

## Développement du média Smart Box pour améliorer les compétences de français des élèves de SMAN 21 Medan

**Chafizah Nur'ain Harahap\***

*Universitas Negeri Medan, Indonésie*

**Zulherman**

*Universitas Negeri Medan, Indonésie*

\*Correspondance : [chafizahharahap23@gmail.com](mailto:chafizahharahap23@gmail.com)

**Résumé :** Cette étude a pour but de développer des supports média Smart box pour l'apprentissage du français au niveau secondaire et d'évaluer leur degré de faisabilité. Cette recherche recourt à la méthode de recherche et développement (R&D) selon le modèle ADDIE de Robert Maribe Branch (2009). La recherche n'a pas atteint le stade du test d'efficacité du produit. Les étapes de la recherche ont commencé par la collecte d'informations et l'analyse des besoins, la distribution de questionnaires aux étudiants, la conception, la collecte de matériel d'apprentissage et la fabrication de supports d'apprentissage conformément à la conception élaborée, ainsi que la validation de la boîte à outils intelligente auprès d'experts en médias et en matériel d'apprentissage. Les résultats du test de validation par les experts des médias étaient de 81,54 %, et ceux des experts du matériel de 82 %. Les résultats de la validation des supports sont classés dans la catégorie « très bon ». Les résultats de la validation du matériel sont classés dans la catégorie « très bon ».

**Mots-clés :** développement ; média d'apprentissage ; compétence de français ; compréhension écrite ; Smart box

**Abstract:** This study aims to develop "smart box" materials for learning French at the secondary level, and to determine the feasibility of the "smart box" materials developed. The research employs the research and development (R&D) method, using Robert Maribe Branch's ADDIE model (2009). The research did not reach the stage of product effectiveness testing. The research stages began with information gathering and needs analysis through the distribution of questionnaires to students; design through the collection of learning materials and the manufacture of learning aids in accordance with the design; and validation of the intelligent toolbox with media and materials experts. The results of the validation test by media experts were 81.54%, and by material experts, 82%. Media validation results are included in the "very good" category. Material validation results are included in the "very good" category.

**Keywords:** development; educational media; French language skills; reading skills; Smart Box

Accepté en mars 2026 ; Approuvé en avril 2026 ; Publié en mai 2026

©2026 Auteur(s)

Publié par la Section de la Pédagogie du Français, Universitas Negeri Semarang

## L'INTRODUCTION

La langue est la manière dont une personne communique ses pensées, ses opinions, ses sentiments ou même ses émotions. Selon Annisa (2018), il existe de nombreuses langues parlées dans le monde, et le français est l'une des plus populaires car c'est la langue officielle de la Croix-Rouge internationale et l'une des langues officielles du monde. Outre l'anglais et d'autres langues, le français est considéré comme la langue principale des conférences de l'ONU. Setiakemala (2019), utilisant les données de Translocalize, indique que le français occupe la onzième place en tant que langue la plus fréquemment parlée dans le monde, avec au moins 77 millions de personnes l'utilisant comme langue maternelle et 128 millions comme seconde langue. Le français est une langue officielle dans 29 pays et l'une des six langues officielles des Nations unies.

Selon Depdiknas (2003), l'objectif de l'apprentissage du français à l'école est d'aider les élèves à se développer dans les domaines de la communication, des sciences, de la technologie et de l'art. Le français est une langue étrangère importante à apprendre en Indonésie, en particulier à l'ère actuelle de la mondialisation. De nombreux établissements d'enseignement proposent des cours de français. Cependant, de nombreux étudiants ont des difficultés à utiliser et à comprendre le français. L'apprentissage doit donc être innovant.

L'éducation n'améliore pas seulement la technologie et la science, mais renforce également la curiosité des élèves, leur capacité à penser de manière critique et systématique, ainsi que leur capacité à

découvrir et à affiner leurs propres connaissances. Dans les lycées (SMA), le français est désormais l'une des secondes langues étrangères enseignées après l'anglais. L'apprentissage du français au lycée vise à améliorer quatre compétences linguistiques, conformément au curriculum de 2013, à savoir la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Ces quatre compétences ne peuvent en effet pas être enseignées séparément ; elles doivent donc être enseignées simultanément.

