Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE
Volume 15 Numéro 2 mai 2026 Pages 112-118
P-ISSN 2986-6391 | E-ISSN 2686-4584
https://doi.org/10.15294/didacticofrancia.vxix

Développement de médias vidéo d'animation à l'aide de l'application Wondershare Filmora pour la compréhension orale

Novita Pratiwi Silalahi[1*], Abdul Ghofur[2]
[1]Section de la pédagogie du français, Universitas Negeri Medan, Indonésie
[1]Section de la pédagogie du français, Universitas Negeri Medan, Indonésie
[*]Auteur correspondant : novitaprasilalahi@gmail.com

Résumé

Cette recherche développe un média vidéo d'animation avec Wondershare Filmora pour soutenir l'apprentissage de la compréhension orale du français sur le thème « Présenter quelqu'un » chez les élèves de XI-5 du SMAN 21 Medan. Ce développement est fondé sur l'analyse des besoins des élèves et des objectifs d'apprentissage en français. Le développement suit trois phases adaptées du modèle de Fenrich : analyse, conception et développement. La vidéo présente le vocabulaire, les expressions et des exemples de dialogues liés au thème « Présenter quelqu'un ». Elle combine des éléments visuels, audio et animés afin de faciliter la compréhension des élèves et de rendre l'apprentissage plus intéressant. Les images et les animations permettent aux élèves de mieux associer les mots à des situations simples et proches de la communication quotidienne. Les exercices présentés dans la vidéo permettent également aux élèves de comprendre et de mettre en pratique le contenu étudié. Ainsi, la vidéo offre aux élèves une manière plus simple et plus agréable de découvrir le vocabulaire et les expressions en français. La validation donne une note de 80 par l'expert en contenu et de 90 par l'expert en médias. Les suggestions concernant la taille de la police et l'ajout d'images ont été prises en compte lors de la révision du média. Après révision, le média est considéré comme valide et utilisable en tant que support complémentaire pour l'apprentissage du français. Ce média peut aider les élèves à comprendre le vocabulaire et les expressions du thème étudié grâce à une présentation simple, visuelle et progressive. Il peut également accompagner l'enseignant dans la présentation du contenu et offrir aux élèves une expérience d'apprentissage plus dynamique. Cette recherche se concentre sur le développement et la validation du produit et ne mesure pas expérimentalement l'efficacité du média.
Mots-clés : *Développement ; média ; vidéo d'animation ; Wondershare Filmora ; compréhension orale*

Abstract

This research develops an animated video learning medium using Wondershare Filmora to support French oral comprehension learning on the theme "Présenter quelqu'un" among students of class XI-5 at SMAN 21 Medan. This development is based on an analysis of students' needs and the objectives of French language learning. The development follows three phases adapted from the Fenrich model: analysis, design, and development. The video presents vocabulary,

expressions, and examples of dialogue related to the theme “Présenter quelqu’un”. It combines visual, audio, and animated elements to facilitate students’ understanding and make learning more interesting. The images and animations help students connect the vocabulary with simple situations that are close to everyday communication. The exercises presented in the video also allow students to understand and practice the learning content. Thus, the video provides students with a simpler and more enjoyable way to learn French vocabulary and expressions. The validation results yield scores of 80 from the content expert and 90 from the media expert. Suggestions regarding font size and the addition of images were considered during the revision of the medium. After revision, the medium is considered valid and suitable for use as a complementary medium for French learning. This medium can help students understand the vocabulary and expressions of the learning theme through a simple, visual, and progressive presentation. It can also support teachers in presenting the learning content and provide students with a more dynamic learning experience. This research focuses on the development and validation of the product and does not experimentally assess the medium’s effectiveness.
Keywords: *Development; medium; animation video; Wondershare Filmoral; listening skills*

