drive. Le lien de Google Drive est copié puis copié dans le média linktree où les étudiants peuvent cliquer sur le lien pour pouvoir accéder au matériel situer dans le temps. À partir de ce matériel, les chercheurs réalisent des vidéos d'apprentissage pour améliorer la compréhension des élèves du matériel

situer et du temps à l'aide d'un éditeur vidéo. Les résultats de la vidéo sont téléchargés sur le compte YouTube de l'auteur et le lien est copié puis copié dans Linktree. Les chercheurs évaluent également ou interrogent le matériel et les vidéos qui ont été présentés en posant plusieurs questions à travers un document Word téléchargé sur Google Drive en copiant le lien et en le copiant dans Linktree.

### 3. *Development (Développement)*

Dans cette dernière étape, à savoir la phase de développement, les chercheurs réalisent du matériel, des vidéos d'apprentissage et des quiz basés sur le dessin décrit ci-dessus. Ensuite, à partir des résultats de la fabrication du produit ci-dessus, une évaluation du produit qui a été fabriqué est effectuée. Il y a 2 façons d'évaluer à ce stade, à savoir l'évaluation de validation des matériaux et l'évaluation de la validation des milieux. Pour les deux évaluations, elle sera effectuée par l'un des conférenciers qui est un expert dans le domaine de l'évaluation matérielle et de l'évaluation des médias déterminé par le responsable du programme d'études Français d'éducation linguistique.

## LA DISCUSSION

Les résultats de la recherche et du développement menés par les chercheurs sont le développement de matériel pédagogique utilisant Linktree Media à SMA NEGERI 7 BINJAI. Cette recherche utilise la méthode ADDIE, les étapes sont les suivantes : Analyse, Conception, Développement, Mise en œuvre et Évaluation. Mais dans cette étude, les chercheurs n'ont utilisé que 3 étapes de la méthode ADDIE, à savoir l'analyse, la conception et le développement. À chaque étape de la recherche, il commence par rechercher les problèmes qui existent dans les activités d'apprentissage du matériel de Situer dans le temps à travers des questionnaires

d'analyse des besoins, la préparation du matériel, les plans d'apprentissage utilisés et la préparation de la validation du matériel et des médias. Les étapes du développement de cette recherche sont les suivantes :

### 1. *Analyse*

#### *Analyse des besoins*

À ce stade, on applique des problèmes que l'on retrouve dans le processus d'apprentissage de Situer dans le temps. Les données ont été trouvées en distribuant des questionnaires liés à l'utilisation des supports d'évaluation dans le processus d'apprentissage sous la forme de questionnaires distribués aux élèves de XI année via Google Forms. Avant de produire un questionnaire d'analyse des besoins qui sera distribué aux étudiants, ce questionnaire a été révisé 5 fois selon l'accord du superviseur et du chercheur. Les questions et les résultats du questionnaire d'analyse des besoins sont les suivants :

Tableau 1. Résultat d'Analyse de Besoin

N°	Questions	Réponses	Pourcentage (%)
1.	Dalam mengajar bahasa Prancis, apakah guru menggunakan media pembelajaran selain buku ?	Selalu	6,3%
		Kadang – kadang	81,3%
		Tidak pernah	12,5%
2.	Media apa yang sering digunakan oleh guru anda dalam menjelaskan materi pembelajaran bahasa Prancis ?	Buku	93,8%
		Power point dengan proyektor	6,3%
		SIGUM	0%
3.	Apakah anda lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media	Selalu	18,8%
		Kadang – kadang	78,1%
		Tidak pernah	3,1%

	pembelajaran yang bervariasi ?		
4.	Apakah pada saat proses belajar mengajar guru memberikan bahan ajar selain buku yang disediakan di sekolah ?	Ya	68,8%
		Tidak	12,5%
		Kadang – kadang	18,8%
5.	Apakah bahan ajar yang anda gunakan sekarang sudah memenuhi dan sudah sesuai dengan kebutuhan belajar anda ?	Ya	65,6 %
		Tidak	12,5%
		Kadang – kadang	21,9 %
6.	Apakah anda memerlukan media tambahan yang bisa membantu anda dalam menguasai dan menjelaskan materi pembelajaran bahasa Prancis ?	Ya	84,4%
		Tidak	9,4%
		Kadang – kadang	6,3%
7.	Dalam proses pembelajaran bahasa Prancis, metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh guru ?	Ceramah	28,1%
		Diskusi	53, 1%
		Tanya jawab	18,8%
8.	Apakah anda tertarik jika pembelajaran menggunakan media interaktif ?	Ya	59,4 %
		Tidak	21,9 %
		Kadang – kadang	18,8%
9.	Materi apa yang sulit menurut anda dalam pembelajaran bahasa Prancis yang telah anda pelajari ?	Instruction, signes, panneaux	18,7%
		La vie quotidienne	12,6%
		Situer dans le temps	68,7%
10	Jika materi yang anda sebutkan itu sulit anda pahami, bahan ajar seperti apa	Bahan ajar cetak	12,5%
		Bahan ajar dengar (Audio)	0%

