



Développement Du Matériel D'apprentissage Le Français En Utilisant Le Web Pixton Edu

Zending Nocilas Simalango, Tengku Ratna Soraya

Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Info sur l'article

Historique des articles :
Accepté en avril 2023
Approuvé en mai 2023
Publié en juin 2023

Mots clés:

Bandes dessinées, Pixton, média d'apprentissage, raconter ce qu'on aime et déteste à l'école

Abstrait

Le processus de cette recherche a pour but de décrire Développement Du Matériel d'Apprentissage Le Français En Utilisant Le Web Pixton Edu À SMA GKPI Padang Bulan Medan et de montrer la faisabilité du matériel sur le sujet "Raconter Ce Qu'on Aime Et Déteste à l'Ecole". Elle utilise le type de la recherche et de développement de Sugiyono qui se compose de 10 étapes, mais le chercheur a modifié en 5 étapes, à savoir 1) le potentiel du problème, en recueillant des informations sur le RPP français de SMA GKPI Padang Bulan Medan, en distribuant des questionnaires d'analyse des besoins et des entretiens avec l'enseignant. 2) collecte des données, collecte de matériel didactique de français. 3) la conception du produit, à ce stade, il a été conçu sous la forme du matériel et du média d'apprentissage. 4) validation de la conception, qui a reçu la validation du validateur du matériel et du média. 5) révision de la conception, le produit est révisé sur la base des suggestions et commentaires du validateur. L'analyse des données utilise une approche descriptive quantitative. Les résultats de la recherche et du développement du matériel « Raconter ce Qu'on Aime et Déteste à L'école » utilisant le Web Pixton a été déclaré réalisable avec un niveau de faisabilité de 93,3% avec une catégorie "très bien".

Abstract

The purpose of this research process is to describe Development Of French Learning Material Using Web Pixton Edu At SMA GKPI Padang Bulan Medan and to show the feasibility of the material on the topic "Raconter Ce Qu'on Aime Et Déteste à l'École". It uses the type of research and development of Sugiyono which consists of 10 steps, but the researcher modified in 5 steps, namely 1) the potential of the problem, by collecting information on the French RPP of SMA GKPI Padang Bulan Medan, distribute needs analysis questionnaires and interviews with the teacher. 2 data collection, collect collection of French language teaching materials. 3) the design of the product, at this stage it has been designed in the form of the material and the learning medium.

L'INTRODUCTION

La langue est un outil de communication utilisé par les humains dans la vie quotidienne. Avec la langue, nous pouvons facilement interagir entre nos semblables, s'il n'y a pas de langue, nous ne pouvons pas se communiquer. C'est la fonction de la langue d'unifier la différence qui devient une richesse inestimable. La nature de langue est un système sous la forme d'un symbole sonore qui signifie arbitre et qui est unique et conventionnel. Non seulement cela, ça signifie est également dynamique dans l'adaptation à l'époque et l'universel.

En générale, maîtriser une langue étrangère est pour qui un puisse se communiquer avec les autres. À l'ère actuelle de la mondialisation, les humains sont non seulement tenus de maîtriser la langue nationale, mais aussi de maîtriser des langues étrangères telles que le Français pour répondre aux besoins de communication avec les gens du monde entier. Par conséquent, la maîtrise d'une langue étrangère est essentielle pour se communiquer avec d'autre personne dans le pays différent.

Le français est l'une des langues étrangères qui est appris par les élèves à l'école en Indonésie. En Asie-Pacifique, cette langue est utilisée dans le domaine scientifique et littéraire, ainsi que dans le secteur du tourisme, de l'hôtellerie, de l'astronomie et de l'éducation. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il est obligatoire pour les élèves de comprendre la connaissance générale sur la culture du pays parlant la langue. Par conséquent, l'apprentissage de français est inclus dans l'apprentissage de langue étrangère à SMA, SMK et MA. L'un des objectifs de l'apprentissage du français au lycée est de développer la capacité de communiquer en français soit à l'orale et soit à l'écrite.

L'apprentissage de français selon curriculum 2013 révision 2020 comprend quatre aspects des compétences linguistiques qui doivent généralement être maîtrisés et enseignés aux élèves à savoir la compétence d'écoute (compréhension orale), la compétence d'orale (production orale), la compétence de lecture (compréhension écrite) et la compétence en écriture (production écrite) pour atteindre l'objectif d'apprentissage du français,

il faut poursuivre l'efficacité et l'efficience du processus d'enseignement et d'apprentissage selon les caractéristiques de chaque classe. Pour que le processus d'apprentissage puisse bien fonctionner, les élèves doivent être invités à utiliser tous leurs sens.