Introduction

En conclusion, l’apprentissage du français au lycée nécessite des supports qui aident les élèves à comprendre la langue dans des situations simples et proches de la communication réelle. La compréhension orale est une composante importante de cet apprentissage, car les élèves doivent pouvoir écouter, comprendre et identifier les informations présentées en français. Conformément aux directives du cadre européen, la maîtrise de l’écoute constitue un pilier essentiel pour développer la compétence communicative globale des apprenants (Council of Europe, 2001; Little, 2006). Cependant, lorsque les supports reposent principalement sur des manuels ou des présentations, les élèves peuvent avoir besoin d’un support plus visuel et dynamique pour mieux comprendre certains contenus. Les médias visuels et interactifs jouent en effet un rôle fondamental pour stimuler la motivation et faciliter la rétention des connaissances (Miftah, 2013; Darmawanti, 2022). Les résultats de l’analyse des besoins réalisée auprès des élèves de la classe XI-5 du SMAN 21 Medan montrent également leur intérêt pour les supports vidéo et animés, notamment pour les contenus qu’ils trouvent difficiles. Ainsi, ces besoins constituent une base importante pour développer un média adapté au contexte d’apprentissage.

Dans ce contexte, la vidéo d’animation peut servir de support complémentaire à l’apprentissage du français. La combinaison de l’image, du texte, du son et de l’animation permet de présenter les informations de manière plus claire et mieux contextualisée. Les recherches en technologie éducative confirment d’ailleurs l’efficacité des vidéos animées pour stimuler la compréhension et la production écrite et orale (Ponza et al., 2018; Asyiroh et al., 2024; Musafarrohah & Rukmi, 2020). Les élèves peuvent ainsi écouter le français tout en observant les situations, les personnages et les informations présentées dans la vidéo. Cette présentation peut aider les élèves à comprendre le sens du message oral et à associer plus facilement les mots et les expressions à une situation de communication. L’utilisation d’un média numérique peut également rendre l’activité d’apprentissage plus variée et encourager la participation des élèves. Hamari et al. (2016) expliquent que l’utilisation des technologies numériques dans l’apprentissage peut favoriser la participation et l’engagement des élèves. De plus, Johnson et Johnson (2019) soulignent l’importance de la collaboration et de la participation active dans l’apprentissage. En outre, la conception de vidéos d’animation dynamiques favorise le développement des compétences du XXIe siècle chez les étudiants, notamment les compétences dites 4C (pensée critique, communication, collaboration et créativité) (Rejeki et al., 2026).

Le choix de Wondershare Filmora est également lié à la possibilité de créer une vidéo combinant divers éléments multimédias. Ce logiciel permet d'organiser des images, du texte, de l'audio, des animations et des transitions au sein d'une même présentation. L'application Filmora s'impose ainsi comme un outil d'édition particulièrement polyvalent pour concevoir des vidéos éducatives adaptées aux besoins pédagogiques spécifiques (Apriansyah et al., 2020; Mahdian et al., 2023). Dans cette recherche, ces éléments sont utilisés pour développer un média centré sur la compréhension orale du français et sur le thème « Présenter quelqu'un ». Le contenu est organisé de manière progressive afin que les élèves puissent découvrir le vocabulaire, les expressions et les dialogues simples liés à la présentation d'une personne. Le média est donc conçu pour accompagner les activités d'apprentissage et non pour remplacer le rôle de l'enseignant.

Les recherches précédentes montrent également que Wondershare Filmora peut être utilisé pour développer des supports d'apprentissage. Suci et Rahmah (2020) ont développé un média vidéo d'animation avec Wondershare Filmora et ont obtenu des résultats de validation considérés comme valides, avec une note moyenne de 4,81 pour l'aspect matériel et une praticité de 97 %. Fitriani et Yudiana (2022) ont également réalisé une vidéo d'apprentissage avec Wondershare Filmora et ont obtenu une validité globale comprise entre 3,86 et 4,00, ce qui indique de très bonnes qualités. Ces recherches montrent que Wondershare Filmora peut être utilisé pour produire des contenus audiovisuels destinés à accompagner l'apprentissage. Pour répondre à ces besoins, l'utilisation d'un média vidéo animé peut aider les élèves à mieux comprendre le français. Dans cette recherche, le média est développé à l'aide de l'application Wondershare Filmora. Cette application permet de créer une vidéo en combinant du texte, des images, des animations, des sons et une narration. Ces éléments peuvent rendre la présentation du matériel plus claire, plus intéressante et plus facile à comprendre pour les élèves. Ainsi, la vidéo d'animation réalisée avec Wondershare Filmora sert de support complémentaire pour accompagner l'apprentissage de la compréhension orale du français sur le thème « Présenter quelqu'un ».