	yang anda inginkan ?	Bahan ajar interaktif (video, audio, teks, grafik )	87,5%
--	----------------------	---	-------

Sur la base du tableau ci-dessous, il peut être expliqué comme suit :

1. La première question indique que 6,3% des élèves ont répondu que dans l'enseignement du français, les enseignants utilisent toujours des supports d'apprentissage autres que les livres. Jusqu'à 81,3 % des élèves ont répondu parfois en utilisant des supports d'apprentissage et parfois en utilisant des livres. Pas moins de 12,5 % des élèves ont répondu que les enseignants n'avaient jamais utilisé d'autres supports d'apprentissage que les livres
2. Pas moins de 93,8 % des élèves ont répondu que les livres sont le média le plus souvent utilisé par les enseignants pour expliquer le matériel d'apprentissage du français. De plus, jusqu'à 6,3 % des élèves ont répondu que les Power Points et les projecteurs sont l'un des médias utilisés dans l'apprentissage du français et que les choix de réponse des médias SIGUM n'ont pas été choisis par les élèves.
3. Sur la question de savoir si les élèves comprennent plus facilement la leçon après que l'enseignant a utilisé une variété de supports d'apprentissage. Les étudiants ont toujours répondu en utilisant des médias variés de 18,8%. Les étudiants ont répondu parfois jusqu'à 78,1 %. Les étudiants n'ont jamais répondu autant que 3,1 %.
4. Dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, les enseignants fournissent du matériel pédagogique en plus des livres fournis à l'école. Pas

moins de 68,8 % des élèves ont répondu Oui, jusqu'à 12,5 % ont répondu Non, jusqu'à 18,8 % ont répondu parfois.

5. Sur la question de l'utilisation du matériel pédagogique a répondu aux besoins d'apprentissage des étudiants ou non. La réponse des élèves qui ont répondu Oui 65,6 %, jusqu'à 12,5 % ont répondu non, jusqu'à 21,9 % ont répondu parfois.
6. Jusqu'à 84,4 % des élèves ont répondu aux questions en répondant aux besoins des élèves qui peuvent aider à maîtriser et à expliquer le matériel d'apprentissage du français. Jusqu'à 9,4 % des élèves n'ont pas besoin de médias supplémentaires qui peuvent aider et expliquer le matériel d'apprentissage du français. Jusqu'à 6,3 % des étudiants ont parfois besoin de médias supplémentaires.
7. En ce qui concerne les méthodes d'apprentissage souvent utilisées par les enseignants dans l'apprentissage du français, le plus grand nombre de réponses 53,1 % des élèves ont répondu que la méthode de discussion est la méthode la plus fréquemment utilisée. Ensuite, la méthode de cours était de 28,1% et la méthode de questions et réponses était de 18,8% des étudiants.
8. 59,4 % des élèves sont intéressés si l'apprentissage utilise des médias interactifs, 21,9 % des élèves ne sont pas intéressés si l'apprentissage utilise des médias interactifs et 18,8 % des élèves sont parfois intéressés par l'utilisation de médias interactifs.
9. Selon les élèves, la matière la plus difficile dans l'apprentissage du français qui a été apprise par les élèves est Situer dans le temps jusqu'à 68,7%. Au total, 12,6 % des élèves ont répondu à La vie quotidienne et

18,7 % des élèves ont répondu à Enseignement, signes, panneaux.

10. 87,5% des étudiants veulent du matériel pédagogique interactif tel que vidéo, audio, texte et figure pour résoudre les problèmes des étudiants qui rencontrent des difficultés à comprendre le matériel. 12,5 % des élèves ont répondu que le matériel didactique imprimé était capable de surmonter les difficultés matérielles. Les élèves ne choisissent pas le matériel pédagogique d'écoute (audio) comme solution pour comprendre le matériel.

