

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK
BAHASA PRANCIS A1 SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7**

JAKARTA



Intelligentia - Dignitas

ANNISA RAHMAWATI

1204620031

**Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Annisa Rahmawati

No. Registrasi : 1204620031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS A1 SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 7 JAKARTA**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

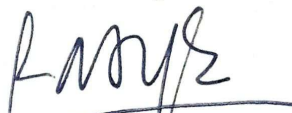
Pembimbing I



Dr. Yusi Asnidar, S.Pd., M.Hum.

NIP 197808212003122002

Pembimbing II



Dr. Ratna, S.Pd., M.Hum.

NIP 198002042005012001

Ketua Penguji



Prof. Dr. Ninuk Lustyantje, M.Pd.

NIP 195806211985112001

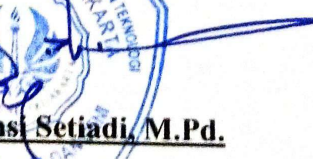
Penguji II



Wahyu Tri Widvastuti, M.Pd.

NIP 199207202019032025

**Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.

NIP 197710982005011002



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahmawati
No. Registrasi : 1204620031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK
BAHASA PRANCIS A1 SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 JAKARTA**

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan Tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2026



Annisa Rahmawati

1204620031



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Rahmawati
NIM : 1204620031
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Prancis
Alamat email : rahmanisaa808@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK A1 SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7
JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2026

Penulis

Annisa Rahmawati

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan anugerah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis A1 Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta” dapat diselesaikan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Yusi Asnidar, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing pertama atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat dukungan dan pendampingan madame, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Ratna, S.Pd., M.Hum, selaku dosen pembimbing kedua serta dosen pembimbing akademik penulis yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, dan pendamping kepada penulis selama masa studi hingga penyusunan skripsi sampai selesai. Tidak lupa bantuan, nasihat, motivasi yang diberikan secara sabar kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Prof. Dr. Ninuk Lustyantie, M.Pd, selaku dosen penguji I dan Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan,

saran, dan kritik yang membangun terhadap skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.

4. Dr. Subur Ismail, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah menyetujui dan memfasilitasi serta memberikan kemudahan dalam proses penyusunan penelitian ini.
5. Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd., sebagai validator ahli materi yang telah memberikan banyak masukan perbaikan untuk media pembelajaran yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi.
6. Salman Al Farizi, S. Pd., M. Hum., sebagai validator ahli media yang telah memberikan banyak masukannya terhadap perbaikan media pembelajaran yang dibuat sehingga dapat menjadi lebih baik lagi.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yaitu Evi Rosyani Dewi, S.S., M.Hum., Yunilis Andika, S.Pd., M.Li., Wiwid Nofa Suciatty, S.Pd., M.Li., dan Aprilia, S.Pd., M.Hum., serta dosen yang telah purnabakti, yaitu Dr. Sri Harini Ekowati, M.Pd., Dr. Asti Purbarini, M.Pd., Dr. Amalia Saleh, M.Pd., Dra. Dian Savitri, M.Pd., dan Drs. Jimmy Ph. Paat, DEA., atas ilmu, wawasan, dan dedikasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan, serta dukungan akademik yang sangat berarti bagi penulis.
8. Mbak Elva Hanifah Aisyah, selaku staf administrasi Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis atas bantuannya dalam urusan administrasi selama masa perkuliahan.

9. Ibu Elvira, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 7 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah, serta Madame Tri Wulandari, S.Pd, selaku guru bahasa Prancis di SMA Negeri 7 Jakarta yang telah bersedia memberikan informasi untuk penelitian yang dilakukan.
10. Mama yang telah memberikan cinta, doa, dukungan moral dan material tanpa henti dan Alm. Bapak dari penulis yang mungkin raganya sudah tidak ada di dunia ini dan bersama mendampingi penulis, namun kehadirannya senantiasa menjadi penyemangat dan doa yang tak pernah putus bagi penulis. Terima kasih juga kepada kakak-kakak dan adik penulis yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Sahabat penulis yakni Viodita, Aisya, Siti Annisah, Mutiara yang selalu memberikan dukungan dan menemani penulis selama perkuliahan serta menjadi tempat berbagi suka maupun duka. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2020, yang telah menjadi teman diskusi, dan saling mendukung dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh sebab itu, masukan dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk memperbaiki di masa mendatang. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pembaca serta menjadi salah satu rujukan dalam studi pendidikan.

