



L'Apprentissage Basé Sur le Projet Sous Forme de « *Webtoon Muet* » au Cours du Français Écrit Pré-Avancé Pour les Étudiants de Quatrième Semestre à l'UNNES

Aria Aji Pawana, Sri Handayani

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

Info Artikel

Historique des articles :
Accepté en mars 2024
Approuvé en avril 2024
Publié en mai 2024

Keywords:
French Writing Skills,
Project Based Learning,
Silent Webtoon

Résumé

L'apprentissage du français est mis en œuvre pour établir quatre compétences langagières, la compréhension écrite, la production écrite, la compréhension orale, et la production orale. Pour améliorer la compétence de la production écrite la stimulation de l'image peut être utilisé. Cette recherche est menée pour expérimenter la méthode de l'apprentissage base sur projet sous forme de webtoon muet dans le cours de français écrit pré-avancé. Cette recherche est une recherche expérimentale avec le model de One-Shot Case Study. La variable de cette recherche est le résultat de l'apprentissage basé sur projet avec « webtoon muet » dans le cours de français écrit pré-avancé. Cinquante-quatre étudiants de quatrième semestre de la section du pédagogique du français à l'UNNES ont participé à cette recherche. Après avoir pris l'apprentissage qui se compose en huit phases, le projet final d'étudiant est la série webtoon en titre « Le Coin du Monde », dans cette série, il y a cinq épisodes dont les histoires sont en corrélation. Ensuite, les étudiants montrent le note moyenne 83,2 sur 100 pour la compétence de la production écrit.

Abstract

France language learning is performed to establish four competencies languages, listening, speaking, reading, and writing. To develop the competence of writing, image stimulation can be used. This research is done to experiment with the method of project-based learning with silent webtoon in the course of Français Écrit Pré-Avancé. This research is an experiment that uses the One-Shot Case Study model. The variable of the research is the result of project-based learning with silent webtoon in the course of Français Écrit Pré-Avancé. Fifty-four students in the fourth semester in the French pedagogic section at UNNES have participated in this research. After the learning was performed with eight phases, the final project that students create is a webtoon series entitled "Le Coin du Monde" This series is composed of five webtoon episodes that still have the correlated story. On the other hand, the students show 82 out of 100 for the average degree in the competence of writing.

L'INTRODUCTION

Au programme de pédagogie du français à l'UNNES, les étudiants étudient les quatre compétences linguistiques, telle que : compréhension orale, production orale, compréhension écrite, et production écrite. Plus précisément, pour les étudiants du quatrième semestre, les compétences de compréhension écrite et production écrite seront approfondi dans le cours de *Française Écrite Pré-Avancé*, tandis que les compétences de compréhension orale et production orale seront appris dans le cours de *Française Oral Pré-Avancé*. Puis, le cours *Grammaire Pré-Avancé* est pour approfondir les connaissances grammaticales.

Se trouve dans le plan d'apprentissage semestriel du cours *Français Écrite Pré-Avancé* 2023, les compétences linguistiques qui sont être perfectionnés sont les compétences de la compréhension écrite et production écrite. Pour la compréhension écrite, les étudiants étudient en utilisant des méthodes d'apprentissage axées sur les étudiants, comme *Case Method* et l'apprentissage basé sur projet (*project based learning*) avec l'aide d'Elena.

Dans le cours *Français Écrite Pré-Avancé* 2023, le livre *Tendance Méthode de Français A2* est utilisé comme ouvrage de référence. En considérant qu'il a besoin du développement de la méthode et du media d'apprentissage, le bout de cette étude est de tester l'utilisation de *webtoon* muet dans l'apprentissage basé sur projet pour enseigner les compétences de la production écrite aux étudiants du quatrième semestre du département de pédagogie de français à l'UNNES dans le cours de français écrit pré-avancé.