## 2. Dessin

La prochaine étape est la conception matérielle et la conception des médias qui seront utilisés dans cette étude. Les étapes sont les suivantes :

### a. Dessin de la matière

La conception des matériaux est l'étape la plus importante de cette recherche sur le développement des matériaux. Le matériel fourni doit être présenté de manière détaillée et systématique. Basé sur les limites du problème présenté au chapitre 1 de cette étude que le matériau utilisé est un matériau lié à situer dans le temps. Dans ce matériel, on espère que les élèves pourront améliorer leurs compétences en français sur situer dans le temps en utilisant ce média Linktree. Le matériel développé est organisé en 30 pages. Ensuite, le matériau est corrigé et évalué par l'expert en matériau validateur. Dans ce matériel, le validateur ne fournit pas de révisions car le matériel est adapté à une utilisation dans le processus d'apprentissage. La structure de conception du matériel d'enseignement du français basé sur les médias de Linktree à SMA Negeri 7 Binjai est la suivante :

1. Unité 1 : Matières sur L'heure



Ce matériel se compose de plusieurs sous-matériaux comme suit :

- a. Connaître le nombre
- b. Comment demander du temps
- c. Comment répondre temps
- d. L'ajout de minutes après le mot heure
- e. Le terme en demandant des heures
- f. Utilisation du mot moins
- g. Exercice
- h. Correction.

2. Unité 2 : Matières sur Les Jours de la Semaine

Le sous-matériau de ce matériau est le suivant :

- a. Les noms des jours en français
- b. Signification sur chaque jour
- c. Demander le Jour
- d. Comment répondre au jour
- e. Exercice
- f. Correction.

3. Unité 3 : Les Mois de l'Année

Le sous-matériau contenu dans ce matériel est le suivant :

- a. Nom du mois de l'année
- b. La signification du mois de l'année
- c. Exercice
- d. Correction

4. Unité 4 : Les Saisons et Calendrier

Le sous-matériau dans ce matériel est le suivant :

- a. Saison division
- b. Le calendrier des grands jours en France
- c. Exercice
- d. Correction

**b. Dessin du media**

Conception de supports d'apprentissage basée sur linktree qui a été faite par des chercheurs pour soutenir les capacités des étudiants en français le matériel de situer dans le temps est le suivant :

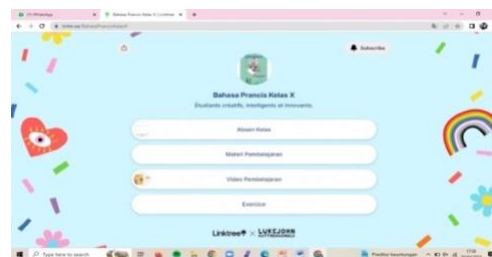


Image 5. Vue initiale après la conception

Cette vue présente la page de démarrage à laquelle vous commencerez à apprendre à l'aide des médias Linktree. L'affichage accessible en premier est la présence des étudiants à assister à des cours de français à l'aide de Linktree. Les étudiants n'ont qu'à cliquer 1 fois sur la colonne de présence.

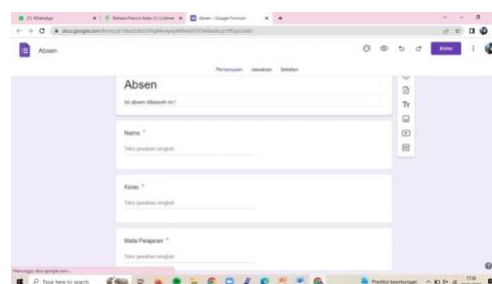


Image 6. Lien de présence des étudiants

Les étudiants seront dirigés vers un formulaire Google pour remplir leur présence le jour où ils assisteront au cours de français. Les étudiants peuvent remplir selon les invites demandées sur le formulaire google.

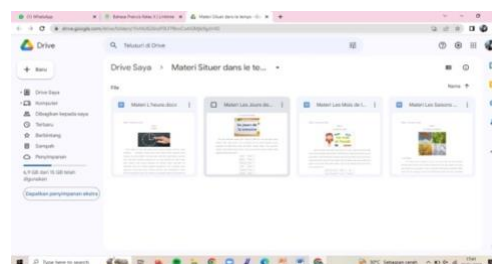


Image 7. Matières d'apprentissage



Dans l'affichage ci-dessus se trouve le résultat après avoir cliqué sur la deuxième colonne de l'affichage initial de l'arbre de liens, à savoir la colonne du matériel d'apprentissage. Dans ce document, il y a un sous-chapitre composé de 4 matériaux, à savoir, 1, heure, jour de la semaine, Les Mois de l'Année, Les saisons et Calendrier.