En compréhension de l'écrit, ils sont capables de reconnaître et de comprendre des noms, des mots et des phrases très simples, toujours dans une gamme limitée de références. Ils peuvent prendre part à des interactions orales très simples en posant des questions élémentaires et en y répondant – mais, encore une fois, leur interlocuteur doit parler lentement et s'attendre à devoir répéter et reformuler ses propos (David Little dans CECR).

Par conséquent, sur la base d'un questionnaire d'analyse des besoins qui a été distribué par le chercheur aux élèves de la classe X à SMA GKPI Padang Bulan Medan où il y a 33 participants, il a été constaté que 100% des élèves ont suivi de français à l'école. Dans le processus d'apprentissage du français à l'école, la plupart des élèves n'ont pas utilisé le média interactif dans le processus d'apprentissage. Après cela, un autre problème qui a été constaté était que les élèves n'avaient pas beaucoup de vocabulaire, les élèves avaient toujours de la difficulté à prononcer français, et lorsqu'ils apprenaient du matériel sur "Raconter Ce Qu'on Aime Et Déteste A L'école", ils avaient toujours du mal à avoir des conversations. On a choisi ce matériel parce que les élèves ne comprennent toujours pas ce matériel, ce matériel se trouve dans le livre que le chercheur a utilisés pendant le PLP à SMA GKPI Padang Bulan, et ce matériel se trouve dans le programme Français (*Silabus Bahasa Prancis*).

Un certain nombre des élèves s'ennuient ou avaient la difficulté dans le processus d'apprentissage, notamment dans la compréhension d'écrite. La cause principale de l'ennui et de la difficulté à apprendre le français est du matériel moins attractif. En effet, dans la mise en œuvre de l'apprentissage, l'enseignant n'utilise pas de média interactif dans le processus d'apprentissage, car la plupart

d'enseignant n'utilise que le livre, le module et l'autre dans le processus d'apprentissage.

Le livre utilisé dans cet apprentissage est un livre intitulé Bien Venue 1 de Sihaloho, et all. Sur la base de l'analyse effectuée sur le livre, il y a plusieurs lacunes, à savoir ; 1) non répertorié l'année de publication du livre, 2) la couverture du livre n'est pas intéressante, 3) la grammaire répertoriée n'est que la conjugaison avoir et finir, il n'y a pas d'explication du verbe pronominal, et 4) dans le tableau emploi du temps page 61 est sourde et asymétrique et l'image à côté du tableau est très dérangeante, il est préférable de simplement la supprimer.

Sur la base d'observation et de résultat d'entretien avec d'enseignant mené par le chercheur à SMA GKPI Padang Bulan Medan lors de la réalisation de *PLP* I, et II, plusieurs problèmes existent dans les activités d'apprentissage de la langue française dans la classe. Le premier problème est lié à la compréhension écrite. L'apprentissage du français à SMA GKPI Padang Bulan Medan n'est pas optimal, car entre les autres il y a encore beaucoup d'élèves qui ont des difficultés à acquérir la compréhension écrite. Par exemple en faisant une phrase simple indiquant et demandant les endroits publics.

Dans l'apprentissage de langue, il est très naturel que les élèves trouvent des obstacles internes et externes dans les quatre compétences linguistiques. Bien qu'ils aient leurs propres niveaux de difficulté et d'obstacle, ces quatre compétences linguistiques sont fondamentales et importantes dans l'apprentissage de langue étrangère. La compréhension écrite, c'est la capacité de comprendre, d'utiliser et d'analyse des textes écrits afin de pouvoir réaliser ses objectifs, développer ses connaissances et son potentiel, et de jouer rôle actif dans la société.

Le modèle de développement utilisé dans cette étude est un modèle ADDIE par (Sugiyono, 2018 : 407) qui est une extension de l'analyse, de la conception, du développement, de la mise en œuvre et de l'évaluation. L'analyse est liée à l'analyse de la situation de travail et de l'environnement afin de pouvoir trouver quelques produits doivent être développés.

La conception est une activité de conception de produit conformément aux

instructions. Le développement est l'activité de fabrication et de test de produits.

La mise en œuvre est l'activité d'utilisation des produits, et l'évaluation est une activité pour évaluer si chaque étape de l'activité et le produit qui a été fabriqué sont conformes ou non au cahier des charges.