29 Desember 2025

AR

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
RÉSUMÉ	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
1.7. Keaslian Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Deskripsi Teoritis	13
2.1.1. Media Pembelajaran	13
2.1.2. Media <i>Augmented Reality</i>	21
2.1.3. Pembelajaran Bahasa Prancis di Sekolah sebagai Bahasa Asing	27
2.1.4. Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis.....	35
2.2. Penelitian Relevan	37
2.3. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1. Metode dan Model Pengembangan	43
3.2. Waktu dan Tempat.....	46
3.3. Prosedur Pengembangan	47

3.4.	Instrumen Penelitian.....	49
3.5.	Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		59
4.1.	Hasil Pengembangan Media.....	59
4.1.1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	59
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	72
4.1.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.2.	Pembahasan Hasil Pengembangan	121
4.2.1.	Hasil Validasi	121
4.2.2.	Revisi Hasil Pengembangan	123
4.3.	Keterbatasan Penelitian	137
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		138
5.1.	Kesimpulan.....	138
5.2.	Implikasi.....	139
5.3.	Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....		141
LAMPIRAN		147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	46
Gambar 4. 1 Buku Acuan Materi.....	73
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i>	74
Gambar 4. 3 Halaman Awal Media Pembelajaran.....	81
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama.....	82
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Guide</i>	82
Gambar 4. 6 Tampilan CP dan ATP.....	84
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Materi.....	85
Gambar 4. 8 Tampilan Video <i>Se Présenter</i>	86
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Barcode AR Se Présenter</i>	87
Gambar 4. 10 Tampilan Awal <i>AR Se Présenter</i>	87
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Dialogue Situation Formelle</i>	88
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Dialogue Situation Informelle</i>	89
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Exemple Se Présenter</i>	90
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Dialogue Dire Votre Nom</i>	91
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Grammaire Dire Votre Nom</i>	91
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Petit Exercice Dire Votre Nom</i>	92
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Dialogue Habitation</i>	93
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Grammaire Habitation</i>	94
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Petit Exercice Habitation</i>	94
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Les Nombres Dire Votre Âge</i>	95
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Grammaire Dire Votre Âge</i>	96
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Petit Exercice Dire Votre Âge</i>	97
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Vocabulaire Dire Votre Profession</i>	98
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Grammaire Dire Votre Profession</i>	99
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Petit Exercice Dire Votre Profession</i>	99
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Vocabulaire Nationalité</i>	100

Gambar 4. 27 Tampilan <i>Grammaire Nationalité</i>	101
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Petit Exercice Nationalité</i>	101
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Barcode AR Exercices Se Présenter</i>	102
Gambar 4. 30 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal	103
Gambar 4. 31 Tampilan Soal <i>AR Exercices Se Présenter</i>	104
Gambar 4. 32 Tampilan Jawaban Benar	105
Gambar 4. 33 Tampilan Jawaban Salah	105
Gambar 4. 34 Tampilan Penutup <i>AR Exercices Se Présenter</i>	106
Gambar 4. 35 Tampilan Video <i>Objets de la Classe</i>	107
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Barcode AR Objets de la classe</i>	108
Gambar 4. 37 Tampilan Awal <i>AR Objets de la classe</i>	108
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Vocabulaire Objets de la classe</i>	110
Gambar 4. 39 Tampilan “ <i>Qu’est-ce que c’est</i> ” <i>Objets de la classe</i>	111
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Article Objets de la classe</i>	112
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Grammaire dan Petit Exercice Objets de la classe</i>	113
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Négation dan Petit Exercice Objets de la classe</i>	114
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Barcode AR Exercices Objets de la classe</i>	115
Gambar 4. 44 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal	116
Gambar 4. 45 Tampilan Soal <i>AR Exercices Objets de la classe</i>	117
Gambar 4. 46 Tampilan Jawaban Benar	118
Gambar 4. 47 Tampilan Jawaban Salah	118
Gambar 4. 48 Tampilan Penutup <i>AR Exercices Objets de la classe</i>	119
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Profil de l’auteur</i>	120
Gambar 4. 50 Tampilan <i>Référence</i>	120
Gambar 4. 51 Tampilan Penutup Media Pembelajaran Berbasis AR	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Bahasa Prancis dan Deskripsinya.....	31
Tabel 2. 2 Alur Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Bahasa Prancis.....	32
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	50
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Guru	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Pedoman Wawancara Guru.....	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pedoman Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa	52
Tabel 3. 5 Skala Likert	53
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Pedoman Kuesioner Siswa	53
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Validasi Materi.....	54
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Validasi Media	55
Tabel 4. 1 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	64
Tabel 4. 2 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	64
Tabel 4. 3 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	65
Tabel 4. 4 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	66
Tabel 4. 5 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	66
Tabel 4. 6 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	67
Tabel 4. 7 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	68
Tabel 4. 8 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	69
Tabel 4. 9 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	69
Tabel 4. 10 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	70
Tabel 4. 11 Diagram Analisis Kebutuhan Kesioner Siswa.....	71
Tabel 4. 12 <i>Storyboard</i>	79

