



Collection de Livres Électroniques En Français Basée Sur l'Application Mobile de Microsoft PowerPoint

Christian Arvi Alfian, Dwi Astuti

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 eBook, Microsoft
PowerPoint, Reading skills,
French language

Résumé

La lecture est l'une des compétences que les apprenants de langues doivent acquérir, y compris le français. Le manque de temps de lecture a un impact sur le manque d'intérêt des élèves pour la lecture. Cela affecte la capacité des élèves à lire. C'est pourquoi il est nécessaire de maintenir et d'accroître l'intérêt pour la lecture afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage, notamment en fournissant du matériel de lecture électronique sous la forme de flipbooks. Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (R&D) de niveau 1 proposée par Sugiyono. Les étapes de cette recherche comprennent : la collecte de données par le biais de questionnaires, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des enseignants et des élèves, un premier produit a été élaboré, puis évalué par le validateur. Sur la base des commentaires des validateurs, un produit révisé (produit final) a été réalisé sous la forme d'un livre électronique (flipbook) utilisant l'application Microsoft Power Point, qui contient du matériel de lecture conforme au programme de français de la classe XI de la SMA, accompagné de questions pratiques.

Abstract

Reading is one of the skills that language learners must learn, in French. Lack of reading time has an impact on students' low interest in reading. This affects students' ability to read. For this reason, it is necessary to maintain and increase reading interest to achieve learning objectives, one of which is by providing electronic reading materials in the form of flipbooks. This study aims to describe the needs of teachers and students as well as produce electronic books in the form of flipbooks for French reading skills in Class XI SMA. This research uses the Research and Development (R&D) level 1 method as proposed by Sugiyono. The stages of this research include data collection through questionnaires, product design, design validation, and design revision. Based on the results of the analysis of the needs of teachers and students, an initial product was made which was then assessed by the validator. Based on the input from the validators, a revised product (final product) was made in the form of an e-book in the form of a simple flipbook using the Microsoft PowerPoint application which contains reading material following the French syllabus of the SMA Class XI accompanied by practice questions.

L'INTRODUCTION

Jusqu'à présent, l'apprentissage du français au lycée utilise encore une approche communicative. Cependant, il doit être contraint de se transformer depuis la pandémie. Presque toutes les activités d'apprentissage sont réalisées à l'aide des médias et d'Internet. Cela affecte les modes d'apprentissage des élèves qui tendent à dépendre des médias électroniques et à délaisser peu à peu les médias imprimés. Pendant le PLP de l'auteur en août-septembre 2021, tout l'apprentissage s'est fait via des applications de réunions virtuelles telles que google classroom et zoom meeting. Pour compenser cet apprentissage à distance, les enseignants ont essayé de s'adapter à divers médias et ressources d'apprentissage facilement accessibles aux étudiants. La plupart des médias utilisés sont des médias audiovisuels dont le but est de faciliter la compréhension des étudiants car ils sont accompagnés d'explications et d'illustrations. Cependant, dans la réalité, l'utilisation de ces médias présente encore de nombreuses lacunes.

À partir de ces problèmes, l'auteur a pris l'initiative de développer un support sous forme de livres électroniques contenant une collection de lectures sous forme de textes, de nouvelles, de bandes dessinées, etc. qui sont regroupés dans une application mobile. Le choix des téléphones portables comme supports d'apprentissage est basé sur leur utilisation générale. En moyenne, tous les étudiants et les enseignants disposent de téléphones mobiles adaptés aux applications en ligne et hors ligne. En outre, de nombreuses études antérieures ont porté sur le développement de la technologie dans le domaine de l'éducation, dont la recherche de Mahatmanti, Purta et Wijayanti (2017) qui montre qu'il y a une augmentation des résultats d'apprentissage de la chimie des étudiants en utilisant des supports d'apprentissage basés sur des applications mobiles. Ensuite, d'après la recherche d'Edison, Kusri et Rusita (2019), l'utilisation de LuvLingua, une application androïde pour

l'apprentissage des langues étrangères, peut améliorer la maîtrise du vocabulaire et créer une atmosphère de classe plus active, de sorte qu'il y a des changements significatifs dans les résultats d'apprentissage des étudiants.