En conclusion, l'apprentissage du français au lycée nécessite des supports adaptés pour aider les élèves à comprendre la langue dans des situations simples. La compréhension orale est importante, car elle permet aux élèves d'écouter et de comprendre les informations en français. Cependant, lorsque les supports sont limités, les élèves peuvent avoir des difficultés à comprendre le contenu présenté. Des supports visuels et audio peuvent donc rendre l'apprentissage plus clair et plus intéressant. Cependant, les recherches précédentes ne se sont pas spécifiquement concentrées sur le développement d'un média vidéo d'animation réalisé avec Wondershare Filmora pour accompagner la compréhension orale du français sur le thème « Présenter quelqu'un » chez les élèves de la classe XI du SMAN 21 Medan. Une recherche d'Al Fitriani (2023) porte sur l'utilisation d'une vidéo intitulée « Visite Guidée » pour développer les compétences de production orale en français. Cette recherche utilise un prétest et un posttest pour mesurer les résultats des élèves. La présente recherche adopte une orientation différente, car elle se concentre sur le développement et la validation du produit, sans recourir à un pré-test, à un post-test ni à un dispositif expérimental pour mesurer l'efficacité du média.

Ainsi, le développement d'un média vidéo d'animation à l'aide de Wondershare Filmora est proposé afin de répondre aux besoins identifiés au sein de la classe XI-5 du SMAN 21 Medan. Le média est conçu comme une ressource complémentaire qui présente le thème « Présenter quelqu'un » à travers des éléments audio, visuels, textuels et animés. L'objectif de cette recherche est donc de décrire les étapes de développement du média vidéo d'animation et d'en déterminer la validité à partir de l'évaluation du contenu et du média par des experts. Cette orientation permet de produire un support pédagogique adapté au contexte de la classe, tout en respectant les besoins des élèves et les objectifs d'apprentissage du français.

Méthodes

Cette recherche utilise la méthode de Recherche et Développement (R&D) visant à concevoir, valider et évaluer la faisabilité d'un média vidéo d'animation éducatif (Apriansyah et al., 2020; Lestari, 2020) à l'aide de l'application Wondershare Filmora. Le développement suit le modèle de Fenrich (2005), adapté en trois étapes :

1. Analyse, conception et développement. La première étape consiste à analyser les besoins des élèves et le contenu d'apprentissage. Identification des difficultés des élèves de classe XI dans l'apprentissage du français oral et définition d'objectifs d'écoute fondés sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (Council of Europe, 2001; Little, 2006).
2. La deuxième étape comprend la conception du contenu, du storyboard et des éléments du média. Assemblage et montage des visuels, des animations 2D, des textes et des enregistrements vocaux à l'aide de l'application Wondershare Filmora (Ponza et al., 2018; Mahdian et al., 2023). La sélection des graphismes et des séquences s'inspire également de principes visuels propices à la lecture et à l'écoute (Darmawanti, 2022).
3. La troisième étape consiste à réaliser la vidéo d'animation à l'aide de Wondershare Filmora. Soumission du produit multimédia à des experts en pédagogie et en multimédia afin d'en évaluer la validité et la praticité en classe (Musafarrohah & Rukmi, 2020; Asyiroh et al., 2024).

