



Le développement du media de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite en classe dix au premier semestre

Sunu Tri Pratama, Diah Vitri Widayanti

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

Info Artikel

Historique des articles :
Accepté en août 2024
Approuvé en septembre 2024
Publié en octobre 2024

Keywords:
learning media, digital
comic, reading
comprehension

Résumé

La compréhension écrite est l'une des compétences fondamentales dans l'apprentissage de la langue française. Le français est une langue qui commence à être enseignée au lycée, les élèves ont besoin d'un média qui peut aider à comprendre les textes en français. Selon l'analyse de besoin, les élèves de la classe dix et l'enseignant ont supporté la réalisation de la bande dessinée digitale comme matières de la compréhension écrite. Le but de cette recherche développe une bande dessinée digitale pour aider les étudiants à comprendre les textes en français. Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D) en adaptant cinq étapes: 1) la potentialité et du problème, 2) la collecte des données, 3) la création du produit, 4) la validité du produit, 5) la révisions du produit. Le résultat de cette recherche est le média de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite. Ce média a quatre matières, ce sont : 1) Saluer et prendre congé, remercier et s'excuser, 2) se présenter, 3) heure, jour, date, mois, année, et 4) présenter son identité. Chaque matière se compose de : la compétence de base et l'indicateur, la bande dessinée, l'acte de parole et le vocabulaire, et l'évaluation.

Abstract

There are four basic skills in learning French language, one of these skills is reading comprehension. Reading comprehension is one of the skills that students must master. French is a language that is starting to be taught in high school, students need a media that can help them to understand the French texts. Based on the results of the needs analysis, teacher and students agree that learning media is developed in the form of digital comics. The aim of this research is to develop a digital comic media to help students to understand the French texts. This research uses the Research and Development methods (R&D) that adapts five steps: 1) potential and problem, 2) data collection, 3) product creation, 4) product validity, 5) product revision. The result of this research is the digital comic media for reading comprehension in class ten of the first semester. There are four materials contained in this media: 1) greet and say goodbye, Say thank you and apologize, 2) introduce yourself, 3) hour, day, date, month, year, and 4) present your identity. In this digital comic media, there are four parts: basic competency and indicators, comics, speech act and vocabulary, and evaluation.

L'INTRODUCTION

L'apprentissage de la langue vise quatre compétences fondamentales comme les objectifs d'apprentissage, à savoir: compréhension orale, production orale, compréhension écrite et production écrite. Compréhension écrite est l'une des compétences que les élèves doivent maîtriser. La volonté de lire est importante pour l'activité de compréhension écrite. Lire est un processus utilisé par les lecteurs pour obtenir des messages que l'écrivain veut transmettre, à travers les médias des mots / des langages écrite. (Tarigan, 2015, p. 7)

Selon l'observation pendant la pratique de l'enseignement (PPL) au lycée 8 Semarang. Les élèves avaient du mal à comprendre le contenu du texte en français. Lors de l'apprentissage, l'enseignant a donné le texte en français et leur demandent de lire et de comprendre d'abord, puis discuter sur le contenu du texte. Mais, beaucoup d'élèves ne le comprennent pas bien. Quelques élèves ne sont pas assez enthousiastes pour apprendre le français, vu de l'interaction pendant l'enseignement: ils étaient passifs, ils ne pouvaient pas répondre à la question du Prof. Sur la base des résultats de cet observation, il est nécessaire du média de l'apprentissage pour faciliter les élèves à comprendre le texte en français.

Dans cette ère moderne, l'utilisation la technologie et le media doit être utilisée bien par l'enseignant dans le processus d'apprentissage. L'utilisation du media d'apprentissage doit créer une atmosphère d'apprentissage agréable pour les élèves.

Cela convient à l'opinion de Daryanto (2016, p. 5) disant que des médias d'apprentissage sont des médias qui sont utilisés comme outils et matériels pour les activités d'apprentissage. L'utilisation du media d'apprentissage en classe peut augmenter des désirs des élèves pour étudier, et les élèves

sont plus faciles à comprendre le matériel donné.