L'auteur a conçu cette application de livre électronique en regroupant divers types de lectures en français provenant de différentes sources dans une application afin de permettre aux utilisateurs de choisir plus facilement leur lecture en un seul clic. Ainsi, les utilisateurs peuvent pratiquer leur prononciation avec la lecture désirée quand et où ils le souhaitent, améliorant ainsi leurs compétences en lecture. L'application est également conçue pour être confortable et facile à lire et réduire l'ennui des utilisateurs. Les enseignants et autres apprenants de français peuvent également utiliser cette application comme support d'apprentissage. Grâce au développement de ce support, nous espérons que les étudiants ou les apprenants de français n'auront plus de difficultés à trouver des lectures et qu'il leur sera plus facile d'apprendre le français n'importe où.

Recherche précédente par Gustiva et al (2022) : cette recherche s'intitule "*E-book Learning Media Development for Television and Video Media Courses*" (Développement de supports d'apprentissage sous forme de livres électroniques pour les cours de télévision et de vidéo). Cette étude vise à développer des supports d'apprentissage sous forme de livres électroniques pour les cours de télévision et de vidéo dans le but de soutenir un processus d'apprentissage intéressant, interactif, indépendant et collaboratif. La méthode de recherche utilisée est la R&D et la procédure de développement de cette étude est le modèle d'Alessi et Trollip. La différence réside dans le matériel abordé pour les compétences en lecture des élèves de l'enseignement secondaire de la onzième année. Une autre recherche menée par Apriyani, Sirait et Ramdhan (2023) s'intitule "*E-book Development with Mobile Learning Based Flipbook Application*"

(Développement d'un livre électronique à l'aide d'une application de folio scope basée sur l'apprentissage mobile). L'objectif de cette recherche est de développer des supports d'apprentissage sous forme de livres électroniques en utilisant des folio scopes basés sur l'apprentissage mobile. Avec pertinence, à savoir l'utilisation de la méthode R & D et l'utilisation du modèle ADDIE pour approcher le système. Avec une différence dans la recherche, à savoir que les chercheurs développent des supports d'apprentissage de la lecture en français.

Une recherche similaire a également été menée par Lestari et al (2022) sous le titre "*E-book Development Kingdom of Islamic as Digital Media for Elementary Schools*". Cette étude vise à décrire la conception de livres électroniques en tant que supports numériques pour les écoles élémentaires. La méthode utilisée dans cette recherche est la validation, qui est mesurée sur la base du jugement d'un expert. Selon les résultats de la validation par des experts dans cette étude, le livre électronique "Kingdom of Islamic" peut être utilisé comme support d'apprentissage. La pertinence de la recherche menée est l'utilisation des livres électroniques en tant que médias numériques dans l'apprentissage. La différence réside dans l'utilisation de méthodes de développement sous forme de R&D. Ensuite, la recherche d'Azizah & Budijastuti (2021) intitulée "*Flipbook Type E-book Illustrative Learning Media on Immune System Material to Train Poster Making Skills*" (Média d'apprentissage illustratif de type *Flipbook* sur le système immunitaire pour former les compétences en matière de création d'affiches). Cette étude vise à produire des supports d'apprentissage illustratifs sous la forme d'*e-books* de type *flipbook*. Cette recherche est une recherche de développement qui se réfère au modèle ASSURE et la méthode de collecte des données utilisée est la méthode de validation qui est mesurée sur la base du jugement d'un expert.

Media vient du latin médius qui signifie "milieu", "intermédiaire" ou "transporteur" de messages de l'expéditeur au destinataire du message. Gagne, dans Hiedayat et Sulistyowati (2010), affirme que les médias sont divers types de composants dans l'environnement de l'élève qui peuvent le stimuler à apprendre. La définition des médias dans le processus d'enseignement et d'apprentissage est celle d'outils graphiques, photographiques ou électroniques permettant de capturer, de traiter et de reconstruire des informations visuelles ou verbales, citée par (Aisyah, 2022 : 10). Cette explication permet de conclure que les médias sont tout ce qui transmet des messages ou des informations utilisés dans l'apprentissage pour soutenir la réalisation des objectifs d'apprentissage.