La compréhension écrite est l'une des compétences obligatoires dans le processus d'apprentissage du français au SMA Negeri 21 Medan, au niveau A1. Le niveau A1 est un niveau de base ou d'introduction dans l'apprentissage du français. La capacité à comprendre ce que l'on lit s'appelle la compréhension écrite. La compréhension de la lecture, l'une des compétences linguistiques, est très importante dans le processus d'apprentissage. Par conséquent, on attend des élèves qu'ils participent activement. Les élèves doivent lire à haute voix, avec une prononciation et une intonation correcte, et comprendre le texte prescrit pendant les activités d'apprentissage en classe.

L'apprentissage est le processus d'acquisition de connaissances, de compétences et de valeurs positives à l'aide de diverses sources. Les médias constituent une part importante du processus d'apprentissage dans les écoles d'aujourd'hui. Ils aident les élèves à comprendre la matière plus facilement et jouent un rôle important en facilitant la transmission de l'information. Il existe plusieurs jeux médiatiques qui peuvent faciliter l'apprentissage des langues, y compris le français, comme les jeux de cartes mystère, Uno, les sites Web, les jeux de mots, les pop-ups et les smart boxes. L'utilisation des médias d'apprentissage peut faciliter le processus d'apprentissage et optimiser les résultats. L'un des nombreux types de médias d'apprentissage est le média visuel.

Le terme « Smart Box Media » vient de l'anglais et signifie « boîte intelligente ». Une boîte intelligente est un outil en forme de boîte ou un média rempli d'images et de mots, utilisé par les enseignants pour transmettre la matière et attirer l'attention des élèves pendant l'apprentissage (Polinda et al., 2023). Les boîtes à outils intelligentes peuvent être classées dans la catégorie des outils de jeu éducatifs (APE). L'APE est un outil de jeu conçu délibérément à des fins éducatives. Selon Puspitasari (Rahayuningsih et al., 2019), la boîte intelligente, également appelée média de la ville intelligente, est un média en forme de bloc à deux faces qui contient des outils sous forme de cartes.

Selon Harnanto (Rahayuningsih et al., 2019), l'utilisation de la médiathèque intelligente améliore les résultats d'apprentissage, car elle crée une atmosphère d'apprentissage agréable et accroît la concentration des élèves. La raison du choix de la médiathèque intelligente dans cette étude est qu'elle n'a jamais été utilisée pour l'apprentissage en classe. La différence de la médiathèque intelligente.

D'après l'observation et l'expérience de l'auteur pendant le PLP à SMA 21 Medan, il y a encore beaucoup d'élèves qui ont des difficultés à apprendre le français, en particulier en lecture, de sorte que beaucoup d'élèves n'aiment pas cette matière, car elle est considérée comme difficile et ennuyeuse. En conséquence, de nombreux élèves ne réussissent pas le KKM en lecture, avec un score moyen de 78, contre un score KKM fixé par l'école de 80. Par conséquent, les enseignants doivent trouver la bonne solution pour que les élèves s'intéressent davantage à l'apprentissage du français.

D'après les résultats du questionnaire d'analyse des besoins administré à 28 étudiants de la classe XI 6 à la SMA N 21 Medan, seuls 50 % des étudiants sont d'accord avec l'idée que l'enseignant n'utilise que des livres comme ressources d'apprentissage du français. Par ailleurs, les autres trouvent cela difficile et ont tendance à s'ennuyer rapidement lorsque l'apprentissage se limite aux livres. Cela montre que les étudiants ont besoin de diversité des méthodes d'enseignement pour rendre le processus d'apprentissage plus intéressant et plus développant. Dans les résultats du questionnaire d'analyse des besoins, à la question de savoir si les étudiants sont intéressés par l'utilisation des Smart Box par l'enseignant dans le processus d'apprentissage, 86 % des étudiants ont répondu que l'enseignant utilise les Smart Box pour améliorer les compétences de lecture des étudiants. De cette déclaration, on peut conclure que le média Smart Box peut améliorer les résultats d'apprentissage des étudiants de la classe XI 6.