Webtoon muet a été choisi car il fait référence à une recherche menée par Handayani et Putri (2021) qui montre que les trois types de lecture les plus appréciés par les étudiants dans le département de pédagogie du français de l'UNNES comprennent les *webtoons*, les

téléchargements sur les réseaux sociaux et les romans.

Encore à cette optique, dans leur recherche Ali & Emirati (2021) ont déclaré que les médias *webtoon* sont intéressants à lire car il s'agit d'une bande dessinée électronique. Puis Erya & Pustika (2021) a indiqué que *webtoon* peut faciliter les étudiants à comprendre le contenu de la lecture, et peut les intéresser

Cette méthode d'apprentissage est possible à être mise en œuvre dans l'apprentissage de la production écrite car pour comprendre et réécrire les histoires qu'ils attrapent dans les bandes dessinées muettes, les étudiants doivent identifier et porter une attention particulière à chaque détail des images successives. De plus, une évaluation à l'aide d'un *webtoon* muet est possible à être menée en se référant à Nurgiyantoro (2016) qui a dit que dans l'écriture basée sur des stimuli d'images, les images qui répondent à des critères pragmatiques pour les devoirs d'écriture sont des images d'histoire qui présentent une histoire particulière ou la situation dans son ensemble. Des exemples sont également cités tels que : des images délibérément faites pour des tests, des dessins animés, des bandes dessinées sans ou avec peu de mots (livre d'images sans paroles) qui peuvent être tirées de livres, de magazines ou de journaux.

Rohmatin (2020) dans sa recherche a révélé que les médias bandes dessinées sans texte de dialogue peuvent améliorer les compétences d'écriture de dialogue des élèves. Puis Raulan et Fatimah (2018) dans leur recherche a trouvé que *webtoon* peut aider les élèves à produire une idée lors de l'activité écriture, Tores (2021) indique que l'utilisation de *Webtoon* peut augmenter la compétence d'écrire le texte narratif pour les élèves, puis Cynthia, Putra, & Suhendar (2022) précisent que l'application *Webtoon* peut améliorer les capacités des élèves à écrire des textes narratifs.

La raison de choisir l'apprentissage basé sur projet est que cette méthode peut être utilisée comme un effort pour soutenir la mise en œuvre du curriculum. Se référant à Junaidi et al (2020) dans *Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Kampus Merdeka-Merdeka Belajar*, il est expliqué que dans *SN-Dikti*, l'une des caractéristiques de l'apprentissage est l'existence de SCL (*Student Centered Learning*) ou d'apprentissage centré sur les étudiants. SCL a l'intention que les résultats d'apprentissage des diplômés puissent être atteints en donnant la priorité au développement de la créativité, des capacités, de la personnalité, des besoins des étudiants et en développant l'indépendance dans la recherche et la découverte des connaissances. Il a également été expliqué que dans le processus d'apprentissage, les méthodes utilisées pouvaient dépendre de certains sujets ou étapes d'apprentissage. Dont, c'est-à-dire que les méthodes utilisées pouvaient varier dépendes à une matière afin d'atteindre le bout d'apprentissage. Ensuite, dans le chapitre 14 de *SN-Dikti*, il est constaté que plusieurs méthodes d'apprentissage mettent l'accent sur l'apprentissage centré sur l'étudiant, à savoir : les discussions de groupe, les simulations, les études de cas, l'apprentissage collaboratif, l'apprentissage coopératif, l'apprentissage basé sur projet, l'apprentissage par problème et d'autres méthodes d'apprentissage.

Apprentissage basé sur projet a été expliqué par Padiya (2008) cité par Tinetti (2018) est un type d'apprentissage dont la mise en œuvre oblige les étudiants à maîtriser les compétences de processus et leur application dans le monde réel afin que l'apprentissage puisse être plus mémorable. Ce modèle d'apprentissage se concentre sur les principaux concepts et principes d'une discipline de la connaissance. Cet apprentissage permet aux étudiants d'être impliqués dans la résolution de problèmes et de devoirs, de travailler de manière autonome, de compiler leur propre apprentissage, et se

termine par une sortie de produit réelle, précieuse et réaliste.

