



Développement Du Matériel D'apprentissage Du Français Du Tourisme Niveau A1-A2 Basé La Sagesse Populaire De Batak Karo En Utilisant Web Doratoon

Hizkia Samosir, Andi Wete Polili

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:
 développement, matériel d'apprentissage, français du tourisme, doratoon

Abstrait

Cette étude vise à développer du matériel d'apprentissage pour le cours de français du Tourisme sur le thème "Les Spécialités Gastronomiques Régionales" en utilisant le web Doratoon et à déterminer la faisabilité du matériel d'apprentissage développé. Cette recherche utilise des méthodes de développement de la recherche ou Recherche et Développement (R&D). Les étapes ont commencé par la collecte de données réalisée par l'analyse des besoins et la réalisation d'entretiens avec les enseignants du cours de Français du Tourisme, la conception et la du matériel réalisation d'apprentissage sous forme d'animations imprimées et vidéo, et la validation du matériel d'apprentissage auprès d'expert et spécialiste du média. L'instrument de collecte des données de se présentait sous la forme d'une fiche d'évaluation pour le validateur. Les techniques d'analyse des données dans cette étude ont utilisé l'analyse du contenu et l'analyse des pourcentages. Les résultats de cette étude indiquent que le matériel d'apprentissage développés à l'aide du site Web Doratoon sont déclarés aptes à être utilisés comme matériel d'apprentissage dans le cours de Français du Tourisme. Les résultats du test de validation par les experts en matériaux étaient de 85 % dans la catégorie (bien) et les résultats du test de validation des médias étaient de 94 % dans la catégorie (très bien).

Abstract

This study aims to develop learning materials for Français du Toursime course on the theme "Les Spécialites Gastronomiques Régionales" using the Doratoon web and to determine the feasibility of the developed learning materials. This research uses research development or Research and Development (R&D) methods. The stages of this study began with the collection of data carried out by the analysis of needs and the carrying out of interviews with the teachers of Français du Toursime course, the design and production of learning material in the form of animations print and video, and validation of learning material with expert and media validators.

L'INTRODUCTION

La technologie de l'information et de la communication est une nécessité qui devrait améliorer la qualité, l'efficacité et la productivité d'activité d'enseignement et d'apprentissage. Le progrès de la science et de la technologie peut influencer à la façon dont les professeurs pensent à faire progresser les besoins d'apprentissage des étudiants. Cela peut prendre la forme de l'utilisation de média d'apprentissage. L'utilisation de media intéressant peut accroître l'intérêt les étudiants pour l'apprentissage et leur permettre de se concentrer plus facilement et de se souvenir facilement du matériel d'apprentissage. L'utilisation de la technologie dans l'éducation est appelée éducation basée sur le media électronique (e-éducation). L'application de la technologie dans l'éducation conduit à un système d'apprentissage basé sur la technologie sous la forme d'outils d'apprentissage qui peut augmenter la motivation des étudiants et le matériel est plus facile à comprendre. Lorsque le média utilisé dans l'apprentissage affecte grandement l'intérêt des étudiants à participer dans l'apprentissage. En appliquant la technologie dans le média d'apprentissage, il est en mesure de fournir une vue d'ensemble dans le développement de techniques d'apprentissage plus intéressant pour les étudiants. Le matériel d'apprentissage développé à l'aide de la technologie peut susciter l'intérêt et accroître la motivation des étudiants et rendre le matériel plus facile à comprendre. Le cours du Français du Tourisme est un cours d'apprentissage du français. Ce cours étudie spécifiquement la langue française liée au tourisme. La compétence enseignée dans ce cours est généralement la compétence utilisée dans le domaine du tourisme tels que Comment Présenter la Culture, Guider les Touristes, les Spécialités Régionales, les Attractions Touristiques et bien plus encore.

L'objectif de compétence enseigné dans ce cours est de préparer les compétences linguistiques en français des étudiants à intégrer un emploi dans le secteur du tourisme. En général, dans l'apprentissage du Français du Tourisme, les étudiants étudient l'attrait touristique, la situation géographique, la richesse culturelle et la sagesse populaire.