Sur la base des problèmes susmentionnés et des résultats de la recherche d'observation précédente, on a décidé d'examiner l'application de la Smart Box à l'école SMA 21 Medan afin d'améliorer la compréhension de la lecture du français chez les élèves. On souhaite donc mener une recherche intitulée

« Développement du média Smart Box pour améliorer les compétences en français des élèves de SMAN 21 Medan ».

## LA MÉTHODOLOGIE

Cette recherche est menée au SMA Negeri 21 de Medan. On mène au cours du semestre impair de l'année scolaire 2024/2025. SMA N 21 Medan a une accréditation A et est situé sur Jalan. Selambo, la ville de Medan, en Sumatra du Nord, d'une durée de 4 mois, de mai à juillet 2025. Cette recherche s'appuie sur une approche de recherche et développement (R&D). La théorie utilisée pour développer les médias développés est le modèle ADDIE, conçu par Robert Maribe Branch (2009). La méthode de recherche en développement est une approche utilisée pour concevoir et tester des produits. Pour produire certains produits, la recherche analytique est utilisée pour évaluer l'efficacité d'un produit afin qu'il puisse être utilisé par le grand public.

L'objet de cette recherche est le développement d'une Smart box visant à améliorer les compétences en français des élèves de la classe XI 6 du SMAN 21 Medan.

Les données à collecter dans cette étude se répartissent en deux catégories principales, à savoir : (1) les données sur le processus de développement du support smart box et (2) les données sur la validité du support smart box pour l'apprentissage de la lecture en français qui a été développé. La première source de données provient des résultats des observations, des tests d'aptitude à la lecture, des entretiens avec les enseignants, des études documentaires et des notes sur l'ensemble du processus de développement, de la phase d'analyse à la phase de développement. La deuxième source de données provient de l'évaluation par des experts en matériel et en médias des médias développés pour la Smart Box.

Les données relatives au processus de développement de la smart box ont été collectées à l'aide de différentes techniques, selon le type de données. Les données concernant les élèves ont été recueillies au moyen de questionnaires, de tests et d'observations dans les classes d'apprentissage du français. Les données relatives aux enseignants ont été collectées lors d'entretiens. Les données relatives aux documents liés à l'apprentissage du français ont été collectées au moyen d'une étude documentaire. Les instruments utilisés pour collecter les données comprenaient des fiches d'observation, des lignes directrices d'entretien, des fiches de notes de terrain et des carnets de recherche.

Les données collectées seront analysées en fonction de leur type. Les données d'observation et les résultats des questionnaires seront analysés à l'aide de la moyenne. Les données des entretiens seront analysées à l'aide de l'analyse de contenu. Les données issues de la validation par les experts seront analysées à l'aide de la moyenne. Les instruments utilisés pour analyser les données sont des applications Excel. La formule de calcul est la suivante :

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

Description :

P = Présentation de la catégorie

$\Sigma$  = Nombre de notes de réponse

N = Total des notes

## LES RÉSULTATS ET LES DISCUSSIONS

Cette étude a adopté le modèle de développement ADDIE qui comprend cinq étapes : l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation (Robert Maribe, 2009). Toutefois, dans cette étude, l'application du modèle ADDIE a été limitée à trois étapes : l'analyse, la conception et le développement. Cette restriction s'explique par le fait que la mesure de la qualité de ce produit de développement se concentre uniquement sur son aspect de validation.

### 1. Analyse

L'identification des problèmes et des opportunités existants constitue la première étape avant de développer les médias. Pour obtenir les informations, une analyse auprès des étudiants a été menée en distribuant des questionnaires via Google Forms à 28 étudiants de la classe XI 6 du SMAN 21 Medan. En outre, un entretien a été mené avec le professeur de français.