Mahendra (2017) révèle qu'avec ce modèle, les élèves sont invités à réaliser des activités d'apprentissage qui conduisent à une approche scientifique en posant des questions, en faisant des observations, des recherches, des expériences, des raisonnements et en interagissant avec les autres afin d'obtenir des informations ou données.

De plus, Tinetti (2018) explique les termes et les caractéristiques de l'apprentissage basé sur projet. Les exigences de cette méthode d'apprentissage sont d'intégrer une approche de compétences processus pour enseigner les compétences scientifiques et d'intégrer des modèles, des approches, des méthodes ou des stratégies qui peuvent assurer que les étudiants maîtrisent le matériel avant d'entrer dans le processus d'investigation scientifique.

Kokotsaki et al (2016) ont expliqué que l'apprentissage basé sur projet est une méthode centrée sur l'étudiant, puis elle se caractérise par le fait que les étudiants ont leur propre autorité dans leur processus d'apprentissage, des investigations constructives, l'établissement d'objectifs, la collaboration, la communication et la réflexion dans la pratique réelle.

Dans leur recherche Muis & Dewi (2021) a été constaté que grâce au projet, les étudiants seraient formés à une réflexion de haut niveau dans laquelle ils devaient argumenter, investiguer, analyser et tirer des conclusions uniques. De plus, dans la recherche de Drain (2010), qui a utilisé un point de vue de l'apprentissage cognitif basé sur la théorie cognitive, a révélé que l'apprentissage devient plus optimal lorsqu'il s'agit de contextes réels et que les apprenants sont attirés par des problèmes authentiques.

Le résultat attendu des élèves est une information sur leur capacité à écrire en utilisant des expressions de rendre service,

rencontrer de nouvelle personne, connaître la société, décrire les environnements et aussi faire l'expression de la grammaire comme exprimer la condition, impérative et participe au présent.

LA METHODOLOGIE

L'approche utilisée dans cette recherche est *One-shot case study*. Se référant à ce qui a été écrit par Arikunto (2013) que la conception de cette étude était de faire un traitement au sujet et ensuite il a été considéré comme a un effet. Dans cette étude, les conclusions ont été tirées des résultats de compétence de la production écrit des étudiants qui ont ensuite été comparés aux standards créés par le chercheur pour déterminer le niveau de réussite des étudiants à écrire.

La variable de cette recherche est le résultat de l'apprentissage basé sur projet avec « *silent webtoon* » dans le cours de français écrit pré-avancé. La population de cette étude était constituée d'étudiants de quatrième semestre qui suivent le cours *Français Écrit Pré-Avancé*, Ils sont divisés de deux groupes d'étude composés de 54 étudiants. Les techniques de collecte de données utilisées dans cette étude sont la documentation et le test. La documentation sert à connaître le nombre et le nom des étudiants qui participent au cours *Français Écrit Pré-Avancé*, et le test permet de déterminer la réussite des étudiants au compétences de la production écrite

L'instrument utilisé dans cette étude était un test d'écriture avec stimulation d'image. Les questions du test d'écriture sont basées sur des bandes dessinées muettes qui ont été précédemment téléchargées sur la plate-forme Webtoon. En utilisant la méthode d'apprentissage basé sur projet, les étudiants seront invités à écrire une narration et un dialogue appropriés sur la bande dessinée muet. Ensuite, la sortie qu'ils produiront est une bande dessinée qui a reçu une narration et un dialogue sur l'application qui a été fournie, puis téléchargée sur le site Webtoons. Les

instruments utilisés dans cette étude sont les suivants :

Écrivez la narration dans des bulles de discours et des boîtes de narrations pour les *webtoon* muets en considérant des règles ci-dessous :