À la fin du cours les étudiants font une excursion études en visitant des attractions touristiques en Indonésie, mais pendant la pandémie de la Covid-19, les étudiants ne peuvent pas faire de voyages d'étude, donc les étudiants ne peuvent voir que les attractions touristiques, les spécialités régionales, la culture régionale et la sagesse populaire. À travers de vidéos en ligne trouvé sur YouTube et d'autre média. . L'une des matières enseignées dans le cours de Français du Tourisme concerne la cuisine populaire, en particulier de Sumatera du Nord. Selon Herminawaty Abubakar Palipada Palisuri (2018 : 402), la cuisine traditionnelle est une entreprise qui transforme les matières premières en aliments prêts à consommer prêts à être commercialisés par un processus simple. Cette activité est principalement exercée par les communautés rurales. Lors de la Web des attractions touristiques, il existe également des spécialités régionales, telles que les spécialités Batak, à savoir la carpe *Arsik* et le *Cimpa* originaires de la région de Karo au Sumatera du Nord. La cuisine populaire se retrouve dans le cours du Français du Tourisme. Lors de l'apprentissage du Français du Tourisme, les professeurs de la Section Française à l'Unimed utilisent divers supports d'apprentissage, à la fois hors ligne et en ligne. Pour le média hors ligne, il utilise de livre de module, de vidéo d'apprentissage et de haut-parleur, tandis que pour le média en ligne, il utilise d'information trouvé sur Google, de vidéo en ligne trouvé sur YouTube et organise de webinaire sur le Web d'attraction touristique populaires avec de source fiable qui explique le lieu, attraction touristique populaire, culture populaire, gastronomie populaire et autres.

De tout le média en ligne, la vidéo d'apprentissage est assez souvent utilisée dans l'apprentissage, mais le Web *Doratoon* n'a jamais été utilisé auparavant comme support d'apprentissage dans le curs du Français du Tourisme. Le Web *Doratoon* est un média d'apprentissage vidéo animé. Le vidéo animé est une combinaison d'audio et de visuel qui affiche un objet qui peut attirer l'attention des étudiants. Pour que le matériel obtenu des

médias puisse aider et faciliter la compréhension du matériel d'apprentissage.

Le vidéo animé est classé comme un média d'apprentissage varié, efficace et innovant afin qu'elle puisse être utilisée comme outil d'apprentissage (Maulana in Gitta 2022). *Doratoon* est un logiciel basé sur un Web qui possède diverses fonctionnalités tels que : transitions, texte, audio, dessins animés et bien d'autre. Le Web de *Doratoon* fournit des fonctionnalités qui peuvent être utilisées gratuitement, mais toutes les fonctionnalités ne peuvent pas être utilisées gratuitement, il existe également des fonctionnalités qui sont payantes. Le Web *Doratoon* peut produire des vidéos animées et peut être diffusé hors ligne Dans cette étude, les chercheurs ont recueilli des données à l'aide d'un questionnaire d'analyse des besoins et ont mené des entretiens avec des enseignants soutenant le cours Français Du Tourisme. Ceci est important car les chercheurs veulent obtenir des données sur les situations de classe dans le processus d'apprentissage du Français du Tourisme. Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins remis aux étudiants sont les suivants : 100% des élèves français de la Régulière B ont suivi le cours Français du Tourisme, 81,3% des élèves français de la Régulière B ont étudié la matière " Les spécialités gastronomiques régionales" portant notamment sur la cuisine populaire d'une région, et 18,8 % des élèves n'ont jamais étudié cette matière, 87,5% des élèves de français Régulier B ont de la difficulté à connaître les délices culinaires populaire populaires lorsqu'ils étudient les cours de français du tourisme. Alors que 12,5% des élèves n'ont pas rencontré de difficultés dans l'apprentissage de la matière, 100% des élèves de français Régulier B ont besoin d'applications ou de supports d'apprentissage intéressants et innovants, 83,3 % des élèves de français Régulier B ne connaissent pas le site Web *Doratoon* et 16,7 % connaissent déjà le Web *Doratoon*, 100 % des élèves de français Régulier B sont très intéressés à utiliser des vidéos d'apprentissage développées à l'aide du Web *Doratoon* pour apprendre le Français du Tourisme. Selon un sondage réalisé en distribuant un questionnaire d'analyse des besoins, parmi les 16 étudiants Réguliers B 2019

qui ont suivi le cours du Français du Tourisme, 93 % d'entre eux ne connaissaient pas le Web *Doratoon*.

Jusqu'à présent, tous les répondants conviennent que l'apprentissage e utilisant le Web *Doratoon* comme une variété de média. Avec toute cette sophistication, le Web *Doratoon* peut être utilisé pour aider les étudiants à comprendre plus facilement la cuisine populaire et peut accroître leur intérêt pour l'apprentissage grâce à des vidéos animées intéressantes utilisant le Web *Doratoon*. D'après les entretiens menés avec les chargés de cours du Français du Tourisme, il y avait des obstacles pour les étudiants dans le processus d'apprentissage de Français du Tourisme, à savoir le manque d'expérience des étudiants dans l'exportation d'attractions touristiques. La matière enseignée dans le thème Les Spécialités Gastronomiques Régionales n'est pas difficile à comprendre pour les étudiants, mais les étudiants ont tendance à ne pas maîtriser le vocabulaire autochtone de certaines régions qui n'existent pas en français, Comme *Andaliman* qui est un *ramen* typique de la tribu Batak. Avec les fonctionnalités trouvées sur le Web *Doratoon*, il peut accroître l'intérêt, la créativité et les connaissances des étudiants sur le tourisme culinaire à Sumatera du Nord, en particulier la cuisine traditionnelle Batak. Selon Hadiati (2021), la tribu Batak est divisée en plusieurs groupes ethniques, qui se distinguent en fonction de leur zone de résidence. Le *Batak Karo* habite les hautes terres de Karo, le *Batak Mandailing* à Mandailing Natal Régence, le *Batak Simalungun* à *Simalungun* Régence, le *Batak Pakpak* à West Pakpak Regency, *Batak angkola* et le *Batak Toba* à *Toba Samosir* Régence. Chaque tribu Batak a ses propres délices culinaires traditionnels que les étudiants de langue française peuvent apprendre dans les cours de tourisme français.