Arsyad (2016, p. 31) divise les médias en quatre groupes, ce sont 1) les médias produits par la technologie d'impression, 2) les médias produits par la technologie audiovisuelle, 3) les médias produits par la technologie informatique, 4) les médias produits par la technologie d'impression et informatique.

À l'heure actuelle, il est donc important de créer un media digital, puisque on est dans le monde digital. Surtout avec la situation pandémique, il n'est pas facile de sortir pour obtenir un media de l'apprentissage. La bande dessinée digitale est un media approprié pour être utilisé comme des media d'apprentissage de la langue étrangère. On peut facilement la lire sur *smartphones* ou ordinateurs portables. Les bandes dessinées peuvent stimuler les élèves dans l'apprentissage de la langue française. Des illustrations dans la bande dessinée peuvent aider les élèves à interpréter le sens des phrases en français.

Les recherches précédentes discutent de la bande dessinée pour l'apprentissage. Buchori & Setyawati (2015) ont développé du modèle d'apprentissage de l'éducation caractère à travers *e-comic* à l'école primaire. Le résultat de cette recherche indique qu'il y a l'augmentation des scores de caractères après le test et ce modèle d'apprentissage de l'éducation est efficace.

Irfana, Iswari, & HB (2017) ont développé de la bande dessinée digitale "*Let's Learn About Virus*" pour l'apprentissage de la biologie en la classe X. Sur la base le résultat de cette recherche, les élèves qui utilisent la bande dessinée digitale dans l'apprentissage ont une bonne performance.

Kanti, Suyadi, & Hartanto (2018) ont développé du media d'apprentissage de la bande dessinée digitale de système du

paiement et le paiement. Sur la base le résultat de cette recherche, le media d'apprentissage de la bande dessinée digitale est intéressants, efficaces, et efficients.

Ranuta (2016) a développé du média de la bande dessinée digitale pour la compétence de la compréhension écrite du français sur les hobbies ou les goûts utilisant Macromedia flash. Sur la base le résultat de cette recherche, le produit de la bande dessinée digitale est passé l'étape de révision du produit et est prêts à être utilisé.

Untari & Saputra (2016) ont examiné de l'efficacité du media de la bande dessinée pour la compréhension écrite en classe quatre. Sur la base le résultat de cette recherche, le media de la bande dessinée est efficace pour la compréhension écrite pour les élèves du primaire en classe quatre.

Les bandes dessinées et les images peuvent être utilisées efficacement par les enseignants dans le but d'améliorer l'intérêt, de développer le vocabulaire et la compréhension écrite (Sudjana et Rivai, 2005, p. 65). Les bandes dessinées ont l'efficacité parce qu'elles présentent des images intéressantes qui peuvent augmenter l'intérêt de lire. Sur la base le résultat d'analyse de besoin, les élèves ont des difficultés à comprendre les textes en français. L'enseignant et les élèves montrent leur intérêt à la création de la bande dessinée digitale.

Sur la base des recherches précédentes, les bandes dessinées montrent leurs efficacités pour augmenter la compréhension dans certains apprentissages. Dans l'apprentissage de la langue française au lycée, il n'y a pas de media d'apprentissage pour la compréhension écrite sous forme de la bande dessinée. Ensuite, il est donc important de développer un média l'apprentissage qui pourrait aider les élèves pour comprendre facilement le texte en français. Les objectifs

de cette recherche sont découvrir le besoin du professeur et des élèves sur la bande dessinée digitale, et développer de la bande dessinée digitale.