Le matériel d'apprentissage dont on discutera dans cette étude est les endroits publics en utilisant Web Pixton Edu, à savoir matériel d'apprentissage pour la classe X et qui peut être divertissant et innovant. Dans cette recherche, Web Pixton Edu a été choisi pour sa facilité d'utilisation et ses outils intuitifs qui favorisent le travail collaboratif, la créativité et la pensée critique. Ce web peut aider ainsi les élèves à développer leur imagination, leur interaction et leur divertissement. En outre, Web Pixton Edu permet la personnalisation sans avoir besoin de construire à partir de zéro et est une excellente option pour surveiller la compréhension de la grammaire et du vocabulaire des élèves dans la langue cible (McMeekin, Burnham et Dietz- Hartmann, 2016), ce qui en fait un excellent outil pour l'apprentissage de langue.



Image 1. 1 Matériel d'Apprentissage 1

Web Pixton Edu est un outil qui peut créer des conceptions pour une variété de contenu de cours à travers du bande dessinée et l'art graphique. Cet outil d'apprentissage, peut préparer de scénario lié à leur style d'apprentissage et à leur préférence en fonction du contenu du sujet, et il peut créer leur propre produit.

Web Pixton Edu est un outil d'apprentissage facile à utiliser qui encourage le travail collaboratif et la créativité. Selon Mustakim dans (Meilani, 2020: 14). Web

Pixton Edu est une application en ligne gratuite accessible à tous les cercles pour d'apprentissage. Web Pixton Edu a été créé pour créer et partager des bandes dessinées numériques intéressantes, à la fois comme un moyen de divertissement et comme un moyen d'apprentissage. L'utilisation de bande dessinée en tant qu'un support visuel sont supposés avoir un effet sur l'acquisition de connaissance à la suite de l'apprentissage, car elle est capable d'attirer l'attention des élèves pour transmettre des informations. Cela correspond à son rôle de visualiser une idée ou un concept. Sur la base du contexte ci-dessus, le chercheur est intéressé à mener une étude intitulée Développement Du Matériel D'apprentissage Le Français En Utilisant Le Web Pixton Edu À SMA GKPI Padang Bulan Medan.

MÉTHODES

Le type de recherche utilisé est le type de recherche et développement (R&D) la recherche et développement est une méthode de recherche qui fonctionne en produisant certains produits, et en testant l'efficacité des produits fabriqués (Sugiyono, 2013: 297).

Le type de recherche utilisé est le type de recherche développement proposé par Sugiyono. Il y a 10 étapes dans la recherche et le développement de Sugiyono y compris: les potentiels et les problèmes, la collecte de donnée, la conception, la révision de la conception, l'essai du produit, la révision du produit, test d'utilisation, révision du produit et production de masse. Dans cette recherche, il s'est limité à n'utiliser 5 étapes, à savoir les potentiels et les problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception, et la révision de la conception.

1) Identifier les Potentiels et les Problèmes

L'identification des problèmes est effectuée en distribuant un questionnaire d'analyse des besoins en ligne à l'aide du formulaire Google remis aux étudiants de la classe X.

2) Collecte des Données

À partir des résultats de l'analyse du questionnaire, la nécessité de recueillir des informations, d'analyser les informations recueillies et de mener une étude de la littérature.

3) Conception de Produit

Le processus d'élaboration du matériel comprend: la planification du matériel d'étude, la sélection du matériel d'étude, le développement de documents à partir de livres et d'internet.

4) Validation de la Conception

L'étape suivante est la validation de la conception du produit. Ce produit est évalué par des experts, l'expert de matériel et l'expert de média pour connaître les forces et les faiblesses du produit.

5) Révision de la Conception

Les chercheurs améliorent le produit en fonction de la contribution des experts afin qu'il atteigne un niveau décent.

RESULTATS ET DISCUSSION

Voici les descriptions des données d'analyse des besoins

Les résultats des observations des élèves en classe sont (1) la méthode d'apprentissage effectuée en classe X dans les leçons de français est la discussion, où l'enseignant invite les élèves à discuter de la matière enseignée, à savoir "Racontez ce qu'On Aime et Déteste à l'École". Les étapes appliquées par les enseignants dans le processus d'apprentissage sont les suivantes: lors de la première réunion, l'enseignant a téléchargé le matériel sur le formulaire CGR, puis l'enseignant a également posé des questions plus légères aux élèves pour connaître l'étendue de la compréhension des élèves du matériel donné. Les deuxième et troisième réunions d'enseignants ont demandé au matériel didactique de la réunion précédente l'expression utilisée pour Racontez ce qu'On Aime et Déteste à l'École (perception). Les enseignants des quatrième et cinquième réunions ont procédé à des évaluations des compétences en divisant les groupes d'étude des élèves pour l'évaluation de la conversation, et à la sixième réunion, les enseignants ont procédé à des évaluations des élèves avec 3 évaluations, à savoir les attitudes, les connaissances et les compétences.