Cette étude se concentre sur le développement de matériel d'apprentissage sur les spécialités régionales de la tribu *Batak Karo* telles que le *trites* à base d'herbe dérivée de l'estomac de vache, le *cimpa*, le *tasak telu* et bien d'autres. La tribu *Batak Karo* est une tribu qui habite la haute terre de *Karo*, au Sumatera du Nord, la tribu *Batak Karo* est l'une des plus

grandes tribus de Sumatera du Nord (Ardoni 2019). La tribu *Batak Karo* a une identité qui est portée dès la naissance et transmise par les parents mâles, à savoir le *marga*.

Dans la communauté Karo, il y a cinq *marga* principaux et chaque *marga* a des branches où les noms des *marga* sont les mêmes que ceux des tribus Toba et Dairi, dont l'un est le *marga Karo-Karo* avec 18 branches et les *Perangin-angin marga* avec 18 branches. *Tanah Karo* a également de nombreuses traditions cérémonielles traditionnelles telles que les cérémonies de mariage traditionnelles et les cérémonies traditionnelles *Ngampeken Tulan-tulan*, *Tanah Karo* possède également de nombreuses attractions touristiques telles que des attractions naturelles qui attirent de nombreux touristes étrangers à visiter, comme Danau Lau Kawar, Gua Liang Dahar, Pemandian Air Panas et bien plus encore.

L'animation multimédia audiovisuelle (vidéo) basée sur *Doratoon* est un logiciel très professionnel pour la création de supports d'animation audiovisuels (vidéo) avec un mélange et divers types de logiciels existants, *Doratoon* qui est l'un des logiciels de conception fiables, (Ninawati 2022). *Doratoon* est un excellent outil de création de vidéos d'animation avec de nombreux éléments créatifs et intéressants. Cela rend le processus de création de vidéos animées beaucoup plus facile. En tant que média électronique comportant des éléments audio et visuels, ce média a pour objectif d'influencer les connaissances et les attitudes de connaissance (Mardita 2022).

De la définition ci-dessus, on peut conclure que le Web *Doratoon* est un logiciel qui peut être utilisé pour créer facilement une vidéo animé dotée de fonctionnalités intéressantes et qui peut faciliter la création de vidéos animées. Les fonctionnalités contenues sur le Web *Doratoon* sont nombreuses et nous pouvons les utiliser gratuitement.

Les étapes pour créer une vidéo animé à l'aide du Web *Doratoon*.

- Ouvrez un navigateur Web, tapez www.doratoon.com.

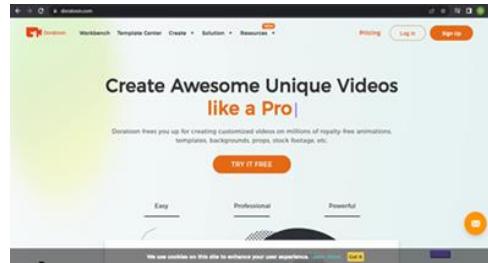


Image 1. Image initiale de la connexion au Web *Doratoon*

- Après cela, cliquez sur s'inscrire pour créer un compte sur le Web *Doratoon*.

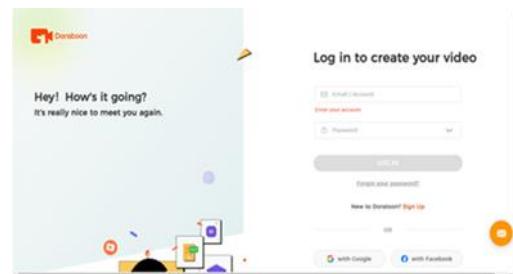


Image 2. Afficher lors de l'enregistrement d'un compte de Web *Doratoon*

- L'enregistrement du compte *Doratoon* peut utiliser le courrier électronique, le compte Google et peut également utiliser le compte Facebook.
- La création de vidéos animées à l'aide du Web *Doratoon* peut être effectuée après l'enregistrement d'un compte.