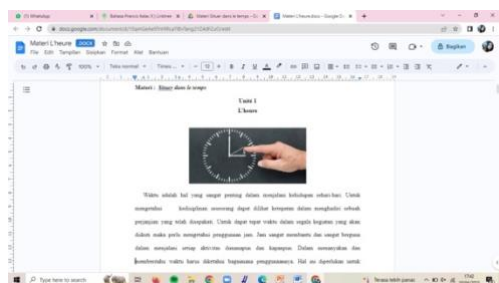


Image 8. Matières sur l'Heure

La vue ci-dessus est la vue après avoir cliqué sur l'un des supports d'apprentissage. Pour pouvoir ouvrir le matériel, les étudiants sont dirigés vers Google Docs.



Image 9. Tutoriel vidéo

Dans cette vue se trouve l'affichage lorsque les étudiants cliquent sur la colonne vidéo d'apprentissage qui se trouve sur l'affichage initial du média Linktree. Pour pouvoir accéder à la vidéo d'apprentissage, les élèves seront dirigés vers l'application YouTube. Cette vidéo d'apprentissage est une vidéo qui a été réalisée par des chercheurs à partir d'un résumé du matériel d'apprentissage existant. Ensuite, le chercheur télécharge les résultats de la vidéo réalisée sur son compte YouTube personnel. La vidéo est réalisée à l'aide de l'application

KineMaster qui est l'une des applications d'édition vidéo accessibles via les utilisateurs de téléphones mobiles et d'ordinateurs portables.

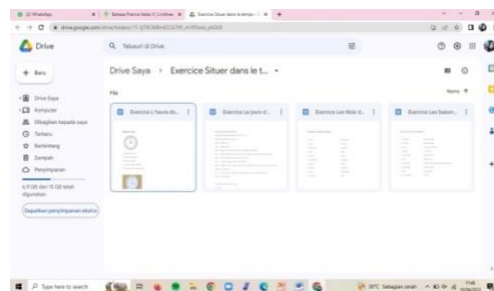


Image 10. Pratique chaque matière

Dans cet affichage, il y a des exercices dans chaque matériel, les étudiants n'ont qu'à cliquer sur l'un des exercices en fonction du matériel, puis les étudiants peuvent effectuer les exercices fournis.

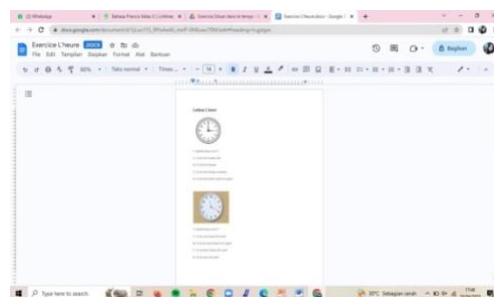


Image 11. Pratiquer la matière

Les étudiants seront dirigés vers Google Docs pour pouvoir appliquer les exercices qui ont été donnés. Les étudiants peuvent directement faire l'exercice sur le papier google document.

Dans la conception de médias qui a été évaluée par des experts en validateurs de médias, les médias créés par les chercheurs sous forme de vidéos d'apprentissage doivent être remplis de conversations audios de chercheurs. Mais sur ce support ne peut pas insérer audio.

### c. Développement

Au stade du développement, la validation du matériel et des milieux qui a été faite par les chercheurs est effectuée. La validation est effectuée afin de déterminer

la faisabilité du matériel et des milieux qui ont été créés. Les évaluations de validation sont effectuées par des enseignants experts dans leur domaine.