Titre	Contenu Linguistique
Un Homme au Rêve	Décrire une personne, un caractère et un comportement. Décrire une personne qu'on admire
Ces Soient pour La Femme	Nommer les tâche domestique Le subjonctif
Une Affaire à la Cuisine	L'impératif
Se Perdre dans La Beauté	Le participe présent
Tout Est Bien Là-Bas ?	Décrire les environnement Le subjonctif

La validité utilisée dans cette recherche est la validité de contenu. Dans la préparation de cet instrument de recherche, il est fait référence au contenu du matériel d'apprentissage du livre Tendance Méthode de français A2 dans l'unité 9. Pour déterminer la fiabilité de l'instrument dans cette étude, la technique de *test retest* a été mené, et ensuite, le résultat est calculé avec la formule de *corelation product momet*.

Tinenti (2018) révèle que dans l'apprentissage, la matière que les étudiants doivent maîtriser et explorer avant d'entreprendre un projet d'investigation scientifique est déclarative ou procédurale, alors cette matière peut être enseignée à l'aide d'un modèle d'apprentissage direct. La recherche a été divisée en huit phases qui ont été réalisées en deux réunions pour chaque classe A et B. Les phases étaient : Phase 1 : Présentation d'objectifs et préparation d'étudiants, Phase 2 : Démonstration des compétences / présentation des connaissances, Phase 3 : Application des connaissances présentées et permission aux étudiants à faire des expériences, Phase 4 : Vérification de la compréhension des étudiant, Phase 5 : Disposition d'opportunités de formation

continué et de mise en œuvre. Phase 6 : Permission aux étudiants à faire la conception, Phase 7 : Disposition d'opportunités à appliquer, Phase 8 : La présentation par des étudiants et le rapportage de projet.

LA DISCUSSION

Les étapes d'apprentissage mises en œuvre reprennent les étapes décrites par Tinenti (2018). L'apprentissage s'effectue en huit phases comme expliqué ci-dessous.

1. Phase 1 : Présentation d'objectifs et préparation d'étudiants

À ce stade, le chercheur effectue l'aperception, explique les objectifs d'apprentissage, transmet le contexte et l'importance de l'apprentissage et prépare les étudiants à effectuer l'apprentissage.

2. Phase 2 : Démonstration de compétences / présentation de connaissances.

Les étudiants reçoivent l'explication que la réalisation du projet nécessite des compétences linguistiques qualifiées. Ils obtiennent également une explication que les matières sont disponibles en unité 9 dans le livre *Tendance Méthode de Français A2*.

3. Phase 3 : Application de connaissances présentées et permission aux étudiants à mener des expériences.

1. Les étudiants reçoivent l'explication sur le concept de travail de projet.
2. Une explication sur des manières à remplir un dialogue et une narration est donné aux étudiants.
3. La plateforme utilisée pour remplir un dialogue et une narration est présenter, dans ce cas cette plateforme est *Canva*.
4. Les étudiants regardent l'explication comment associer les matériels d'apprentissage au *webtoon*
5. Les étudiants essayent à utiliser la plate-form

4. Phase 4 : Vérification de la compréhension des étudiants

La compréhension des étudiants sur l'explication précédente est vérifiée. La vérification est menée par poser des questions sur la mise en œuvre de l'apprentissage, l'utilisation de la plate-form *Canva*, et l'histoires dans les bandes dessinées.

5. Phase 5 : Disposition d'opportunités de formation continuée et de mise en œuvre

Les activités menées à ce stade consistent à former des groupes, déterminer des chefs de groupe, rédiger des nombres de groupes, distribuer des bandes dessinées, et inviter les étudiants à commencer de concevoir

6. Phase 6 : Permission aux étudiants à faire la conception

L'apprentissage est déroulé dans la phase de conception du projet, les étudiants commencent à préparer des conceptions de projet pour chaque groupe.