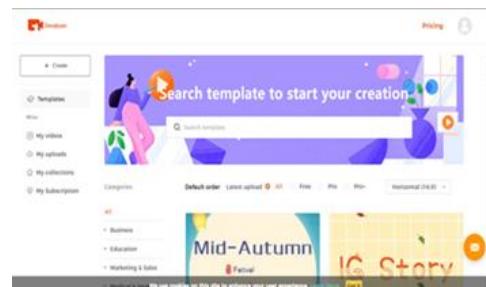


Image 3. Écran initial pour démarrer le montage vidéo d'animation

- Dans cette image, nous pouvons rechercher des modèles fournis par le Web de *Doratoon*.

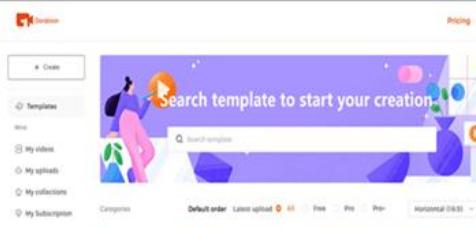


Image 4. Image initiale de la réalisation d'une vidéo animé

6. Nous pouvons également choisir les catégories que nous voulons utiliser, tels que les affaires, l'éducation, le marketing, les médias sociaux et autres. Dans chaque catégorie, de nombreux modèles peuvent être utilisés.

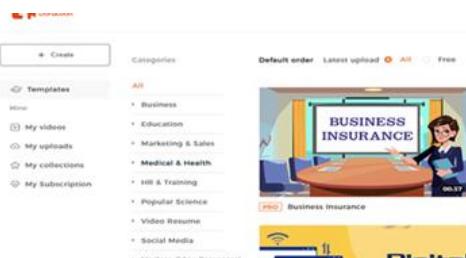


Image 5. Sélection de catégorie

7. Pour commencer à créer des vidéos animées, cliquez sur + créer ou utilisez les modèles déjà disponibles. Cliquez sur le modèle que vous voulez, puis cliquez sur modifier ce modèle.

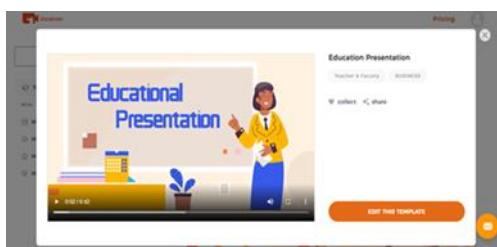


Image 6. Affichez le modèle utilisé

8. Nous pouvons également sélectionner l'arrière-plan, ajouter du texte, modifier les caractères, ajouter des propriétés et ajouter de la musique.



Image 7. Affichage des fonctionnalités sur le Web Doratoon

9. Nous pouvons également ajouter des caractères avec différentes expressions en cliquant sur le caractère et en sélectionnant le caractère et l'expression souhaités.

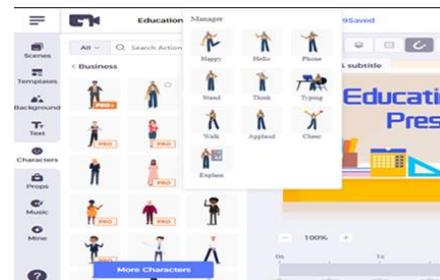


Image 8. Affichage de la sélection des caractères

10. Nous pouvons enregistrer le vidéo animé que nous avons réalisée en cliquant sur publier.

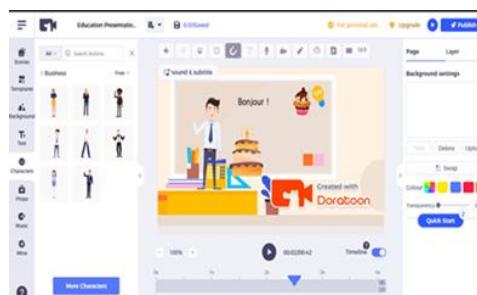


Image 9. Affichage du processus de réalisation de vidéos animées à l'aide du Web Doratoon

11. Ensuite, un affichage comme l'image ci-dessous apparaîtra, nous pouvons également choisir le type de fichier mp4 ou le formulaire PPT, puis cliquer sur exporter.



Image 10. Vue finale de la création vidéo d'animation

MÉTHODES

Le modèle de développement utilisé dans cette recherche est le modèle de développement proposé par Dick et Carey pour le développement de la conception de l'apprentissage (*learning design*) avec l'approche ADDIE, qui signifie analyse, conception, développement, mise en œuvre et évaluation.

L'analyse est liée à l'analyse de la situation de travail et de l'environnement pour trouver le produit à développer. Le design est l'activité de concevoir des produits en fonction des besoins. Le développement est l'activité de fabrication et de test des produits. La mise en œuvre est une activité utilisant un produit, et l'évaluation est une activité permettant d'évaluer si chaque étape de l'activité et le produit qui a été fabriqué sont conformes ou non aux spécifications (Sugiyono, 2019 : 775). Cette recherche a été appliquée selon des procédures appropriées, cela montre que chaque processus de développement de produit est mis en œuvre puis le produit développé est validé par des experts pour déterminer sa faisabilité test d'utilisation. Après l'étape de validation, les résultats sont déclarés comme de bons produits, nous espérons que les résultats de l'élaboration de supports d'apprentissage pourront être utilisés en théorie et en pratique en classe.