ABSTRAK

Annisa Rahmawati. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis A1 Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta. Skripsi. Program Studi Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA. Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implimentation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap *development* (pengembangan). Media pembelajaran yang dikembangkan pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa SMA kelas XI yaitu *se présenter* dan *objets de la classe*. Berdasarkan hasil pengembangan tersebut terbentuk purwarupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat diakses dengan laptop atau telepon genggam dengan catatan sudah memiliki barcode AR. Menu utama pada media AR terdiri dari guide, CP et ATP, Menu Matériels, video, quiz, barcode AR, Profil de l'auteur, dan références. Hasil analisis uji validasi pada media pembelajaran tersebut telah divalidasi oleh validator ahli media dan materi dengan mendapatkan nilai ahli materi sebesar 93,8%, dan ahli media sebesar 86,6% sehingga termasuk dalam kriteria 'sangat layak' untuk diterapkan ke dalam pembelajaran dan layak untuk uji cobakan setelah melalui revisi. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah kapan dan dimana saja untuk siswa.

Kata kunci: *Augmented Reality*, keterampilan menyimak, media pembelajaran.

ABSTRACT

Annisa Rahmawati. 2026. *Development of Augmented Reality-Based Learning Media for French Listening Skills A1 of Grade XI Students at SMA Negeri 7 Jakarta*. Thesis. French Language Educational Programme of Study, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to develop Augmented Reality (AR)-based learning media for French listening skills for 11th grade high school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE research model, which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study was limited to the development stage. The learning media developed is in accordance with the material se présenter and objets de la classe in French listening skills for 11th grade high school students. Based on the results of this development, AR-based learning media was created that can be accessed with a laptop or mobile phone, provided that it has an AR barcode. The main menu on the AR media consists of a guide, CP et ATP, Menu Matériels, video, quiz, AR barcode, Profil de l'auteur, and références. The results of the validation test analysis on the learning media have been validated by media and material experts, obtaining a material expert score of 93.8% and a media expert score of 86.6%, thus meeting the criteria of “highly feasible” for implementation in learning and suitable for testing after revision. The research results are expected to serve as an alternative learning medium that can be easily accessed anytime and anywhere by students.

Keywords: augmented reality, listening skills, learning media.

RÉSUMÉ

ANNISA RAHMAWATI, 2026. *"Développement des médias d'apprentissage basés sur la réalité augmentée pour la compréhension orale du français A1 chez les élèves de la classe XI de SMA Negeri 7 Jakarta"*. Mémoire de S1. Département de didactique du FLE, La Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Ce mémoire a été réalisé dans le but d'obtenir un baccalauréat de S-1 pour le programme d'études en éducation de la langue française, dans la faculté des langues et des arts à Universitas Negeri Jakarta. L'un des principaux objectifs de cette étude est le développement de médias de l'apprentissage basés sur la réalité augmentée pour les compétences en compréhension orale.