Les données sont recueillies au moyen de questionnaires, d'observations, d'études documentaires et de validations par des experts. Le média est validé par un expert du contenu et un expert du média, puis les résultats sont analysés à l'aide du calcul de la moyenne dans Microsoft Excel afin d'en déterminer la validité. Cette recherche se concentre sur le développement et la validation du produit, sans en mesurer l'efficacité de manière expérimentale.

Résultats et discussion

Le développement de cette vidéo d'animation montre que l'utilisation d'éléments visuels, audio et animés peut soutenir l'apprentissage du français. La vidéo, d'une durée de 6 minutes et 15 secondes, présente le thème « Présenter Quelqu'un » avec des images, du texte, de l'audio et des exercices. Cette conception est conforme au principe de l'apprentissage multimédia de Mayer et Fiorella (2014), selon lequel l'utilisation de plusieurs formes d'information peut aider les élèves à mieux comprendre le contenu.

Le choix des images dans la vidéo joue également un rôle important. Les images colorées et les objets simples sont liés au thème présenté. Ils peuvent aider les élèves à associer les images aux nouveaux mots et à développer leurs idées. Cette utilisation des images correspond à l'idée de Kurniawan et Putri (2022). Elle est également liée au concept de sémiotique de Saussure (1916) ; de Nöth (2016), selon lequel les signes et les images peuvent véhiculer du sens et faciliter la compréhension. La présentation du thème « Présenter Quelqu'un » est également liée à l'approche communicative et à l'apprentissage actif proposées par Paquelin (2017).

Les résultats de la validation montrent que le média développé répond aux critères établis. L'expert du contenu a attribué une note moyenne de 80, classée dans la catégorie « bonne », tandis que l'expert du média a attribué une note moyenne de 90, classée dans la catégorie « très bonne ». L'expert du contenu a conseillé d'augmenter la taille de la police et d'ajouter davantage d'images. Ces suggestions ont été prises en compte lors de la révision du média. L'expert du média a notamment apprécié les couleurs, la clarté des images et la présentation générale.

Les évaluations menées auprès d'experts démontrent que la vidéo créée présente un niveau élevé de validité technique et pédagogique, ce qui rejoint les constatations de Suci & Rahmah (2020) ; Fitriani et Yudiana (2022) sur l'efficacité du logiciel Filmora. L'intégration équilibrée des images, de la narration audio et du texte facilite la compréhension des contextes communicatifs par les élèves (Apriansyah et al., 2020; Miftah, 2013).

En plus de sa qualité visuelle, cette vidéo peut faciliter la présentation du contenu de manière simple et progressive. Les élèves peuvent écouter les expressions, observer les images et suivre les exemples présentés dans la vidéo. Ces éléments peuvent rendre l'apprentissage plus agréable et aider les élèves à mieux suivre le contenu.

Ainsi, la vidéo d'animation réalisée avec Wondershare Filmora peut être considérée comme un support complémentaire valide pour l'apprentissage du français, en particulier sur le thème « Présenter Quelqu'un ». L'utilisation de la vidéo animée stimule l'attention visuelle et auditive des élèves, ce qui favorise un apprentissage plus actif et collaboratif, conformément aux théories de l'engagement numérique (Hamari et al., 2016; Johnson et Johnson, 2019). De plus, le support d'animation permet d'améliorer l'assimilation des expressions orales (« Présenter quelqu'un ») et de développer simultanément les compétences d'interaction et de pensée créative chez les apprenants (Rejeki et al., 2026; Musafarrohah & Rukmi, 2020). Les résultats mettent surtout en évidence la qualité et la validité du produit selon les experts. Ils ne permettent pas de conclure à une amélioration expérimentale des compétences des élèves, car cette recherche ne comprend ni pré-test ni post-test ni dispositif expérimental.