Dans cette recherche, le chercheur limite l'utilisation de l'étape de développement du modèle ADDIE à 3 étapes, car il s'agit d'une recherche de développement qui examine la validité, la faisabilité et les réponses des étudiants. La sélection du modèle de développement ADDIE est due au fait que ce

modèle de développement est facile à apprendre, simple et facile à mettre en pratique dans le développement de matériel d'apprentissage. Les étapes de cette recherche sont ajustées au temps et aux besoins de recherche en analyse, conception et développement.

Cette recherche sera menée à l'Universitas Negeri Medan, précisément dans le Laboratoire du Département des Langues Etrangères. Cette recherche se déroulera pendant 2 mois, de janvier jusqu'en février 2023. Dans cette étude, on utilise des techniques d'analyse de données à l'aide d'un modèle à l'échelle de Likert pour fournir une évaluation de la validation du matériel et des supports développés. Sugiyono (2016 : 93) dit que l'échelle de Likert est utilisée pour mesurer les attitudes, les opinions et les perceptions d'une personne ou d'un groupe de personnes à propos de phénomènes sociaux.

Tableau 1. Éléments d'instrument de validation avec l'échelle de Likert

Critères	Score
Très bien	5
Bien	4
Assez bien	3
Mauvais	2
Très mauvais	1

(Sugiyono, 2013:93)

Les instruments utilisés pour analyser la validité des données sont le tableau de calcul de validation des données et la formule moyenne comme suit :

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

Keterangan:

P = Persentasi Kategori

Σ = Jumlah Skor Jawaban Kategori Yang Dipilih

N = Total Skor Ideal

D'après les résultats des calculs effectués à l'aide de la formule ci-dessus, les chiffres sont exprimés en pourcentage. Les critères d'évaluation sont présentés dans le tableau ci-dessous (Sugiyono, 2013 : 118).

Tableau 2. Percentage d'indicateur de matériel

No	Response	Score
1	Très Bien	$81\% \leq X < 100\%$
2	Bien	$61\% \leq X < 80\%$
3	Assez Bien	$41\% \leq X < 60\%$
4	Mauvais	$21\% \leq X < 40\%$
5	Très mauvais	$0\% \leq X < 20\%$

RESULTATS ET DISCUSSION

A. Analyse

1. Analyse des besoins

À ce stade, des données ont été obtenues à partir d'un questionnaire d'analyse des besoins des élèves de français de la classe Régulière B 2019 et d'entretiens avec des enseignants de soutien en octobre 2022. Comme expliqué au chapitre I, une liste de questions a été affichée. On peut voir les résultats de l'analyse des besoins et des entretiens dans le tableau suivant : 100% des élèves français de la Régulière B ont suivi le cours Français du Tourisme, 81,3% des élèves français de la Régulière B ont étudié la matière " Les spécialités gastronomiques régionales" portant notamment sur la cuisine populaire d'une région, et 18,8 % des élèves n'ont jamais étudié cette matière, 87,5% des élèves de français Régulier B ont de la difficulté à connaître les délices culinaires populaires lorsqu'ils étudient les cours de français du tourisme. Alors que 12,5% des élèves n'ont pas rencontré de difficultés dans l'apprentissage de la matière, 100% des élèves de français Régulier B ont besoin d'applications ou de supports d'apprentissage intéressants et innovants,

83,3 % des élèves de français Régulier B ne connaissent pas le site Web Doratoon et 16,7 % connaissent déjà le Web Doratoon, 100 % des élèves de français Régulier B sont très intéressés à utiliser des vidéos d'apprentissage développées à l'aide du Web Doratoon pour apprendre le Français du Tourisme.

B. Design

La phase de design a été réalisée de mars à avril 2023, le chercheur a fait un aperçu du design du développement du matériel d'apprentissage. À ce stade, une traduction du matériel d'apprentissage "Les Spécialités Gastronomiques Régionales" est réalisée sous forme imprimée dans le respect des RPS et des apprentissages intéressants pour les étudiants. Ce qui suit est un aperçu du matériel en cours de développement qui contient du vocabulaire et des exercices selon le texte avec une variété d'images intéressantes.