L'apprentissage de matériel "Racontez ce qu'On Aime et Déteste à l'École" se retrouve dans plusieurs ouvrages utilisés, notamment : 1) Bien Venue 1 par Richarda Sihalo, dkk

(2015), 2) Le Français Pour Les Débutants par Isda Pramuniati (2011), et 3) Bahasa Perancis par Liwana br. Sembiring (2015).

Ensuite, dans le document RPP, il existe le matériel sur “Racontent ce qu’On Aime et Déteste à l’École” avec 16 heures de rencontres et de discussions sur le matériel d’apprentissage.

Lors de la première réunion, l’enseignant a téléchargé le matériel sur la page GCR (*Google Classroom*), sous différentes formes, à savoir sous forme de PPT avec audio, sous forme de vidéo, sous forme d’histoires illustrées, pour faciliter les différents besoins d’apprentissage des élèves (différenciation du contenu), l’enseignant a également posé des questions plus légères aux élèves pour connaître le degré de compréhension des élèves du matériel fourni. De plus, lors de la deuxième réunion, l’enseignant a posé plusieurs questions plus légères pour voir si les élèves étaient prêts (préparation), les élèves ont été invités à modéliser des expressions racontant quelque chose qu’ils aimaient et n’aimaient pas dans leur école en fonction de leurs capacités et de ce qu’ils avaient appris. Puis, lors de la troisième réunion, les élèves font les dialogues sur le matériel “Racontent ce qu’On Aime et Déteste à l’École” être avec leurs amis avec leur créativité, leur désir et leur capacité. Ensuite, aux quatrième et cinquième réunions, l’enseignant procède à des évaluations des compétences en divisant les groupes d’étude des élèves pour des évaluations de conversation. Ensuite, à la sixième réunion, l’enseignant a procédé à une évaluation du matériel “Racontent ce qu’On Aime et Déteste à l’École” auprès des élèves pour la prise de notes.

Le résultat de l’entretien avec l’enseignant est que de nombreux élèves ont un vocabulaire français limité et qu’il est difficile de faire une bonne prononciation correcte, donc faire une phrase nécessite un vocabulaire qui est souvent utilisé à l’école sur ce qu’ils aiment et n’aiment pas à l’école.

- a. 100 % Les élèves ont dit qu’ils avaient étudié le français à l’école.
- b. 84,4 % ont déclaré que OUI aime apprendre le français, et 15,6 % des élèves ont répondu NON.

- c. 90,9 % des élèves ont dit OUI difficulté à apprendre le français, 9,1 % des élèves ont dit NON en ce qui concerne la difficulté d’apprendre le français.
- d. 93,9% des étudiants ont répondu OUI sur du matériel clair et innovant, 6,1% des étudiants ont répondu NON sur du matériel clair et innovant.
- e. 84,8% des élèves ont déclaré que les médias utilisés étaient moins intéressants et 15,2% des élèves ont déclaré que les enseignants n’avaient pas mis en œuvre des médias innovants dans l’apprentissage.
- f. 93,9% des étudiants ont déclaré que OUI concernant le français aujourd’hui doit être développé avec des médias plus innovants et efficaces, et 6,1% des étudiants ont déclaré que le NON concernant le français aujourd’hui doit être développé avec des médias plus innovants et efficaces.
- g. 93,9 % des élèves ont répondu OUI au sujet de l’utilisation des médias interactifs pour l’apprentissage du français dans les écoles, et 6,1 % des élèves ont répondu NON au sujet de l’utilisation des médias interactifs pour l’apprentissage du français dans les écoles.
- h. 60,7 % des élèves ont cité Pixton comme un moyen d’apprentissage plus engageant, et 30,3 % des élèves ont cité les livres de modules comme un moyen d’apprentissage plus engageant.
- i. 54,4% des étudiants ont déclaré qu’ils connaissaient l’application Pixton et 45,5% des étudiants ont déclaré qu’ils ne connaissaient pas l’application Pixton.
- j. 75,8 % des élèves ont répondu OUI si Pixton était utilisé comme médium dans l’élaboration de documents en français, et 24,2 % des étudiants ont répondu NON si Pixton était utilisé comme médium dans l’élaboration de documents en français.