Sur la base du tableau 2.4 relatif à l'analyse des besoins des élèves répartis dans les écoles secondaires, peut être obtenue comme suit :

- 1) Autant que 60,7 % des lycéens ont déclaré être intéressés et aimer apprendre le français ; en outre, 14,3 % ont déclaré ne pas être intéressés par l'apprentissage du français, et 25 % n'étaient pas sûrs d'apprendre le français.
- 2) Au total, 64,3 % des élèves du secondaire ont déclaré être heureux et intéressés par l'apprentissage du français. En outre, 21,4 % ont déclaré qu'ils n'étaient pas heureux d'apprendre le français et 14,3 % qu'ils n'étaient pas sûrs de pouvoir l'apprendre.
- 3) 57,1% des lycéens étaient intéressés par la lecture du texte français proposé par l'enseignant ; 21,4% n'étaient pas intéressés et 28,6% n'étaient pas sûrs de pouvoir le lire.
- 4) 71,4 % des lycéens ont estimé que la lecture de textes français les aidait à améliorer leur capacité à lire des textes français ; cependant, 21,4 % des élèves n'étaient pas convaincus que la lecture de textes pouvait améliorer leur capacité à parler le français.
- 5) Au total, 71,4 % des élèves ont répondu que les enseignants utilisent des jeux dans les cours de français ; 17,9 % ont répondu que le matériel n'utilise pas de jeux dans les cours de français ; et 10,7 % ont répondu qu'ils n'étaient pas sûrs.
- 6) 75 % des étudiants ont déclaré avoir appris le matériel sur la description d'une personne en classe. Par ailleurs, 17,9 % des élèves ont déclaré ne pas avoir appris le matériel, et 7,1 % ont déclaré ne pas en être sûrs.
- 7) 71,4 % des élèves ont déclaré que les enseignants utilisent toujours des supports d'apprentissage intéressants lorsqu'ils enseignent le français, 17,9 % ont déclaré que les enseignants ne les utilisent pas toujours et 10,7 % ont déclaré qu'ils n'étaient pas sûrs que les enseignants les utilisent.
- 8) 96,4% des élèves ont déclaré être intéressés par l'utilisation des médias dans l'apprentissage du français.
- 9) Alors que 71,4 % des élèves ne connaissaient pas les boîtiers intelligents comme supports d'apprentissage, 25 % d'entre eux les connaissaient.
- 10) Au total, 89,3 % des élèves ont déclaré vouloir utiliser la smart box pour améliorer leurs compétences en lecture en français, tandis que 7,1 % ont déclaré ne pas être intéressés et 3,6 % ont déclaré ne pas être sûrs que la smart box puisse améliorer leurs compétences en lecture.

Sur la base de l'analyse du questionnaire sur les besoins en matière de médias, on peut conclure que le développement de la smart box est très important pour le processus d'apprentissage dans les écoles secondaires.

## 2. Concept de design

La deuxième étape est la conception. À ce stade, le matériel à enseigner est conçu pour être utilisé dans la boîte à outils intelligente. Avant la phase de développement, nous préparons le matériel pédagogique. Après avoir analysé le potentiel et les problèmes, l'étape suivante consiste à trouver des références pour étayer la création de supports d'apprentissage. On collecte des textes et des photos provenant d'une présentation, ainsi que des photos qui seront incluses dans le support Smart box.

Les sources de référence pour les textes du matériel pédagogique proviennent de livres et d'Internet, car il y a quatre textes dans le matériel pédagogique : la description physique, la présentation du personnage, l'association d'images au texte et les caractéristiques physiques.

## 3. Développement

Une fois la conception bien organisée, la troisième étape est le développement. Il s'agit du développement et de la fabrication du support smart box, qui constitue la base de son utilisation. La création de ces supports s'est déroulée de mai à juin 2025, et un exemple de support smart box pour l'apprentissage peut être consulté ici.

### a. Validation par des experts en matériaux

L'expert en matériaux a validé le matériau à deux reprises, puis certains résultats de la validation ont été formulés sous forme de suggestions et de commentaires. Les suggestions et les critiques relatives à la validation du matériel sont les suivantes :

- 1) La présentation du matériel sur les supports devrait être plus claire, plus intéressante et plus innovante.
- 2) Veuillez réviser la présentation du matériel.

Sur la base des résultats de validation ci-dessus, on peut conclure que les résultats de l'évaluation du matériel par le validateur répondent aux critères de « Très bon », avec un pourcentage total de 82% pour tous les aspects de l'évaluation. Ces résultats indiquent que le matériel peut être utilisé dans le cadre de l'apprentissage sans avoir à le modifier.