Ce matériel d'apprentissage se compose de 3 parties, à savoir l'introduction, l'explication et le complément. L'introduction comprend les compétences de base et les indicateurs de réussite. Les explications comprennent le contenu principal du matériel et un complément, à savoir la bibliographie.

a. L'introduction

Dans cette section, il y a une explication des compétences de base et des indicateurs de réussite pour faciliter l'apprentissage de la matière "Les Spécialités Gastronomiques Régionales"

Les Spécialités Gastronomiques Régionales

1. LA COMPETENCE DE BASE

La compétence de base qui doit être possédée par les étudiants à travers la discussion de ce sujet est : être capable de comprendre en détail à la fois par écrit et oralement sur le matériel Les Spécialités Gastronomiques Régionales base sur la sagesse populaire de Batak Karo.

2. L'INDICATEUR DE REUSSITE

Sur cette compétence de base peut être formulé les indicateurs de réussite qui doit être réalisé par les étudiants comme :

- 1) la capacité de comprendre oralement et par écrit sur le matériel la sagesse populaire de Batak Karo.
- 2) La capacité de décrire le matériel la sagesse populaire de Batak Karo.

Image 11. L'introduction

b. L'Explanation

Dans cette section, il y a une explication des traditions et de la culture de la tribu Batak Karo.

3. TEXTE DE DÉPART



La source :
<https://www.triptrus.com/destination/529/rumah-adat-batak-karo>

La tribu Batak respecte hautement sa culture ancestrale, encore aujourd’hui elle la pratique ses traditions. Les traditions et les cérémonies rituelles sont largement appliquées aux cérémonies du cycle de vie, à savoir le mariage, la grossesse, la naissance, la petite enfance, la jeunesse et la mort. Les rituels aussi effectués lors de la réalisation de plusieurs activités, telles que l’entrée dans une nouvelle maison, la plantation et activités liées à la religion.

Image 12. L'Explication

Dans cette section, il y a une explication du matériau de base, à savoir les délices culinaires traditionnels de la tribu Batak Karo et les épices utilisées dans la nourriture.

a. Terites



Terites est un fort goût amer, une expertise particulière est donc nécessaire pour les traiter réduire le goût amer. Le goût amer des terites lui donne aussi le nom de *Pagit-pagit*, ce qui signifie amer. Un autre terme pour les plats à base de *terites* est la soupe verte, car elle a une couleur verte du jus *terites* et feuilles de manioc.

Les ingrédients de *terites* :

- Terites (L’herbe qui est dans le gros ventre d’une vache)
- Os de vache
- Le boeuf haché
- Crème de noix de coco
- Feuilles de tilleul
- Citronnelle
- Chili

Image 13. L'introduction

Le vocabulaire de ce document est complété par des images intéressantes. Le vocabulaire répertorié est également résumé à partir de la matière (Les Spécialités Gastronomiques Régionales), à savoir les épices dans les aliments.

4. LES VOCABULAIRES

Nom	Image	Nom	Image
Os de vache (Tulang sapi)		Viande (Daging)	
Lait de coco (Santan kelapa)		Citronnelle (Serai)	
Chili (Cabai)		Ail (Bawang putih)	
Oignon rouge (Bawang merah)		Cannelle (Kayu manis)	

Image 14. Les Vocabulaires

Après avoir étudié la matière et le vocabulaire, l'étape suivante consiste à tester vos compétences à travers ces exercices.

5. LES EXERCICES

a. Répondez à la question ci-dessous :

1. Quelle est la sagesse locale ?
2. Expliquez certains des avantages de connaître la sagesse locale d'une région !
3. La tribu Batak Karo a plusieurs traditions uniques, donnez 5 exemples des traditions uniques de la tribu Batak Karo !
4. La tribu Batak Karo possède de nombreux délices culinaires traditionnels qui doivent être présents lors de certaines cérémonies traditionnelles, donnez les 3 culinaires qui doivent être présents dans les événements Karo !

b. Regardez l'image suivante et faites correspondre les noms culinaires en traçant une ligne.



Image 14. Les Exercices

Après avoir travaillé sur ces questions, apportez des améliorations grâce au corrigé.

6. CORRIGÉ

- a. 1. La sagesse populaire est des traditions et des cérémonies rituelles sont largement appliquées aux cérémonies du cycle de vie, à savoir le mariage, la grossesse, la naissance, la petite enfance, la jeunesse et la mort.
2. Peut connaître, apprécier et accepter les différences.
3. Peut connaître la culture d'une région.
3. Peut préserver les cultures d'une région.
3. Les cérémonies *perumah begu* (appel des esprits), *mbesur-mbesuri* (fête la récolte ou l'action de grâce lorsque les grains de riz commencent à contenir et la cérémonie lorsque la femme entre dans ses règles grossesse), *erdeku bayu* (pesta perakwanan), *ngampheken tulan-tulan* (la cérémonie pour prendre les os du crâne et les squelettes des ancêtres pour les placer dans une tombe familiale ou une meilleure tombe).
4. Dans les événements Karo il y a les 3 culinaires qui doivent être présentes tels que *cipera* dans le rituel de la cérémonie de séance, *terites* pour la fête annuelle et *tazak telu* pour la cérémonie du *merdang merdem*.