Les médias d'apprentissage sont l'un des facteurs favorisant la réussite de l'apprentissage fourni par les enseignants aux élèves en classe. Les supports d'apprentissage sont un outil pour aider les enseignants à fournir du matériel en classe. En utilisant des supports d'apprentissage, il est plus facile pour les élèves de comprendre les apprentissages réalisés avec l'enseignant. De cette façon, les enseignants ne deviennent que des facilitateurs dans l'apprentissage.

Dans l'apprentissage du 21^e siècle, avec le développement de la technologie qui se développe assez rapidement, les enseignants doivent être plus créatifs, innovants et adaptatifs pour créer un apprentissage intéressant pour les élèves. L'utilisation des médias d'apprentissage dans le contexte de l'éducation du 21^e siècle ne suit pas seulement les dernières tendances technologiques, mais constitue plutôt une stratégie

essentielle pour améliorer la qualité de l'apprentissage. Avec une intégration appropriée et ciblée, les médias d'apprentissage peuvent constituer un outil efficace pour préparer les étudiants à faire face aux défis mondiaux et à la complexité du monde moderne. Grâce à cette approche, les étudiants apprennent non seulement une matière, mais développent également les compétences nécessaires pour réussir dans cette ère numérique, telles que la pensée critique, la collaboration et la créativité.

L'utilisation de médias d'apprentissage permet aux étudiants d'apprendre plus activement et de s'impliquer dans le processus d'apprentissage, ce qui, en fin de compte, améliore leur compréhension du contenu d'apprentissage. En dehors de cela, les médias d'apprentissage offrent également aux enseignants un espace pour innover dans les méthodes d'enseignement et offrir une expérience d'apprentissage plus personnalisée et plus pertinente à chaque élève. Les bons supports d'apprentissage peuvent stimuler l'esprit des élèves dans l'apprentissage, de sorte qu'ils peuvent les rendre plus enthousiastes et enthousiastes dans l'apprentissage. Le rôle des enseignants est nécessaire dans le choix ou même la création de supports d'apprentissage qui peuvent permettre aux élèves de vivre des expériences d'apprentissage significatives. Les supports d'apprentissage peuvent être créés en fonction des préférences des étudiants.

Les médias d'apprentissage basés sur les intérêts et les passions des élèves peuvent être plus efficaces pour attirer leur attention. Les enseignants ont un rôle crucial à jouer dans l'identification des intérêts des élèves et leur intégration dans les stratégies d'apprentissage. De cette façon, les élèves seront plus motivés à être actifs dans leur processus d'apprentissage. En plus de choisir des supports d'apprentissage

adaptés aux intérêts et aux besoins des élèves, le rôle des enseignants comprend également la capacité de diriger efficacement l'utilisation de ces médias.

À l'ère du développement technologique d'aujourd'hui, la réalité augmentée est l'un des phénomènes les plus demandés par la génération Z. Dans ce contexte, la réalité augmentée ne sont pas seulement un phénomène populaire parmi les étudiants, mais peuvent également être un outil précieux dans l'éducation. Les enseignants peuvent tirer parti des fonctionnalités de la technologie de réalité augmentée pour créer des expériences d'apprentissage immersives, faciliter la compréhension ou présenter des ressources pédagogiques pertinentes pour le contenu d'apprentissage. phénomènes les plus demandés par la génération Z, où la majorité de la génération Z est actuellement composée d'étudiants qui étudient à l'école. Il s'agit d'une opportunité considérable pour les enseignants de fournir ou de créer un support d'apprentissage basé sur des phénomènes existants.

De nos jours, l'interaction pédagogique a considérablement changé avec l'existence de la technologie immersive. L'une des technologies préférées dans l'éducation est la réalité augmentée. La réalité augmentée présente non seulement du contenu sous forme d'objets tridimensionnels et d'animations, mais offre également une variété de fonctionnalités interactives qui permettent aux utilisateurs de s'engager activement dans cet espace numérique.