À la suite de l’analyse des besoins ci-dessus, les supports d’apprentissage utilisés sont moins intéressants, moins efficaces et moins efficaces que les supports Pixton.

Pixton Edu

Pixton Edu est un site web sous forme de bandes dessinées numériques. Dans son utilisation, la bande dessinée numérique peut être utilisée comme support d'apprentissage illustré. Pixton Edu est un média qui peut fournir du matériel d'apprentissage très intéressant avec une variété de choix d'images et de couleurs (Kurniawan et al, 2019). La définition du Web Pixton Edu numérique selon Lamb & Johnson (2009) est une bande dessinée simple présentée dans certains médias électroniques.

Lys Firdaus dans Aini Dkk, 2020: 155) soutient que les médias comiques peuvent fournir un stimulus visuel qui peut conduire à de meilleurs résultats d'apprentissage pour des tâches telles que se souvenir, reconnaître et relier les faits au concept d'images.

Sur la base de certaines des compréhensions ci-dessus, les bandes dessinées numériques sont une source qui contient des histoires illustrées avec certains personnages qui peuvent présenter des messages éducatifs ou des informations sous forme électronique.

a) Les Étapes

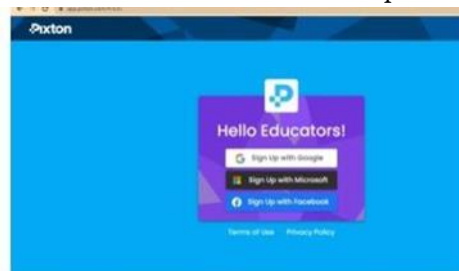
Selon Budiarti & Haryanto (dans Erlanda Dkk, 2020: 136), les médias de bandes dessinées numériques peuvent être utilisés comme l'un des médias d'apprentissage dans l'éducation si les médias de bandes dessinées numériques sont conçus en fonction des besoins des élèves en fonction du matériel à livrer.

Dans cette étude, le chercheur a créé une bande dessinée électronique en utilisant le site Web de l'application Pixton. Les étapes de sa fabrication sont les suivantes: Dans cette étude, le chercheur ont créé une bande dessinée électronique en utilisant le site Web de l'application Pixton. Les étapes de sa fabrication sont les suivantes:

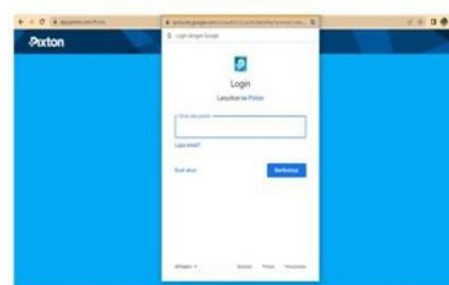
- 1) Ouvrez l'adresse www.Pixton.com sur un ordinateur portable connecté à Internet



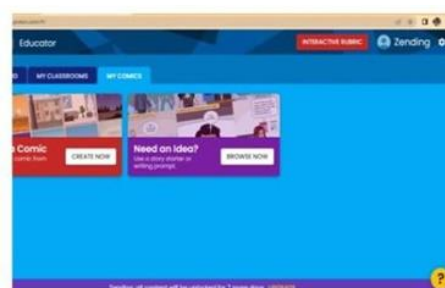
- 2) Connectez-vous à Pixton à l'aide de votre adresse e-mail et de votre mot de passe



- 3) Entrez le compte de messagerie à utiliser



- 4) Après vous être connecté, sélectionnez de nouvelles bandes dessinées



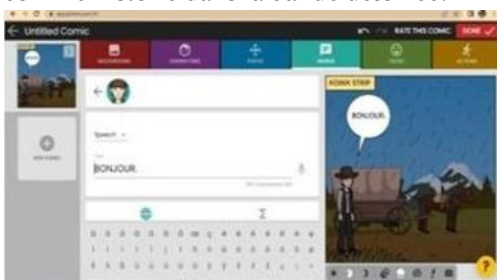
- 5) Il y aura un affichage initial composé de l'arrière-plan et des personnages, et autour de la boîte de bande dessinée, il y a des outils pour changer les personnages, ajouter des personnages, ajouter du texte, remplacer les positions du corps, etc.



- 6) Sélectionnez caractère, peut choisir plus d'un caractère



- 7) Le chercheur peut également changer de personnage au besoin.
8) Entrez ensuite le texte qui sera utilisé comme histoire dans la bande dessinée.