À ce stade de la conception, les étudiants bénéficient d'une autonomie dans la conception de projets pour chaque groupe. Cette autonomie comprend la répartition des tâches pour chaque membre du groupe, la détermination des parties du matériel contenues dans la bande dessinée, le style d'expression des phrases utilisées, les outils que les élèves utilisent dans la conception de projets et aussi les autres choses qui correspondent à leur façon d'effectuer le travail. À ce stade, une évaluation est effectuée pour s'assurer que les étudiants suivent bien la phase. La valeur moyenne obtenue par les étudiants à la phase de la conception est de 81,375/100.

7. Phase 7 : Disposition d'opportunités à appliquer.

Après avoir fait la conception de chaque projet, les groupes d'étudiants sont invités

à commencer à réaliser leurs projets au stade de la mise en œuvre. Des étudiants sont surveillés et s'ils trouvent des difficultés, ils vont être aidés. Au stade de la mise en œuvre, les étudiants obtiennent une note moyenne de 84,375/100.

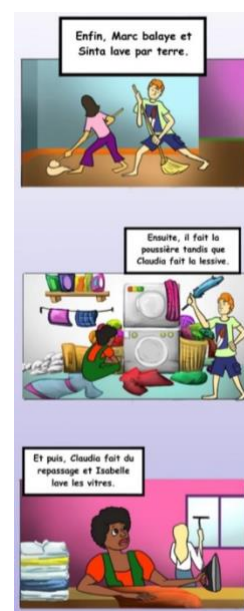
8. Phase 8 : La présentation par des étudiants et le rapportage de projet.

Le groupe qui est en train de présenter son projet va accueillir des questions, des suggestions, et des commentaires, alors le résultat de projet sera mieux. Une fois la présentation terminée, les étudiants sont invités à améliorer leur projet en fonction des informations fournies. Ensuite, le chercheur a téléchargé le travail des étudiants sur le site *webtoon*. À ce stade, les étudiants sont évalués pour leurs activités de présentation et évalués pour leurs compétences de production écrite. À l'évaluation de la compétence de production écrite, le *webtoon* est évalué en utilisant le grille d'évaluation pour DELF A2 qui a été modifié à suivre l'instrument de la recherche.

Le produit final de ce projet est une série *webtoon* intitulée « Le Coin du Monde » qui a été dialoguée et commentée par les élèves des classes A et B. Cette série s'agit de quatre étudiant qui viennent de pays différents ont décidé à vivre ensemble comme le colocataire. Ils habitent dans un appartement qui se trouve à cote du carrefour. En considérant ses origines et leur logement, ils s'appellent Le Coin du Monde. Cette série de *webtoon* est composé par cinq épisodes, à savoir : « Un Homme au Rêve », « Ces Soient pour La Femme », « Une Affaire à la Cuisine », « Se Perdre dans la Beauté », et « Tout Est Bien Là-Bas ». Ci-dessous la première page de la série.



Voici quelques parties de la bande dessinée muette qui a été rempli avec des dialogue et des narrations :



Des notes que les étudiants ont obtenu lors de l'apprentissage basé sur projet sont composés à quatre évaluations. À la partie de la conception, À la partie de la mise en œuvre, et la partie du reportage qui a deux évaluations sur la présentation et la compétence de production écrite. Voici les notes obtenues par chaque groupe sont montrés :

1. Les notes sur la conception du projet

N°	Classe	Groupe	Note
1.	A	1	80
		2	86,25
		3	86,25
		4	77,5
		5	86,25
2.	B	1	82,5
		2	76,25
		3	81,25
		4	76,25
		5	81,25
Note moyenne			82,375

2. Les notes sur la mise en œuvre du projet

N°	Classe	Groupe	Note
1.	A	1	77,5
		2	90
		3	82,5
		4	85
		5	82,5
2.	B	1	82,5
		2	77,5
		3	81,25
		4	88,75
		5	88,75
Note moyenne			84,75

3. Les notes sur la présentation du projet

N°	Classe	Groupe	Note
1.	A	1	70
		2	85
		3	75
		4	75
		5	85
2.	B	1	70
		2	70
		3	80
		4	85
		5	75
Note moyenne			77

4. Les notes sur la compétence de production écrite

N°	Classe	Groupe	Note
1.	A	1	84
		2	92
		3	84

		4	72
		5	84
2.	B	1	84
		2	76
		3	88
		4	76
		5	80
Note moyenne			82

Basé sur les notes accueilli par des étudiants, il montre que les étudiants ont suivi bien toutes les étapes d'apprentissage. Donc, l'apprentissage basé sur projet sous forme de « *webtoon muet* » indique un bon résultat dans le cours de *français écrit pré-avancé*.