Dans le domaine de l'éducation, les supports d'apprentissage peuvent être interprétés comme les supports utilisés en tant qu'outils et matériaux dans le processus des activités d'apprentissage. L'objectif principal de l'utilisation des supports d'apprentissage est de faire en sorte que le message ou l'information communiqués puissent être absorbés autant que possible par les étudiants en tant que destinataires de l'information. Selon Gagne, cité par Daryanto (2010), la classification des médias est divisée en sept groupes, à savoir les objets de démonstration, la communication orale, les médias imprimés, les images fixes, les images animées, les films sonores et les machines d'apprentissage. En outre, Gerlach et Ely, cités par Ibrahim (2022), affirment que les médias sont regroupés en fonction de leurs caractéristiques physiques en huit groupes, à savoir les objets réels, les présentations verbales, les présentations graphiques, les images fixes, les images animées, les enregistrements sonores, l'enseignement programmé et les simulations. Sur la base de la description et des opinions de plusieurs experts, l'auteur peut conclure que les supports d'apprentissage sont un moyen utilisé par les éducateurs pour transmettre des supports

d'apprentissage dans le cadre du processus d'apprentissage visant à stimuler les étudiants à apprendre.

Syafi'i et Zahwa (2022 : 65) mentionnent que l'utilisation des supports d'apprentissage rend l'apprentissage plus efficace, stimulera la motivation des étudiants, améliorera la compréhension, rendra l'apprentissage plus intéressant et aura plusieurs fonctions, à savoir une ressource d'apprentissage, une fonction sémantique, une fonction psychologique et une fonction socioculturelle. Sur la base de cette description, on peut conclure qu'en d'autres termes, les supports d'apprentissage ont pour fonction d'aider les étudiants qui sont faibles et lents à recevoir et à comprendre les contenus d'apprentissage présentés sous forme de texte ou présentés oralement. Ils peuvent également clarifier la présentation des messages et des informations aux élèves et à leur environnement en fonction de leurs compétences et de leurs intérêts.

Fuadah (2022 : 70-71) affirme que les supports d'apprentissage ne servent pas seulement à rendre l'apprentissage amusant, mais qu'ils aident aussi les enfants à comprendre quelque chose d'abstrait. Selon lui, les supports d'apprentissage présentent trois avantages, à savoir la fixation, la manipulation et la distribution. L'utilisation de livres électroniques comme supports d'apprentissage présente également plusieurs avantages (Hafidoh, 2022 : 22-23), à savoir qu'ils peuvent contenir des contenus variés, y compris des contenus multimédias, et rendre l'apprentissage plus ludique. Ils sont faciles à reproduire ou à diffuser par le biais de sites web, de classes virtuelles, de courriers électroniques et d'autres médias numériques. Facile à stocker et à transporter, car sous la forme de fichiers de livres électroniques, il est plus facile de les stocker dans des supports de données tels que les disques durs, les cd-roms et les DVD, facile à utiliser et respectueux de l'environnement, l'utilisation des livres électroniques ne

nécessitant que des appareils électroniques ou numériques, ce qui minimise évidemment l'utilisation du papier, ce qui est également bénéfique pour l'environnement. On peut conclure que les avantages des médias éducatifs ne se limitent pas à rendre l'apprentissage plus intéressant, mais qu'ils peuvent aussi aider à comprendre des choses abstraites. Il s'agit également d'un support facilement accessible, utilisé, stocké et utilisé par les enfants comme support d'apprentissage à tout moment et en tout lieu. Il a également un impact positif sur l'environnement, car l'utilisation de livres électroniques permet de réduire considérablement l'utilisation de papier.

En général, l'avantage des supports d'apprentissage est de faciliter l'interaction entre les éducateurs et les étudiants afin que les activités d'apprentissage soient plus efficaces et efficientes. Selon Kemp et Dayton, cités par Chamidah et al (2022 : 31), les avantages des supports d'apprentissage sont l'uniformisation des supports d'enseignement, l'amélioration de la qualité de l'apprentissage des étudiants, un processus d'apprentissage plus intéressant, un processus d'apprentissage plus interactif et l'optimisation de la durée de l'apprentissage. Ils peuvent ainsi faciliter l'interaction, poser une base concrète pour la réflexion et améliorer la compréhension des étudiants et des enseignants. Ainsi, les activités d'enseignement et d'apprentissage deviennent plus efficaces et efficientes.