La validation du matériel a été effectuée par l'une des enseignantes de l'enseignement de la langue française, Madame Ria Fuji Destiara, M.Pd. Les résultats de l'évaluation de validation du matériel sont les suivants :

Tableau 2. Résultats de l'évaluation de la validation des matériaux

Critère	Score
1. Précision du concept Précision du concept	4
2. L'étendue et la pertinence du matériel sont examinées à partir du RPP	4
3. La profondeur du matériel est examinée à partir du RPP	4
4. Précision du concept	4
5. Exactitude des exemples de concepts	4
6. Précision des sources matérielles	4
7. Utilisation de matériel d'illustration lié à "System éducatif en France et Indonésie"	4
8. Utilisation d'exemples de questions "System éducatif en France et Indonésie"	4
9. Adéquation de l'utilisation du titre avec le contenu du matériel	5
10. Le matériel présenté a un objectif clair pour les étudiants	4
11. Le matériel présenté peut accroître les connaissances des élèves	5
12. Précision de la structure de la phrase	4
13. Efficacité de la peine	4
14. Précision de l'utilisation de la grammaire	4
15. Il y a une précision orthographique	4
<b>Nombre de scores</b>	<b>62</b>

Source de données : Traite à partir du questionnaire (BSNP, 2008)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$P = \frac{6200}{75} = 83\%$$

D'après le tableau des résultats de l'évaluation de la validation des matériaux ci-dessus, le résultat final de l'évaluation est de 83 %. Avec les résultats en pourcentage conformes à l'évaluation de l'échelle de Likert, y compris les indicateurs de  $81\% \leq X < 100\%$ , ce qui signifie qu'il est inclus dans les très bons critères. Le commentaire du validateur sur ce matériel est qu'il est bon et digne d'être un matériel d'apprentissage du français pour les étudiants.

La validation des médias a été réalisée par l'un des conférenciers de l'enseignement de la langue française, Monsieur Dr. Zulherman, M.M. Les résultats de l'évaluation de la validation du matériel sont les suivants :

Tableau 3. Résultats de l'évaluation de la validation des matériaux

Critère	Score
1. Effondrement du concept	4
2. Clarté du mode d'emploi	5
3. Clarté de l'affichage des valeurs dans lesquelles il peut être	5
4. Présentations de questions intéressantes	4
5. Peut être utilisé individuellement ou en groupe	5
6. Affichage de la clé de réponse	4
7. Composition des couleurs	5
8. Variations du contenu du quiz	5
9. Pertinence d'une photo ou d'une image	5
10. Pertinence des caractères ou des lettres	5
11. Quiz intéressant	4
12. L'apparence des éléments de mise en page	4
13. La coloration ne perturbe pas l'affichage à l'écran	4
14. Le site Web utilise les caractères de lettre appropriés	5

15. Affichage multimédia attrayant	4
16. Fournit une motivation pour apprendre	5
17. Facilité d'accès à l'application	5
18. Efficacité de l'utilisation	5
19. Aspect pratique de l'utilisation de média d'évaluation	5
20. Les menus et les installations du quiz (boutons) sont faciles à comprendre	5
<b>Nombre de scores</b>	<b>94</b>

Source de données : Traite a partir du questionnaire (BSNP, 2008)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{94}{75} \times 100\%$$

$$P = \frac{9400}{100} = 94\%$$

Sur la base du tableau des résultats de l'évaluation de validation des médias ci-dessus, le résultat final de l'évaluation est de 94 %. Avec les résultats en pourcentage conformément à l'évaluation de l'échelle de Likert, y compris les indicateurs de  $81\% \leq X < 100\%$ , ce qui signifie qu'il est inclus dans les très bons critères. Le commentaire du validateur sur ce support est qu'il peut être utilisé et est la meilleure suggestion car le média peut également produire de l'audio ou du son.

## LA CONCLUSION

Les conclusions de la recherche sur le développement de supports pédagogiques en français basés sur les médias linktree sont les suivantes :

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage du français précisément sur le matériel du programme dans le temps en utilisant les médias Linktree comme support de livraison du matériel. Cette recherche a été développée à l'aide de la méthode de recherche ADDIE proposée par Robert Maribe Branch. Cette recherche n'utilise que 3 étapes dans cette méthode de recherche ADDIE, à savoir l'analyse, la conception