LA METHODOLOGIE

Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D). Le but de cette recherche est de développer et tester l'efficacité d'un produit. Sugiono (2016, p. 409) mentionne dix étapes de cette recherche, ce sont: 1) l'analyse de la potentialité et des problème, 2) la collecte des données, 3) la création du produit, 4) la validité du produit, 5) la révision du produit, 6) essai du produit, 7) la révision du produit, 8) essai sur terrain, 9) la révision du produit, 10) la production du produit

Dans cette recherche, j'utilise seulement cinq étapes en raison du temps et des coûts limités. Ce sont:

1. L'analyse de la potentialité et des problèmes
Dans cette étape, j'ai découvert des potentiels et des problèmes en faisant l'observation dans l'apprentissage de la langue française.
2. La collecte de données
Dans cette étape, j'ai collecté des données sous forme un questionnaire et une entrevue. Les répondants à cette recherche étaient un professeur de français et des élèves de classe X
3. La création du produit
Dans cette étape, j'ai créé le média de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite au lycée de la classe dix.
4. La validité du produit
Dans cette étape, les produits sont évalués par le validateur qui est experts dans leur domaine
5. La révision du produit
Dans cette étape, j'ai développé le produit selon les conseils qui ont donnés par l'expert

LA DISCUSSION

Dans cette recherche, j'utilise seulement cinq étapes en raison du temps et des coûts limités à savoir : 1) La potentialité et problème, 2) La collecte des données, 3) La création du produit, 4) La validité du produit, 5) La validité du produit. Voici l'explication des cinq étapes:

1. La potentialité et problème

Dans cette étape, j'ai trouvé des potentiels et des problèmes en faisant la pratique de l'enseignement (PPL) au lycée 8 Semarang. Sur la base de l'observation, les élèves avaient du mal à comprendre le contenu dans le texte en français.

2. La collecte de données

Dans cette étape, j'ai étudié le Permendikbud No. 24 2016 et des théories qui sont associé à cette recherche. Dans cette recherche, j'ai utilisé des questionnaires et une entrevue pour obtenir des informations sur leurs problèmes et leurs besoins. Les répondants à cette recherche étaient un professeur de français et des élèves de classe X.

3. La création du produit

Dans cette étape, j'ai réalisé la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite au lycée. Ce produit comprend quatre parties, à savoir : les compétences de base et les indicateurs, la bande dessinée, l'acte de parole et vocabulaire, et l'évaluation. Le matériel contenu dans les bandes dessinées est adapté au le Permendikbud No. 24 2016. Il y a quatre thèmes dans ce produit, à savoir: Saluer et prendre congé, Remercier et s'excuser, Se présenter, Heure, jour, date, mois, année, et Présenter son identité.

4. La validation du produit

Dans cette étape, un expert évaluer ce produit pour l'améliorer. Le validateur a donné des suggestions pour améliorer ce

produit. Le validateur de ce produit de la bande dessinée digital est Neli Purwani S. Pd., M. Hum.

Le validateur donne quelques améliorations à ce produit, ces améliorations sont: Correction de l'aspect visuel : 1) l'incompatibilité la couverture de la bande dessinée, 2) l'ajout de bulles de conversation, 3) l'ajout une image "horloge" dans la partie de thème "heure, jour, date, mois, année". Correction de l'aspect linguistique : 1) l'erreur lors d'écriture "nouvelle" sur le contenu de la bande dessinée, 2) l'amélioration de lors de l'écriture "c'est" dans la bande dessinée, 3) l'ajout de variations de phrases dans contenu de la bande dessinée 4) l'amélioration d'écriture "beaucoup" sur le contenu de la bande dessinée, 5) l'amélioration de l'écriture "d'art" au contenu de la bande dessinée

5. La révision du produit

Dans cette étape, après le validateur a fourni des suggestions et des améliorations concernant le produit, je développe le produit selon les conseils donnés. Les révisions sont décrites ci-dessous:

1) Correction de l'aspect visuel

1. L'incompatibilité la couverture de la bande dessinée

L'image de "la tour Eiffel" dans la couverture est remplacée par l'image "le monument de Tugu muda" qui est l'un des icônes de la ville de Semarang, parce que la scène de fond de cette bande dessinée est à Semarang.