Les livres numériques ou souvent appelés *E-books* (Electronic Book) sont des publications de textes et d'images sous forme numérique qui sont produites, publiées et peuvent être lues à l'aide d'ordinateurs ou d'autres appareils numériques (Hafidoh, 2022 : 21-22). Cité ensuite par Sari (2022 : 21), l'*E-book* est un livre conçu sous forme électronique. Selon Sari (2022 : 25), l'utilisation des livres électroniques en tant que ressources d'apprentissage doit être optimisée, les livres électroniques sont très utiles dans le processus d'apprentissage

numérique, étant donné les nombreux avantages qu'ils possèdent pour soutenir le processus d'apprentissage. Selon Sari (2022 : 24), le livre électronique est un support d'apprentissage et un moyen d'information.

Les livres électroniques dans l'apprentissage des langues sont une innovation de notre époque. Étant donné que les livres électroniques sont indispensables, ils peuvent inclure des éléments sonores, des images et des vidéos (Christanto et Dwiyo, 2020). Dans la recherche développée par Muga et al (2017) a produit un livre électronique qui a été dit très bon. De même, le test effectué sur la base des réponses des étudiants a montré un très bon livre électronique dans lequel il y avait plusieurs activités de résolution de problèmes dans les activités de discussion et les exemples de cas. On peut conclure que le livre électronique élaboré à partir des valeurs de caractère peut être utilisé comme matériel pédagogique dans le cadre de l'apprentissage à l'école. Il peut également servir de référence à l'auteur pour mener d'autres recherches.

Le programme d'études est un ensemble de plans et de dispositions concernant les objectifs, le contenu, le matériel et les méthodes d'apprentissage utilisés comme lignes directrices pour organiser les activités d'apprentissage en vue d'atteindre certains objectifs éducatifs. Selon le Grand dictionnaire indonésien (KBBI), le programme d'études est un ensemble de matières enseignées dans les établissements d'enseignement. Didin Nurdin et Sibaweh (2015, 127) expliquent que le curriculum est un programme d'apprentissage qui relève de la responsabilité des étudiants pour atteindre les objectifs d'apprentissage, de sorte que les étudiants doivent également avoir des objectifs à atteindre. Conclusion basée sur cette explication, il y a des similitudes au sujet du curriculum. Cette similitude est que le curriculum est étroitement lié aux efforts de développement des étudiants, conformément aux objectifs à atteindre, par le biais de plans et

de programmes fournis pour atteindre les objectifs d'apprentissage.

Un curriculum indépendant est un curriculum avec un apprentissage intra curriculaire diversifié où le contenu est optimisé afin que les apprenants aient suffisamment de temps pour explorer les concepts et renforcer les compétences. Cité sur la page curriculum.kemendikbud.go.id, le curriculum indépendant présente les principales caractéristiques qui favorisent la récupération de l'apprentissage, à savoir l'apprentissage par projet pour les compétences non techniques et le développement du caractère conformément au profil de l'apprenant Pancasila, l'accent mis sur le matériel essentiel de sorte qu'il y a suffisamment de temps pour un apprentissage approfondi des compétences de base telles que la lecture, l'écriture et le calcul, la flexibilité pour les enseignants de mener un apprentissage différencié en fonction des capacités des élèves et de procéder à des ajustements au contexte et au contenu local.

Selon Bella Hardianty (2017), le français est l'une des deuxièmes matières après l'anglais enseignées au lycée. L'apprentissage du français vise à développer quatre compétences linguistiques de base qui se réfèrent au curriculum actuel, à savoir le curriculum 2013. Ensuite, selon Bukit (2019), l'apprentissage du français au lycée vise à développer les compétences de communication en français, à connaître la culture française et à préparer les élèves à poursuivre leurs études à un niveau supérieur ou à travailler dans des domaines internationaux qui nécessitent des compétences en français.