Par conséquent, le contenu présenté dans ce matériel pédagogique a obtenu un score de 82 % et se situe dans la catégorie « Très bon ». Cependant, dans certains domaines, la présentation du matériel devrait être ajustée pour être plus attrayante ou modifiée conformément aux recommandations du validateur de matériel. Sur la base de ces résultats, on peut conclure que l'apparence du matériel devrait être ajustée pour le rendre plus intéressant à lire.

- b. Validation par des experts en médias

L'expert en médias a procédé à la validation des médias et, par la suite, certains résultats de cette validation ont été présentés sous forme de suggestions et de commentaires. Les suggestions et les critiques relatives à la validation des médias sont les suivantes :

- 1) La conception peut être plus intéressante, par exemple avec des couleurs et une écriture qui attirent l'attention, et plus soignée.
- 2) Le matériel présenté peut également être accompagné d'images et de formes plus attrayantes (pop-ups, couleurs vives).

Sur la base des résultats de validation ci-dessus, on peut conclure que les résultats de l'évaluation du support par le validateur répondent au critère « Très bon », avec un pourcentage de score total pour tous les aspects de l'évaluation de 81, 54%. Ces résultats indiquent que le support peut être utilisé dans le cadre de l'apprentissage sans qu'il soit nécessaire de le modifier.

## **LA CONCLUSION**

Sur la base de la formulation, des objectifs, des résultats et de la discussion de la recherche sur le développement d'une boîte à outils intelligente au sein de SMAN 21 Medan, on peut conclure ce qui suit :

Les données de l'analyse des besoins à SMAN 21 Medan ont servi à créer une boîte à outils intelligente contenant un texte présentant une personne en fonction de l'acquisition de compétences liées à l'apprentissage. Le modèle ADDIE, développé par Robert G. Maribe, a été utilisé pour élaborer le support. Cependant, seules trois étapes ont été mises en œuvre dans l'étude : l'analyse, la conception et le développement.

Au stade de l'analyse, des questionnaires ont été distribués aux étudiants et les résultats ont montré que les supports Smart Box n'avaient jamais été utilisés comme supports d'apprentissage. Au stade de la conception, nous collectons du matériel pédagogique pour créer des modèles de médias, et au stade du développement, nous créons des médias à partir de ces modèles.

Sur la base des résultats de la validation des validateurs sur le matériel et les médias, l'étude a montré que les médias d'apprentissage utilisant des boîtes à puce sur le matériel « Présenter quelqu'un » sont valides ou réalisables. La valeur moyenne des validateurs sur le matériel était de 74 % (réalisable), et sur les médias d'apprentissage, de 81 % (très réalisable).

## **LES BIBLIOGRAPHIES**

- Anisah, S. (2018). Jangan Salah, ini Dia 7 Alasan Mengapa Harus Belajar Bahasa Perancis. idntimes.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka cipta
- Asyhar, R 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers.
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Smart Box di TK Mughadah. Jurnal Al-Abyadh, 3(2), 52–58.  
<https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE approach. New York: Springer.



- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Harnanto, S. 2016. Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar.
- Kridalaksana (dalam Damayanti dan Chamidah, 2017:4) membaca adalah penyampaian dari teks yang berupa tulisan maupun dari gambar atau diagram maupun dari campuran itu semua.
- Maida, N. (2018). Pengembangan Modul Pai Berbasis Android Dengan Menggunakan App.Yet Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95- 105.
- Polinda, A., & dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. Communnity Development Journal, 4(5), 9758–9762.
- Rahayuningsih, S. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Smart Box Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 11-18.
- Satiakemala, S. (2019). Teknik Wawancara dalam Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menyimak pada Pembelajar Bahasa Perancis. Jurnal Sora, 4(1), 31-39.
- Zahra, Jovanka Oktavia Venneza., Hanifah, Nurdinah., Nugraha, Rina Gustian. Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban. Didaktika: Jurnal Kependidikan 13(1). 2024. hatulistiwa (JPPK), 10(3), 1425-1432