2. L'ajout de bulles de conversation

Les phrases "Ça ne fait rien" "Entrons dans la classe." et "C'est votre nouvel ami". "Fabien, présentez-vous s'il vous plaît!" étaient dans une bulle de conversation. Le validateur a

conseillé pour les séparer dans deux différentes bulles de conversation.

3. L'ajout une image "horloge" dans la partie de thème "heure, jour, date, mois, année"

L'image d'horloge est ajoutée pour la description de l'heure.

2) Correction de l'aspect linguistique

1. L'erreur lors de l'écriture "nouvelle" dans le contenu de la bande dessinée

L'erreur du mot "nouvelle" dans la phrase "il est votre nouvelle ami" est remplacé par le mot "nouvel".

2. L'amélioration lors de l'écriture "c'est" dans la bande dessinée

L'erreur du mot "c'est" dans la phrase "c'est votre nouvel ami" est remplacé par "il est votre nouvel ami", pour décrire un garçon plus précisément.

3. L'ajout de variations de la phrase dans le contenu de la bande dessinée

Le validateur a conseillé pour ajouter des variations pour être plus varié. La phrase 1) Je m'appelle Jean ⇒ Jean, je m'appelle Jean
2) Je m'appelle Anne ⇒ Et moi, je m'appelle Anne

4. L'amélioration de l'écriture "beaucoup" dans le contenu de la bande dessinée

Le mot "beaucoup" dans la phrase "j'aime beaucoup d'art" est remplacé par le mot "bien" pour éviter l'erreur grammaticale.

5. L'amélioration de l'écriture "d'art" sur le contenu de la bande dessinée
- Le mot "art" dans la phrase "j'aime beaucoup d'art" est remplacé par le mot "les arts"

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats de cette recherche, les conclusions de cette recherche sont :

1. L'enseignant et les élèves, ils ont besoin d'un media d'apprentissage pour faciliter de comprendre les textes en français. Ils montraient leur intérêt à la création de développement de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite.
2. Le produit de cette recherche est le média de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite au lycée de la classe dix, contenant quatre matières principale, ce sont : 1) Saluer et prendre congé, remercier et s'excuser, 2) se présenter, 3) heure, jour, date, mois, année, et 4) présenter son identité. Chaque matière se compose de : la compétence de base et l'indicateur, la bande dessinée, l'acte de parole et le vocabulaire, et l'évaluation.

BIBLIOGRAPHIES

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aydoğu, C. (2015). *La Bande Dessinée: Un Exemple D'exploitation En Classe de FLE*. Balikesir University The Journal of Social Sciences Institute, 18(33).
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). *Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School*. International Journal of Education and Research, 3(9).
- Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Eisner, W. (2000). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Irfana, N., Iswari, R. S., & HB, F. P. (2017). *Pengembangan Komik Digital "Let's Learn About Virus" Sebagai Media*. Journal of Biology Education, 6(3).

- 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, 12(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- May, M., & Warr, S. (2011). *Teaching Creative Arts and Media 14+*. New York: Open University Press.
- Merç, A. (2013). *The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension*. International Journal on New Trends in Education and Their Implications, 4(1).
- Moreillon, J. (2007). *Collaborative Strategies for Teaching Reading Comprehension: Maximizing Your Impact*. Chicago: AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION.
- Patel, M. F., & Jain, P. M. (2008). *English Language Teaching (Methods, Tools & Techniques)*. Jaipur: SUNRISE PUBLISHERS & DISTRIBUTORS.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : BumiAksara.
- Ranuta, J. (2016). *Le Developpement du Média De La Bande Dessinée Numérique Pour La Compétence De La Compréhension Écrite Du Français sur Les Hobbies ou Les Goûts Utilisant Macromedia Flash*. UNNES : Didacticofrancia.
- Rifkind, C., & Christopher, B. (2019). *How Comics Work*. Winnipeg: University of Winnipeg.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. JPSD, 3(2).
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(2).
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Untari, M. F., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD*. Mimbar Sekolah Dasar, 3(1), 29-39.