- b. 1. B
2. C
3. A

Image 15. Corrigé

c. Le complement

La bibliographie est une source de référence utilisée par l'auteur pour compléter le matériel. Ces références ont pour fonction de soutenir les théories énumérées sur ce document.

BIBLIOGRAPHIE

Dussac, E. (2017). *Bon voyage ! : français du tourisme : guide pédagogique : niveau A1/A2*. CLE international.

Hadiati, M. S., & Surbakti, M. M. S. (2021). *Terites, Kuliner Ekstrim Khas Karo Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner*. Destinesia: Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata, 3(1), 21-34.

Harun N. (2004). Ensiklopedi makanan tradisional Indonesia. Buku Kementerian kebudayaan dan pariwisata.

Image 17. La Bibliographie

C. Développement

La phase de développement s'est déroulée d'avril à mai 2023. A ce stade, le matériel d'apprentissage sont conçus sous forme de matériel d'apprentissage imprimés et développés sous forme de vidéo animé plus innovante, intéressante et facile à comprendre pour les étudiants. Cette recherche produit des matériaux pour "Les Spécialités Gastronomiques Régionales" sous forme de vidéo animé. Dans le processus de création de vidéos d'apprentissage à l'aide du Web Doratoon, cela ne dure que 6 minutes car les médias utilisés dans cette étude n'utilisent que des fonctionnalités disponibles gratuitement et peuvent utiliser des fonctionnalités plus complètes lors des paiements et de la connexion en mode pro. Ce développement vise à accroître l'intérêt et la compréhension des étudiants de la langue française qui suivent le cours de Français du Tourisme, notamment dans la matière "Les Spécialités Gastronomiques Régionales". Le développement de matériel d'apprentissage basé sur de vidéo animé peut encourager les étudiants à s'intéresser à la sagesse populaire dans certains domaines.

1. Validation expert

a. Validation de matériel

La validation du produit vise à connaître l'avis d'experts en matière sur la faisabilité du

contenu, la faisabilité de la présentation et la faisabilité du langage.

Cette validation matérielle a été réalisée par Ria Fuji Destiara, M.P.d, maître de conférences à Universitas Negeri Medan. L'évaluation est réalisée dans le but d'obtenir des informations sur la qualité du matériel d'apprentissage développé pour améliorer la qualité d'apprentissage du cours de Français du Tourisme dans le domaine sur la sagesse populaire. Les résultats de la validation par les experts matériaux dans leur ensemble sont déterminés par la note moyenne et chaque critère. Les résultats de l'évaluation sont analysés pour déterminer la faisabilité du matériel d'apprentissage et peuvent être utilisés dans le processus d'apprentissage. Les résultats de l'évaluation des matériaux peuvent être vus comme suit :

Tableau 3. Résultat de Validation par L'expert en Matériel

Critère	Score
Utiliser la combinaison de couleur, de forme, de niveau luminosité et d'une mise en page attrayante pour que les utilisateurs se sentent à l'aise lorsqu'ils utilisent le media.	4
Faire facile les utilisateur à utiliser en utilisant le média développé.	4
Utiliser le français selon le niveau de compétence des étudiants.	4
Utiliser le français selon la grammaire du français.	4
Utiliser le choix des mots selon le français.	4
Utiliser le choix de lettres appropriées en français.	4
Le matériel d'apprentissage sont disposés systématiquement entre la matière et le thème d'apprentissage les Spécialités Gastronomiques Régionales	5
Le matériel d'apprentissage peut être compris par les étudiants qui les étudient.	4
Le matériel d'apprentissage peut être appliqué dans l'apprentissage.	5
Skor Total	38

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

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

$$P = \frac{38}{45} \times 100\% \\ P = \frac{3800}{45} = 85\%$$

Sur la base des résultats de la validation ci-dessus, les résultats de l'évaluation du matériel avec le thème "Les Spécialités Gastronomiques Régionales" peuvent être déclarés valides avec une valeur moyenne de 85 (Très bien). Les résultats de cette validation signifient que on peut utiliser ce matériel dans le processus d'apprentissage.

b. Validation de Média.

La validation des médias a été effectuée par le Dr. Elvi Syahrin, M.Pd qui est chargé de cours à Universitas Negeri Medan. L'évaluation du matériel sous forme de vidéo animé est effectuée pour améliorer la qualité d'affichage du matériel développé.