Selon Mobile Marketing (2015) cité par Muhammad Irsan (2015), les applications mobiles sont des logiciels qui fonctionnent sur des appareils mobiles tels que les smartphones ou les tablettes. Les applications mobiles sont connues comme des applications qui peuvent être téléchargées et qui ont certaines fonctions qui ajoutent à la fonctionnalité de l'appareil

mobile lui-même. Pour obtenir l'application mobile souhaitée, les utilisateurs peuvent la télécharger à partir d'un certain site en fonction du système d'exploitation dont ils disposent. Ensuite, selon Surahman, S. & Setiawan, E. B. (2017) l'application mobile est une application qui permet la mobilité en utilisant des équipements tels que les PDA, les téléphones mobiles ou les téléphones portables. Plusieurs études ont également utilisé les applications mobiles, que ce soit pour le divertissement, la facilitation des services de communication de données, ou comme contrôleurs de différents types d'outils tels que l'équipement photographique.

Un livre à feuilleter est un livre numérique qui peut être feuilleté dans un sens ou dans l'autre comme un livre classique. Le *Flipbook* est développé sous la forme d'un support de données numérique contenant du texte, des images, des images animées, ou de la vidéo et de l'animation, ainsi que du son (audio) afin de donner une impression de lecture plus riche (Suarez et al, 2013). Selon Hardiansyah et Sumbawati (2016), le *flipbook* est un type d'*e-book* qui donne l'illusion de feuilleter le livre ; grâce à ses caractéristiques uniques et à son contenu varié, le *flipbook* peut accroître la motivation des étudiants à apprendre. Les avantages du développement d'un *flipbook* sont les suivants :

a) il est facile à transporter, car il se présente sous la forme d'une copie électronique que les lecteurs peuvent utiliser dans des appareils électroniques portables.

b) Il n'est pas lourd, les *flipbooks* doivent seulement être placés dans un dossier dans un appareil électronique portable, de sorte que seuls les appareils numériques portables sont transportés.

c) Faciles à reproduire, les *flipbooks* sont faciles à copier gratuitement, ce qui permet de réduire les coûts et de répondre aux besoins d'apprentissage.

d) Économiser le papier, car il se présente sous la forme d'un *flipbook* (Pixyoriza, 2018 : 24).

En général, le processus de production d'un *flipbook* comprend trois étapes, à savoir la préproduction, la production et la postproduction (Noviyanita, 2018).

LA METHODOLOGIE

Cette recherche a été menée par des chercheurs utilisant la méthode de recherche et développement (R&D). Selon Sugiyono (2015), la recherche et le développement sont des méthodes scientifiques de recherche, de conception, de production et de vérification de la validité des produits qui ont été fabriqués. Dans cette étude, les chercheurs ont l'intention de produire un produit sous la forme d'un média d'apprentissage basé sur une application mobile sur les compétences de lecture en français pour les élèves de l'école secondaire de niveau XI. Cette recherche utilise la recherche développement selon Sugiyono (2015 : 40) au niveau le plus bas, à savoir la recherche sans test (niveau 1). Cette recherche a été menée uniquement pour produire une conception de produit, et la conception a été validée en interne (opinions d'experts et de praticiens) et n'a pas été produite ou n'a pas été testée en externe (essais sur le terrain).

Pour réaliser le produit attendu, la recherche et le développement se déroulent en plusieurs étapes. Les procédures de recherche utilisées dans cette étude suivent les étapes de la recherche selon Sugiyono (2015 : 40), à savoir le potentiel et les problèmes, l'étude de la littérature et la collecte d'informations, la conception du produit, la validation de la conception et la conception testée.

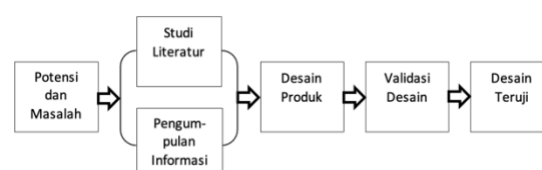


Image 1. Étapes de la recherche en R&D de niveau 1 (uniquement la recherche, mais pas la production ni les essais)

Le tableau des étapes permet d'expliquer en détail la procédure de cette recherche, à savoir : potentiel et problèmes, étude de la littérature, collecte d'informations, conception du produit, validation de la conception et conception testée : Potentiel et problèmes, étude de la littérature, collecte d'informations, conception du produit, validation de la conception et conception testée. La technique de collecte des données utilisée à l'étape de l'analyse des besoins est un questionnaire. L'instrument de collecte de données utilisé se présente sous la forme d'un questionnaire destiné aux étudiants et aux enseignants sur le besoin d'un livre électronique de lecture en français basé sur une application mobile comme moyen d'apprentissage des compétences de lecture en français pour les étudiants de l'école secondaire de la XI^e année.