Conclusion

Cette recherche a permis de développer un média vidéo d'animation à l'aide de l'application Wondershare Filmora pour soutenir l'apprentissage du français sur le thème « Présenter Quelqu'un » chez les élèves de la classe XI-5 du SMAN 21 Medan. Le développement a suivi le modèle de Fenrich (2005), adapté en trois étapes : l'analyse, la conception et le développement. Le média développé combine des éléments visuels, audio et animés, ainsi que des exercices, afin de présenter le contenu de manière claire et intéressante.

Les résultats de la validation montrent que le média est valide et approprié en tant que support pédagogique complémentaire. L'expert du contenu a attribué une note moyenne de 80, tandis que l'expert du média en a attribué 90. Les suggestions concernant la taille de la police et l'ajout d'images ont été prises en compte lors de la révision du produit.

En conclusion, le média vidéo d'animation développé avec Wondershare Filmora peut servir de ressource complémentaire pour soutenir l'apprentissage de la compréhension orale du français sur le thème « Présenter Quelqu'un ». Cette conclusion porte sur la qualité et la validité du produit selon l'évaluation des experts et ne constitue pas une preuve expérimentale de son efficacité, car cette recherche n'a pas utilisé de pré-test, de post-test ni de dispositif expérimental.

Déclaration relative aux contributions des auteurs

Silalahi : conceptualisation, méthodologie, analyse formelle, rédaction – version originale. **Silalahi :** recherche, gestion des données, visualisation et validation. **Ghofur :** 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

Al Fitriani. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis video visite guidée dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandarlampung tahun pelajaran 2022/2023 [Skripsi, Universitas Lampung].

Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, 9(1), 8–18.

Asyiroh, E. N., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2024). Pengembangan media video animasi untuk menunjang pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTs Nurul Iman Blitar. J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2), 177–186.

Council of Europe. (2001). Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment. Cambridge, England: Cambridge University Press.

Darmawanti, A. A. S. (2022). Aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 11(2), 201–209.

Fenrich, P. (2005). Creating instructional multimedia solutions: Practical guidelines for the real world. Santa Rosa, CA: Informing Science Press.

Fitriani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pedagogy dan Pembelajaran, 5(1), 45–56.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior, 54, 170–179. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. Dalam S. M. Ritacco (Ed.), Active learning - Beyond the future. IntechOpen. https://doi.org/10.5772/intechopen.81086

Lestari, N. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Adobe Flash pada materi bencana gempa bumi di SMPN 2 Kartasura [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta].

Little, D. (2006). The Common European Framework of Reference for Languages: Content, purpose, origin, reception and impact. Language Teaching, 39(3), 167–190.

Kurniawan, D., & Putri, A. R. (2022). Peran media visual dan gambar interaktif dalam penguasaan

kosakata bahasa asing. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 14(2), 88–97.
Mahdian, M., Saadi, P., Misbah, Maulina, D., Nadia, Maulana, A. E., & Karina, J. (2023). Pelatihan aplikasi Filmora sebagai editing tools untuk video bermuatan lingkungan lahan basah bagi guru MGMP Kimia Kabupaten Hulu Sungai Utara. CARMIN: Journal of Community Service, 3(1), 29–35.
Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). Principles for reducing extraneous processing in multimedia learning: Coherence, signaling, redundancy, spatial contiguity, and temporal contiguity principles. In R. E. Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning (2nd ed., pp. 279–315). New York, NY: Cambridge University Press.
Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95–105.
Musafarrohah, L., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. JPGSD, 8(5).
Nöth, W. (2016). Visual semiotics and the perception of images in digital media. International Journal of Semiotics, 10(1), 12–29.
Paquelin, S. (2017). Language learning and social interaction: Constructing meaning together. Journal of French Language Studies, 27(1), 1–15.
Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9–19.
Rejeki, E. S., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2026). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan 4C. EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1), 1–11.
Saussure, F. de. (1916). Cours de linguistique générale. Payot.
Suci, A., & Rahmah, K. (2020). Pengembangan media video animasi berbasis Wondershare Filmora dalam pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 115–126.