et le développement. Au stade de l'analyse, les chercheurs ont distribué un questionnaire d'analyse des besoins aux élèves de la XI<sup>e</sup> année - Science 4 SMA Negeri 7 Binjai. Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins ont révélé que jusqu'à 68,7 % des élèves éprouvaient des difficultés lors de discussions sur le matériel d'apprentissage liées à situer dans le temps. 18 % des élèves ont eu de la difficulté à apprendre le matériel sur d'instructions, de signes, de panneaux et 12,6 élèves ont eu des difficultés dans le matériel La Vie Quotidiennes. Afin de réduire la difficulté des élèves à apprendre du matériel lié au situer dans le temps, jusqu'à 87,5% des étudiants souhaitent. La fabrication de ce matériel est certainement conforme aux directives du RPP applicable afin que le matériel soit fabriqué en détail et bien structuré. Après avoir fait des conceptions matérielles, les chercheurs font des conceptions de fabrication de médias. Dans l'affichage initial des médias, il y a 4 colonnes composées de la présence des élèves, du matériel d'apprentissage, des vidéos d'apprentissage et des exercices. Dans la colonne d'assiduité, il s'agit d'une abscission de présence des étudiants qui indique aux étudiants de remplir les présences via les formulaires Google. Dans la deuxième colonne, à savoir les supports d'apprentissage qui contiennent du matériel d'apprentissage accessible via Google Docs. Dans la colonne vidéo d'apprentissage se trouve une vidéo YouTube qui a déjà été réalisée par des chercheurs via l'éditeur vidéo KineMaster et qui a été téléchargée via le compte YouTube personnel du chercheur. Les exercices sont également accessibles via Google Docs et peuvent être répondus directement sur les documents papier déjà disponibles. Au stade du développement, les chercheurs effectuent des évaluations de validation limitées.

2. La validation du matériel français basé sur Linktree a obtenu un résultat d'évaluation final de 83%. Le résultat de ce pourcentage est inclus dans les indicateurs  $81\% \leq X < 100\%$ . Sur la base de l'échelle de Likert, les résultats sont très bons. La validation par les médias a obtenu un résultat en pourcentage de 94% avec un indicateur de réalisation de  $81\% \leq X < 100\%$ . Sur la base de l'échelle de Likert, les résultats indiquent que les médias ont été très bons. Par conséquent, Linktree-based dans le temps est très valable et très réalisable à utiliser.

Sur la base des conclusions énoncées ci-dessus, les suggestions suivantes peuvent être faites :

1. Les enseignants peuvent développer du matériel avec divers matériels adaptés aux difficultés des élèves et l'appliquer en utilisant le média Linktree comme un support d'apprentissage interactif qui comprend diverses fonctionnalités.
2. Les médias d'apprentissage à l'aide de Linktree sont très appropriés pour les étudiants. Les étudiants peuvent apprendre à appliquer la technologie, en particulier dans la technologie est l'un des médias les plus utiles pour accomplir les activités quotidiennes. Cela n'exclut donc pas la possibilité que lorsque les élèves deviennent enseignants, les élèves se soient habitués à utiliser la technologie dans le processus d'apprentissage qui est de plus en plus sophistiqué.

## BIBLIOGRAPHIES

- Andika, Yudiana (2022), "Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV".
- Attaran, A., Majid, D. L., Basri, S., Mohd Rafie, A. S., & Abdullah, E. J. (2008). Structural optimization of an aeroelastically tailored composite flat plate made of woven fiberglass/epoxy. *Acta mechanica*, 196(3), 161-173.
- Balkist, P. S., Nurcahyono, N. A., Lukman, H. S., Setiani, A., Agustiani, N., Mulyanti, Y., & Imswatama, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft Kaizala Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika Di Era New Normal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(Vol 5, No 1 (2021): Februari), 55–64. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/downloadSuppFile/3235/772>
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London. Springer New York Dordrecht
- Fitriani, Muzakki, Astuti, Jayadi, Gunawan (2021) "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru".
- HeidelbergDepdiknas,A.(2003). Media pembelajaran.*Jakarta:Depdiknas*.
- Kurniawan, Rulianto. 2009. *Membangun media ajar online untuk orang awam*. Palembang: Maxikom.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar TematikIntegratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Doi:10.21831/Jpk.V7i1.15503
- Miarso Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2
- Ningtyas, Ninawati (2021) "THE EFFECTIVENESS OF USING LINKTREE AND WORDWALL APPLICATIONS ON IPS LEARNING OUTCOMES FOR CLASS V SDN CILANGKAP 01". DOI: [10.33019/berumpun.v4i2.58](https://doi.org/10.33019/berumpun.v4i2.58)
- Nurafni, Mimin Ninawati (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, September 2021, Hlm. 217-225 p-ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-3043.

- Sugiyono.2013.Metode Penelitian Pendidikan.Bandung:Alfabeta.
- Zulfakar, Sakti, Mustamiin (2021) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Model Linktree Untuk Membantu Para Guru Dalam Proses Pembelajaran Online Di Ma Al-Akhyar Labuapi Lombok Barat". DOI:10.36339/je.v5i3.510.