LA CONCLUSION

Après avoir réalisé un apprentissage basé sur projet à l'aide de supports *webtoon muet* qui s'est déroulé en huit phases, le produit final s'est présenté sous la forme d'une série *webtoon* intitulée « Le Coin du Monde » qui avait déjà du dialogue et de la narration. Ensuite, il montre également les notes des étudiants en suivant les étapes du projet et les compétences en écriture comme suit.

Au stade de la conception, les étudiants obtiennent une note moyenne de 81,375 sur 100. Au stade de la mise en œuvre, les étudiants obtiennent une note de 84,375 sur 100. Puis, au stade du rapport, deux évaluations sont effectuées, à savoir une évaluation sur les activités de présentation et une évaluation sur les résultats du projet qui sont également utilisés comme une évaluation des compétences de la production écrite. Dans les activités de présentation, la note moyenne obtenue par les élèves était de 77 sur 100. Quant à leurs compétences en écriture, les élèves ont obtenu une note moyenne de 82 sur 100.

En considérant des notes qui a accueilli par les étudiants, la conclusion peut être tiré que l'apprentissage basé sur projet sous forme de « *silent webtoon* » dans le cours de *français écrit pré-*

avancé indique un bon résultat sur la compétence de production écrite des étudiant.

BIBLIOGRAPHIES

Arikunto, Suharsimi (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Tarigan, H. Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Handayani, S. & Putri, W. 2022. *Literasi Antarbudaya Indonesia-Prancis melalui Media Digital. Artikel Bunga Rampai Pembelajaran Berbahasa Prancis di Era Society 5.0*. Bandung : UPI Press.

Ali, S., & Emirati, E. 2021. *Webtoon Application and Students' Reading Activity*. *Ethical Lingua*, 8(2), 518-515.

Erya, W. L. & Pustika, R. (2021). *Students' Perception Towards the Use of Webtoon to Improve Reading Comprehension Skill*. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 51-56

Nurdiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : BFEE-Yogyakarta.

Rohmatin, T. (2020). Media Komik Tanpa Teks Dialog untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dialog di Sekolah Dasar. *Journal Primary : (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 1(1), 1-11.

Raulan & Fatimah, S. (2018). *Teaching Writing Narrative Text by Using Webtoon Digital Comic to Senior High School Students*. *Journal of English Language Teaching*, 7(4), 587-593.

Torres, Genine S. 2021. *Developing Senior High School Students' Skills in Narrative Writing Through Webtoon Reading Application*. *PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research*, 10(2), 34-42.

Cynthia, W. M., Putra, A. S., Suhendar, A. (2022). *The Effect of Student's Writing Skill in Narrative Text Through Webtoon Application*. *Globish (An English-Indonesian journal for English, Education, and Culture)*, 11(1), 51-56.

Junaidi, Aris dkk. 2020. *PADUAN PENYUSUNAN KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI DI ERA INDUSTRI 4.0 UNTUK MENDUKUNG MERDEKA BELAJAR-KAMPUS*

MERDEKA. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mahendra, I. W. E. 2017. Project-based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 106-114.

Tinenti, Y.R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.

Kokotsaki, D et al .2016. Project-based learning : A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277.

Muis, A. & Dewi, L. 2020. *Day Care Management Course Design Based on OBE and PjBL for Teacher Education of Early Childhood Education Program*. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(2), 128-140.