LA DISCUSSION

Résultats de l'analyse des besoins des enseignants

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des enseignants, on peut interpréter que le produit à réaliser est nécessaire aux enseignants. Ces produits sont les suivants

1. Utilisation de l'application Microsoft Power Point
2. Le produit a une couverture
3. Le produit a une table des matières
4. Le produit a des images
5. Les documents à utiliser sont les suivants : Se Présenter et Faire Connaissance, Présenter Quelqu'un, La Vie Scolaire, Découvrir La Ville, Vivre Dans Une Famille, Parler Des Activités, Quotidiennes, Raconter Une Évènement Passe, Faire Des Achats.
6. Le produit est livré avec des questions d'entraînement
7. Le produit est accompagné d'un corrigé

Les types de questions utilisées sont les suivants : Formule courte, Choix multiple, Vrai ou Faux, Correspondance, Dissertation.

Résultats de l'analyse des besoins des étudiants

Trente-trois étudiants de SMA Negeri 11 Semarang ont été interrogés dans le cadre de cette étude, les détails étant présentés dans le tableau suivant :

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des étudiants, on peut interpréter que les produits à fabriquer sont ceux dont les étudiants ont besoin. Ces produits sont les suivants

1. Utilisation de l'application Microsoft Power Point
2. Le produit a une couverture
3. Le produit a une table des matières
4. Le produit a des images
5. Les documents à utiliser sont les suivants : Se Présenter et Faire Connaissance, Présenter Quelqu'un, La Vie Scolaire, Découvrir La Ville, Vivre Dans Une Famille, Parler Des Activités, Quotidiennes, Raconter Une Évènement Passe, Faire Des Achats.
6. Le produit est accompagné de questions d'entraînement

Les types de questions à utiliser sont les suivants : Formule courte, Choix multiple, Vrai ou Faux, Correspondance, Essai.

Sur la base des résultats de l'analyse des données relatives aux besoins des enseignants et des étudiants, on peut affirmer que les besoins des enseignants et des étudiants sont en grande partie les mêmes.

Produit initial

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des étudiants et des enseignants qui ont été obtenus, on peut affirmer que les besoins des étudiants et des enseignants sont largement identiques. On peut donc conclure que les produits à réaliser sont les suivants :

- 1) Produits *Flipbook* utilisant l'application Microsoft Power Point. Voici une image de la capture d'écran.



Image 2. Flipbook utilisant l'application Microsoft Power Point

- 2) Les produits *Flipbook* ont une vue de couverture. Voici une capture d'écran de la couverture du produit *Flipbook*



Image 3. Flipbook a une couverture

- 3) Le produit *Flipbook* possède une table des matières. Voici une capture d'écran de la table des matières du produit *Flipbook*

Daftar Isi	
I. Se Présenter et Faire Connaissance	1
Teks	
Latihan Soal	
II. Présenter Quelqu'un	3
Teks	
Latihan Soal	
III. La Vie Scolaire	5
Teks	
Latihan Soal	
IV. Découvrir La Ville	9
Teks	
Latihan Soal	
V. Vivre Dans Une Famille	12
Teks	
Latihan Soal	
VI. Parler De Ses Activités Quotidiennes	14
Teks	
Latihan Soal	
VII. Raconter Une Événement Passe	18
Teks	
Latihan Soal	
VIII. Faire Des Achats	22
Teks	
Latihan Soal	

Image 4. Flipbook a une table des matières

- 4) Le produit *Flipbook* a une image. Voici la capture d'écran de l'image du produit *Flipbook*



Image 5. Flipbook a des images

- 5) Le produit *Flipbook* a le contenu matériel suivant :

- Se Présenter et Faire Connaissance
- Présenter quelqu'un
- La Vie Scolaire
- Découvrir La Ville
- Vivre Dans Une Famille
- Parler Des Activités Quotidiennes
- Raconter Une Événement Passe
- Faire Des Achats

- 6) Le produit *Flipbook* contient des questions d'exercice. Voici une capture d'écran des questions d'exercice sur le produit *Flipbook*