- 9) Une fois la création d'une bande dessinée terminée, elle peut être enregistrée ou téléchargée en sélectionnant *Share*.

Site Web Pixton qui est un site de bande dessinée électronique qui peut être utilisé comme support d'apprentissage pour la lecture du français. Un support et du matériel d'apprentissage du français doivent pouvoir être utilisés dans quatre compétences linguistiques, à savoir la lecture, l'écriture, l'écoute et la parole.

La validité du média

L'expert de média dans cette étude est Madame Dr. Marice, M.Hum. Elle est une professeure à la Section Française, Universitas Negeri Medan. L'évaluation a été réalisée afin d'obtenir de l'information sur la qualité du

matériel développé pour l'apprentissage du matériel Raconter ce qu'On Aime et Déteste à l'École pour le niveau secondaire / professionnel.

La validité du matériel

L'expert de matériel dans cette étude est Madame Ria Fuji Destiara, S.Pd., M.Pd. Elle est une professeure à la Section Française, Universitas Negeri Medan. L'évaluation a été effectuée afin d'obtenir de l'information sur la qualité du matériel développé pour l'apprentissage sur le matériel Raconter ce qu'On Aime et Déteste à l'École.

La révision du média

Le validateur donne des suggestions et des commentaires concernant corriger l'apparence de la prononciation en français, la composition de l'image avec arrière-plan doit encore être affinée, et le média est bon à utiliser en classe dans le processus d'enseignement et d'apprentissage.

La révision du matériel

Le validateur donne des suggestions et des commentaires concernant vérifiez s'il y a une erreur d'écriture.

LA CONCLUSION

Le résultat final de cette recherche est un Web Pixton Edu, un matériel, et une bande-dessine pour les cours du Français à l'école. Ce produit d'apprentissage contient des exercices de langue écrite pour les élèves de la classe X. Ce produit contient deux leçon (1) qu'est-ce que tu aimes à l'école? et (2) ja'dore le français!. Ce produit a été validé par des experts.

LES RÉFÉRENCES

- Ahmed, S. (2017). Authentic ELT materials in the language classroom: An overview. *Journal of applied linguistics and language research*, 4(2), 181-202.
- Anggraini, Y., Rosita, D., & Rini, S. (2020). Model Pembelajaran Scramble pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 9 Bandarlampung. *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 3(1).
- Anto, D. (2017). Pengaruh Pratique De La Grammaire Élémentaire Pada Production Écrite Élémentaire. *Skripsi*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Z. (2012). Penelitian Pendidikan Metode

- Dan Paradigma Baru. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *International sJournal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The Impact of Using" Pixton" for Teaching Grammar and Vocabulary in the EFL Ecuadorian Context. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53-76.
- Davi, F. S., Susilo, H., & Ramli, M. (2017, May). Penerapan Model Brain Based Learning Dengan Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Penanggungan Malang. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 249-252).
- De l'Europe, C. (2003). *Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Council of Europe.
- Dika Ismu Meilani, P. B. S. I. (2021). Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Galuh, G. H. S. I. (2021). Telaah Materi Pembelajara Teks Cerita Pendek Pada Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas Xi Edisi Revisi 2017. *Metabahasa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1).
- Hermawan, L. I., Hobri, H., Murtikusuma, R. P., Setiawani, S., & Yudianto, E. (2018). Pengembangan E-Comic Berbantuan Pixton pada Materi Program Linear Dua Variabel. *KadikMA*, 9(2), 78-88
- Hidayah, K. M. N. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kalvadema, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada Materi Virus Untuk Siswa Sma Kelas X Mipa* (Doctoral dissertation, University of Jambi).
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141.
- Kurniawan, D. T., Tresnawati, N., & Maryanti, S. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(2), 71-83.
- Little, D. (2008). Le Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues Et L'élaboration De Politiques En Faveur De L'intégration Des Migrants Adultes.
- Mailasari, W. A., Anshari, Y. Z., & Febrianto, B. (2021, August). Efektivitas Metode Pembelajaran Ecola (Extending Concept Through Language Activities) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 123-128).
- Mufarrochah, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Pixton Untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 27-40.
- Munir, M. S. (2019). Penggunaan Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Mts Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.
- Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Aplikasi Web Pixton Untuk Siswa Kelas VI. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 269-273.
- Perancis, P. B., & Wardaningrum, E. G. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta Dengan Metode Question Student Have. *UNY-Fle*, 5(1).