La réalité augmentée, en plus de fonctionner comme une technologie d'apprentissage interactive, offre également des fonctionnalités qui ont le potentiel d'enrichir le monde de l'éducation. Ce phénomène ouvre des opportunités pour les éducateurs d'intégrer la

réalité augmentée comme un outil d'apprentissage intéressant pour les étudiants. L'une des applications d'apprentissage qui peuvent être développées via la réalité augmentée est l'apprentissage de la compréhension orale du français.

Le français, langue internationale largement parlée dans de nombreux pays, exige le développement de compétences efficaces en compréhension orale. En utilisant la technologie comme la réalité augmentée, les enseignants peuvent concevoir du contenu d'apprentissage qui utilise des fonctionnalités visuelles et auditives pour faciliter le processus d'apprentissage des élèves. Cela comprend non seulement une introduction au vocabulaire et à la grammaire, mais enrichit également la compréhension des élèves de la culture et du contexte de l'utilisation de la langue française dans diverses situations.

Grâce à la réalité augmentée, les élèves peuvent être exposés à du matériel d'apprentissage pertinent et attrayant, comme des objets 3D qui visualisent le vocabulaire ou des dialogues interactifs qui illustrent des conversations quotidiennes en français. L'interaction directe avec ce contenu peut augmenter la motivation des étudiants et approfondir leur compréhension de la matière d'apprentissage. L'un des principaux avantages de l'utilisation de la réalité augmentée est sa capacité à motiver les étudiants. Dans ce contexte, l'apprentissage de la compréhension orale du français peut être utilisé comme exemple de la manière dont un matériel complexe et important à l'ère de la mondialisation peut être présenté dans un format attrayant et facile à comprendre via la réalité augmentée. Par exemple, utiliser des dialogues français

authentiques dans des objets 3D ou des animations interactives peut aider les élèves à comprendre et à mémoriser le contenu plus efficacement.

Le développement de médias d'apprentissage basés sur la réalité augmentée est une bonne étape pour soutenir un apprentissage de qualité en référence à l'apprentissage du 21^e siècle. L'utilisation de médias d'apprentissage basés sur la réalité augmentée peut encourager les étudiants à continuer à être enthousiastes à l'égard de l'apprentissage.

Les médias peuvent également être consultés facilement par les utilisateurs. L'apprentissage de la compréhension orale du français est un sujet important au 21^e siècle, il peut donc être utilisé comme matière pouvant être inclus dans le contenu multimédia d'apprentissage basé sur la réalité augmentée. L'intégration de l'apprentissage de la compréhension orale française dans le contenu multimédia basé sur la réalité augmentée offre de nombreux avantages importants pour l'éducation du 21^e siècle. En exploitant le potentiel visuel et interactif de cette technologie, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage engageantes, pertinentes et efficaces pour se préparer. aux étudiants de faire face aux défis de la mondialisation et d'élargir leurs connaissances dans le contexte de la langue et de la culture françaises.

Le développement des médias d'apprentissage des compétences basés sur la réalité augmentée a été réalisé pour les élèves de la classe XI au SMA Negeri 7 Jakarta. Le développement des médias a été réalisé selon la méthode de recherche R&D (recherche et développement) qui comprend cinq étapes, à savoir l'étape d'analyse des besoins, l'étape de conception, l'étape de développement, l'étape de mise en œuvre et

l'étape d'évaluation. Cependant, le développement réalisé n'atteint le stade de développement qu'avec une évaluation finale réalisée par des validateurs experts en médias et des experts en matériaux.

Une analyse des besoins est réalisée pour identifier les problèmes qui surviennent dans les écoles afin de pouvoir les utiliser comme matériel pour développer des supports d'apprentissage. L'analyse a été réalisée en menant des entretiens avec un professeur de français au SMA Negeri 7 Jakarta, à savoir Mme Tri Wulandari, S.Pd.,. Ces entretiens ont produit des données sous la forme de besoins de supports d'apprentissage interactifs et attractifs. Les questionnaires distribués aux 35 étudiants ont donné les mêmes résultats, Le questionnaire distribué aux étudiants a également donné les mêmes résultats, le contenu du questionnaire a montré que les étudiants se sentaient plus heureux et plus enthousiastes à apprendre le français lorsque l'enseignant utilisait les médias d'apprentissage basés sur la technologie. Les élèves comprennent mieux le matériel de cours sur les compétences en compréhension orale en français en utilisant des médias d'apprentissage interactifs avec des objets 3D et des animations. Le phénomène constaté est donc que les étudiants ressentent qu'ils ont besoin de matériel d'apprentissage innovant pour apprendre la compréhension orale du français.