Image 6. Flipbook contient des questions d'entraînement

- 7) Le *Flipbook* contient un corrigé
- 8) Le *Flipbook* comporte des types de questions :
 - Formule courte
 - Choix multiple
 - Vrai ou faux

- Correspondance
- Essai

Produit final

Le produit initial a été évalué par des enseignants experts, à savoir Sri Handayani S.Pd., M.Pd., certains aspects, à savoir la table des matières, les images supplémentaires, le texte La Vie Scolaire, le texte Vivre Dans Une Famille, le texte Raconter Un Événement Passé, et le texte Faire Des Achats n'ont pas fait l'objet de révisions. Alors que d'autres aspects, en particulier les questions pratiques, doivent être révisés, voici les révisions apportées au produit final :

Couverture du produit *Flipbook*

Dans le produit initial, la couverture du *Flipbook* ressemble à la capture d'écran suivante.



Image 7. Vue de la couverture du produit initial

Le validateur a fourni des données pour ajouter le nom du chercheur sur la couverture du produit utilisé, de sorte que le produit final de l'exercice de questions textuelles Se Présenter et Faire Connaissance ressemble à la capture d'écran suivante.



Image 8. Vue de couverture du produit final

Questions d'exercice sur le matériel Se Présenter et Faire Connaissance

Dans le produit initial, la question d'exercice sur le matériel Se Présenter et Faire Connaissance ressemble à la capture d'écran suivante.



Image 9. Questions d'exercice dans le produit final

Question d'entraînement sur le matériel Découvrir La Ville

Dans le produit initial, le problème d'exercice sur Découvrir La Ville ressemble à la capture d'écran suivante.



Image 10. Exercice Questions sur le produit initial

Le validateur a fourni des données pour supprimer la commande de question "Choisissez La Bonne Réponse !" et changer la commande de question de l'indonésien au français, de sorte que le produit final de l'exercice Découvrir La Ville ressemble à la capture d'écran suivante.



Image 11. Questions d'exercice dans le produit final

Questions d'exercice sur le matériel Parler De Ses Activités Quotidiennes

Dans le produit initial, les questions d'exercice sur le matériel Parler De Ses Activités Quotidiennes étaient comme indiqué dans la capture d'écran suivante



Image 12. Problème de l'exercice dans le produit initial

Le validateur a fourni un feedback pour supprimer "Choisissez La Bonne Réponse !" de sorte que le produit final de l'exercice Parler De Ses Activités Quotidiennes est tel que montré dans la capture d'écran suivante



Image 13. Questions d'exercice dans le produit final

Questions d'entraînement sur le matériel Raconter Un Événement Passé

Dans le produit initial, les questions d'exercice sur Découvrir La Ville étaient comme indiqué dans la capture d'écran suivante

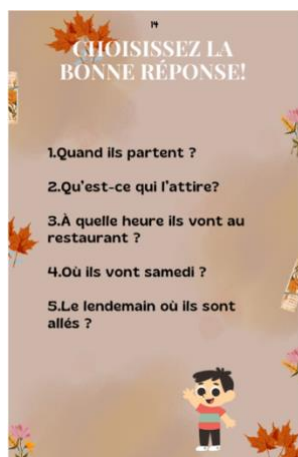


Image 14. Questions de l'exercice sur le produit initial

Le validateur a fourni des données pour modifier la commande de la question comme dans le problème d'exercice précédent et remplacer les questions sur les questions en fonction du matériel de sorte que le produit final du problème d'exercice Découvrir La Ville ressemble à la capture d'écran suivante

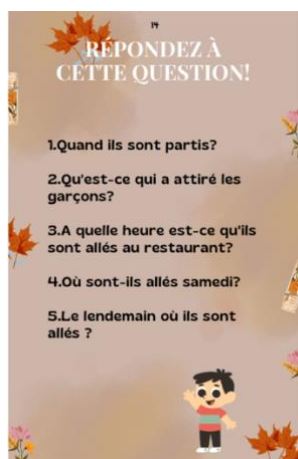


Image 15. Questions de l'exercice dans le produit final

Conclusion du validateur/testeur

- A. Ce support d'apprentissage :
1. Pas bon
 2. Pas bon
 3. **Suffisamment bon**
 4. Bon
 5. Très bon
- B. Ce support d'apprentissage :
1. Peut être approuvé sans révision
 2. **Peut être approuvé avec révision**
 3. Non approuvable

Suggestions :

1. Corriger l'orthographe.
2. Indiquer la source du texte utilisé.
3. Varier le niveau des questions.
4. Créer des questions incitatives et y prêter attention.