Tableau 4. Résultat de Validation par L'expert en Media

Critère	Score
Utiliser la combinaison de couleur, de forme, de niveau luminosité et d'une mise en page attrayante pour que les utilisateurs se sentent à l'aise lorsqu'ils utilisent le média.	5
Faire facile les utilisateur à utiliser en utilisant le média développé.	5
Utiliser le français selon le niveau de compétence des étudiants.	5
Utiliser le français selon la grammaire du français.	4
Utiliser le choix des mots selon le français.	5
Utiliser le choix de lettres appropriées en français.	5
Le matériel de media d'apprentissage est disposé systématiquement entre la matière et le thème d'apprentissage des Métiers de Français du Tourisme	5
Le matériel de media d'apprentissage développé est complété de fichier audiovisuel et vidéo conforme à la thématique d'apprentissage des Métiers Les Spécialités Gastronomique Régionales.	5
Le matériel d'apprentissage peut être compris par les étudiants qui les étudient.	4
Le média développé peut être appliqué dans le processus d'apprentissage.	4
Score Total	47

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

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \\ P = \frac{47}{50} \times 100\% \\ P = \frac{4700}{50} = 94\%$$

Sur la base des résultats de la validation médiatique ci-dessus concernant le matériel Les Spécialités Gastronomiques Régionales utilisant le web Doratoon, il peut être déclaré valide avec une valeur moyenne de 94 (très bien). En voyant les résultats de cette validation, on peut conclure que le matériel développé à l'aide du web Doratoon peut être utilisé dans le processus d'apprentissage en classe.

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats de la recherche sur le développement de matériel d'apprentissage du cours de Français du Tourisme à l'aide du web Doratoon, cela peut signifier que :

1. Dans le processus de développement de ce matériel d'apprentissage, les chercheurs ont utilisé le modèle de développement ADDIE, à savoir les étapes d'analyse, de conception et de développement. Le matériel pour les spécialités Gastronomique Régionales contenu dans le livre d'apprentissage Français du Tourisme explique les aliments traditionnels français et la recherche sur le développement du matériel d'apprentissage des spécialités Gastronomice Régionales à l'aide du web doratoon en présentant les aliments traditionnels du peuple Batak Karo sous la forme de vidéos animées
2. Pour les résultats d'élaboration de matériel d'apprentissage du cours de Français du Tourisme à partir de vidéo animé, ils sont déclarés valables. Nous avons obtenu des résultats de validation par des experts médias avec un score total de 94 ou déclaré que les résultats étaient dans la catégorie (très bon). Ensuite, nous avons également obtenu des résultats de

validation des matériaux avec un score total de 85 dans la catégorie (bien).

LES RÉFÉRENCES

- Abubakar, H., & Palisuri, P. (2018, October). *Karakteristik Wirausaha terhadap Keberlanjutan Industri Kuliner Tradisional*. In *Prosiding Seminar Nasional: Manajemen, Akuntansi, dan Perbankan* (Vol. 1, No. 1, pp. 403-410).
- Arsiyana, M. (2019). Bahasa Prancis Untuk Pariwisata Sebuah Analisis Kebutuhan Subjektif Dan Objektif Mata Kuliah Bahasa Prancis Untuk Mahasiswa S1 Pariwisata. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 13(1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dussac, E. (2017). *Bon voyage!: français du tourisme: guide pédagogique: niveau A1/A2*. CLE international.
- Dutra, R. C. D. A. (2020). *Cuisine régionale, identité et gastronomie dans le Minas Gerais*. Brésil (s). Sciences humaines et sociales, (17).
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Hadiati, M. S., & Surbakti, M. M. S. (2021). Terites, Kuliner Ekstrim Khas Karo Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner. *Destonesia: Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata*, 3(1), 21-34.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). *Pengembangan bahan ajar*. Direktorat UPI, Bandung, 4(11), 1-13.
- Indah, N. T. (2021). Le développement Les matériels d'apprentissage pour la compréhension orale avec le media audio sur le français du tourisme. *PRANALA* (*Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*), 4(2).
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 108-121.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik-integratif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter peduli dan tanggung jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1).
- Lu, L. I. (2016). *Le français du tourisme dans le contexte universitaire chinois: analyse comparative des besoins*. Synergies Chine, (11).
- Novianti, S. Pd. (2020). *Développement du Dictionnaire de Français du Tourisme Basé sur la Sagesse Populaire en Utilisant Wordthema*. Medan. Unimed Press.
- Sitepu, S. E., & Ardoni, A. (2019). Informasi Budaya Suku Karo Sumatera Utara. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 8(1), 413-420.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta
- Tambunan, P. (2021). Kekuatan Bisnis “Dekke Naniura”, Keunikan Kuliner Tradisional Suku Batak (Toba) Di Provinsi Sumatera Utara, Pulau Sumatera, Indonesia. *Jurnal Hutan Tropis*, 9(2), 387-396.
- Putra, I. S. (2019). *Nilai Kearifan Lokal Suku Karo Dalam Pengelolaan Dan Pelestarian Sumber Daya Alam (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Yamanop, A. V., & Rumbiak, Y. E. (2019). Profil Penjual Kuliner Tradisional Papua di Pasar Pharaa Sentani Kabupaten Jayapura. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 3(1).
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.