Les résultats de l'analyse des besoins des enseignants et des étudiants deviennent des concepteurs de référence pour les produits en cours de développement. La conception des médias d'apprentissage est réalisée en assemblant des organigrammes et des storyboards pour le flux de développement des médias. Où le flux multimédia comprend le menu principal, le guide d'utilisation, les capaian

pembelajaran et alur tujuan pembelajaran, le menu matériels (leçon 1 – "Se Présenter" et leçon 2 - "Objets de la classe"), les marqueurs de réalité augmentée pour scanner les contenus 3D (dialogue situation formelle, dialogue situation informelle, exemple se présenter, et vocabulaire objets de la classe), et les exercices interactifs basés sur la réalité augmentée (quiz 1 se présenter, quiz 2 objets de la classe). Le matériel d'apprentissage est préparé sur la base du matériel d'apprentissage étudié au SMA Negeri 7 Jakarta, à savoir "Se Présenter" et "Objets de la classe". La préparation de la matière d'apprentissage a nécessité plusieurs références d'ouvrages, dont le livre "Super Français 1" et "Mon Alter Ego 1"

Après avoir conçu le flux de développement, l'étape suivante consiste à créer des contenus de réalité augmentée avec des objets 3D interactifs couvrant la matière d'apprentissage étudié. Pour comprendre la compréhension des étudiants, des questions pratiques et des quiz interactifs sont inclus dans les médias basés sur la réalité augmentée. Après avoir été développés, la validité des supports d'apprentissage a été testée par une experte en médias, à savoir M. Salman Al Farisi, S.Pd., M.Hum. et une experte en matériaux, à savoir Mme Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd., qui a abouti à l'évaluation selon laquelle le produit était très approprié pour les tests, avec un pourcentage d'évaluation de 86,6 % par l'expert en médias et de 93,8 % par l'experte en matériaux. Même ainsi, le produit doit encore être révisé d'abord sur la base des commentaires fournis par les experts en médias et l'experte en matériaux. Le support d'apprentissage peut être ouvert en utilisant l'application Canva et Assemblr Edu en scannant les codes QR fournis dans le média avec Google Lens via smartphone ou PC.

Les produits obtenus peuvent être facilement utilisés par les étudiants car à l'ère du développement technologique, la génération Z est une génération qui comprend facilement les évolutions technologiques. Grâce aux médias d'apprentissage basés sur la réalité augmentée, les étudiants peuvent améliorer leurs compétences en compréhension orale en français. Les enseignants, en tant que facilitateurs de l'apprentissage, peuvent utiliser ce support d'apprentissage car les élèves peuvent accéder de manière indépendante à ce support d'apprentissage sans avoir à obtenir l'aide de l'enseignant. Dans ce contexte, le rôle de l'enseignant se transforme en celui de facilitateur dans le processus d'apprentissage.

Grâce à ce support d'apprentissage, les élèves peuvent apprendre de manière autonome sans avoir à toujours dépendre de l'aide directe de l'enseignant. Ils peuvent accéder au contenu d'apprentissage à tout moment et en tout lieu, selon leurs besoins. Les étudiants peuvent accéder au contenu d'apprentissage basé sur la réalité augmentée à tout moment et n'importe où en fonction de leurs besoins. Cela permet d'apprendre de manière plus indépendante et adaptée au rythme d'apprentissage de chacun.

Le principal avantage des médias d'apprentissage basés sur la réalité augmentée est sa capacité à intégrer des activités d'apprentissage de manière ludique et interactive. Le contenu présenté peut prendre la forme d'objets 3D, de dialogues interactifs ou d'animations qui enrichissent l'expérience d'apprentissage des compétences en compréhension orale française des élèves. Le développement de ce support d'apprentissage est vraiment nécessaire pour améliorer les compétences en compréhension orale du français des élèves.