Commentaires :

1. Il y a encore des erreurs grammaticales.
2. Le texte est-il auto-généré ? Il n'y a pas de texte sumebr.
3. Les questions d'exercice n'ont pas d'invite de question.
4. Le niveau cognitif des questions n'est pas assez varié.

LA CONCLUSION

Ce livre électronique de lecture en français sous forme de *flipbook* devrait être une autre ressource d'apprentissage pour les enseignants et les étudiants dans l'apprentissage du français, en particulier en ce qui concerne les compétences de lecture. Ce livre électronique de lecture en français sous forme de *flipbook* a été validé par des enseignants experts, mais n'a pas été testé en externe. Par conséquent, le chercheur suggère que des recherches supplémentaires soient menées pour être testées en externe afin que le développement de livres électroniques puisse être effectué en utilisant des types de textes et des matériaux plus variés.

BIBLIOGRAPHIES

- Aisyah. (2022). La signification des médias dans le processus d'apprentissage. 10.
- Apriyani, D. D., Sirait, E. D., & Ramdhan, V. (2023). *E-book Development with Mobile Learning Based Flipbook Application*. In Semnas Ristek (Séminaire national sur la recherche et l'innovation technologique) (Vol. 7, No. 1).
- Azizah, V. N. et Budijastuti, W. (2021). Illustrative *E-book Flipbook Type Learning Media on Immune System Material to Train Poster Making Skills*. *Journal of Biology Learning Innovation*, 2(2), 40-51.
- Bukit. (2019). L'apprentissage du français au lycée.
- Chamidah, d. (2022). Les avantages des médias

- d'apprentissage. 31.
- Christanto, & Dwiyoogo. (2020). L'importance d'inclure des éléments sonores, visuels et vidéo.
- Daryanto. (2010). Classification des médias.
- Edison, Kusriani, & Rusita. (2019). LuvLingua Application Android pour l'apprentissage des langues étrangères.
- Fuadah. (2022). Avantages des médias d'apprentissage. 70-71.
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Development of *E-book* Learning Media for Television and Video Media Courses (Développement de supports d'apprentissage sous forme de livres électroniques pour les cours de télévision et de vidéo). J-INSTECH, 3(1), 41-46.
- Hafidoh. (2022). Les avantages des supports d'apprentissage. 22-23.
- Hafidoh. (2022). Définition du livre électronique. 21-22.
- Hardiansyah, & Sumbawati. (2016). Définition du *Flipbook*.
- Hardianty, B. (2017). L'apprentissage du français au lycée.
- Hidayat, & Sulistyowati. (2010). Définition de Media.
- Ibrahim. (2022). Classification des médias en fonction de leurs caractéristiques physiques.
- Irsan, M. (2015). Définition de l'application mobile. Marketing mobile.
- KBBI. (s.d.). Definition of Curriculum. In Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kemdikbud (n.d.). Kemdikbud. Récupéré de Kurikulum.kemendikbud.go.id.
- Mahatmanti, Putra, & Wijayanti. (2017). Learning Media Based on Android Application (Support d'apprentissage basé sur une application Android).
- Muga, e. (2017). Recherche sur le développement de livres électroniques.
- Noviyanita. (2018). Étape de production d'un *Flipbook*.
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Development of *E-book* "Kingdom of Islamic" as Digital Media for Elementary School. Edukatif : Journal of Education Science, 4(3), 3346-3352.
- Nurdin, D., & Sibaweh. (2015). Penegrtian Curriculum. 127.
- Sari. (2022). Définition du livre électronique, utilisation du livre électronique, fonction du livre électronique. 21-25.
- Suarez, D. (2013). Définition du *Flipbook*.
- Sugiyono. (2015). Recherche en développement de niveau 1, étapes de la recherche. In Recherche et développement de la R&D (p. 40).
- Sugiyono. (2015). Définition de la recherche et du développement. Dans R&D Recherche et développement.
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Définition des applications mobiles.
- Syafi'i, & Zahwa (2022). La fonction des médias d'apprentissage. 65.