



Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE

<https://journal.unnes.ac.id/journals/dicdac/index>

Développement des vidéos d'apprentissage de la Compréhension Orale pour le matériel Vivre dans une famille destiné aux étudiants du Section de la pédagogie de français

Diva Aliyah Hidayat, Neli Purwani

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

Info Artikel

Résumé

Cette recherche s'appuie sur les besoins des enseignants et des étudiants en supports d'apprentissage, notamment en matière d'unité 3 (vivre dans une famille) pour accroître l'atteinte des objectifs d'apprentissage. En recherchant et en identifiant les problèmes potentiels, les chercheurs ont constaté que les étudiants estimaient que les médias fournis pour vivre dans une famille n'apportaient pas une contribution significative à leur compréhension et que les médias étaient moins intéressants à écouter, tandis que les professeurs considéraient que les supports existants les médias n'ont pas expliqué clairement la présentation détaillée des membres de la famille. Par conséquent, l'ajout de supports d'apprentissage aidera les étudiants à s'enrichir. Pour surmonter ce problème, cette recherche vise à développer des vidéos d'apprentissage adaptées aux compétences de la compréhension orale de base des étudiants. Cette recherche utilise 5 étapes de méthodes de recherche et développement, à savoir (1) la potentiel et problèmes, (2) la collecte de données, (3) la conception du produit, (4) la validation de la conception et (5) la révision de la conception. La collecte de données dans cette recherche a utilisé une méthode de questionnaire pour analyser les problèmes potentiels et existants. Le résultat de cette recherche est une vidéo d'apprentissage des compétences de la compréhension orale, créée à l'aide de l'application Plotagon. La vidéo se compose de quatre vidéos adaptant la leçon sur l'unité 3 (vivre dans une famille) contenue dans le livre Tendances A1. Après avoir traversé les étapes de validation et de révision sur la base des commentaires d'experts, la vidéo est prête à être utilisée comme outil d'apprentissage.

Abstract

This research draws on the needs of teachers and students for learning support, particularly in terms of unit 3 (living in a family) to increase the achievement of learning objectives. By researching and identifying potential problems, researchers found that students felt that the media provided for living in a family did not make a significant contribution to their understanding and that the media was less interesting to listen to, while teachers considered that the existing media materials did not clearly explain the detailed presentation of the family members. Therefore, adding learning materials will help students enrich themselves. To overcome this problem, this research aims to develop learning videos tailored to students' basic listening skills. This research uses 5 stages of research and development methods, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) design review. Data collection in this research used a questionnaire method to analyze potential and existing problems. The result of this research is a listening comprehension skill learning video, created using the Plotagon application. The video consists of four videos adapting the lesson on unit 3 (living in a family) contained in the book Trends A1. After going through the validation and revision stages based on expert feedback, the video is ready to be used as a learning tool.

Keywords:

listening skills, french language, learning video

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

ISSN 2252-6994

Building B4 1st floor, French Language Education Study Program
Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang
Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Indonesia

☎ 024-8508072

L'INTRODUCTION

Depuis le développement de la science et de la technologie, l'apprentissage dans le monde de l'éducation a connu des processus et des changements plus avancés, tels que : les méthodes pédagogiques utilisées par les enseignants, la manière dont les élèves apprennent et les matériaux d'apprentissage régulièrement mis à jour (Mulyani et Haliza, 2021). Les enseignants et les étudiants doivent optimiser l'utilisation de la technologie dans l'apprentissage. L'une d'elles consiste à développer des supports d'apprentissage afin que les activités d'apprentissage soient plus intéressantes et innovantes.

Tafonao (2018) a révélé que les médias d'apprentissage sont également utiles pour canaliser des messages et des informations, de sorte qu'ils puissent stimuler les pensées, l'attention et l'intérêt des élèves à l'apprentissage d'une manière intéressante et amusante. Kurniawan (2018) a déclaré que le vidéo animé est l'un des supports d'apprentissage efficaces pour créer du matériel d'apprentissage intéressant.

Sur la base de l'observations, le chercheur lié à l'apprentissage du français à l'Université d'État de Semarang, les problèmes suivants peuvent être identifiés : (1) il y avait des obstacles à l'obtention des supports d'apprentissage, comme le fait que tous les supports d'apprentissage ne pouvaient pas être consultés en classe en raison des limitations de signal. (2) Les étudiants ont des difficultés à obtenir des supports d'apprentissage de la langue française adaptés aux méthodes d'apprentissage utilisées par les professeurs. (3) Les médias utilisés pour le matériel "la famille" n'expliquent pas en détail l'introduction des membres de la famille. (4) les élèves estiment que les supports médiatiques du matériel vivre dans une famille qui leur sont fournis n'apportent pas une contribution significative à leur compréhension et que les supports utilisés sont moins intéressants à écouter.

À partir de ces problématiques, on constate que le niveau de compréhension des informations obtenues par les élèves est limité, ce qui souligne l'importance d'utiliser des supports d'apprentissage appropriés, notamment dans le matériel de l'unité 3 (vivre dans une famille).

Des recherches antérieures ont été réalisées par Muthmainah (2021) utiliser Plotagon pour apprendre l'allemand. Les résultats de la recherche montrent que la majorité des étudiants ont donné une impression positive à propos de cette l'application.

Une recherche mené par Sholihatin (2020) intitulée Développement de matériel d'apprentissage de la langue arabe basé sur l'application Plotagon pour les étudiants de MA NU Petung Panceng Gresik. Cette recherche montre que le développement des médias d'apprentissage a été développé avec succès et a eu une influence positive en raison d'une augmentation des résultats d'apprentissage des étudiants avec une catégorie de score de 29 par rapport au score maximum idéal de 36, avec un pourcentage idéal de 81 %.

La recherche de Alwasilah (2019) intitulé Creating your animated stories with plotagon: Implementation of project-based learning in narrative writing (créer vos histoires animées avec Plotagon : Mise en œuvre de l'apprentissage par projet dans l'écriture narrative) conclut également que l'utilisation de médias basés sur des applications de Plotagon est une application appropriée pour encourager les étudiants à améliorer leurs compétences multi-alphabétisation et leur fournir la possibilité de visualiser leur histoires en animation grâce à l'application Plotagon.

En outre, lors de la sélection des médias, cette recherche se réfèrent également à des recherches antérieures, à savoir celles menées par Lutfiani (2015) intitulé Développement de supports vidéo d'apprentissage de la compréhension orale du français pour la classe

XI, semestre 1. Les résultats de la recherche obtenue montrent que les supports d'apprentissage de la compréhension orale vidéo peuvent être utilisés comme supports d'apprentissage de la compréhension orale pour la classe.

La recherche par Ghifari (2020) intitulé Développement des vidéos pour l'apprentissage de la production orale pour les élèves de classe 1 du SMAN 1 Prambanan Klaten. Les conclusions et résultats obtenus de cette recherche se présentent sous forme de vidéos d'apprentissage de l'expression française pour les cours.

En ce qui concerne la description de fond du problème, il y a deux problèmes principaux à discuter, à savoir. 1) Comment sont les besoins le média vidéo comme support d'apprentissage pour de la compréhension orale du matériel de vivre dans une famille ? 2) Comment développer le média vidéo comme support d'apprentissage pour de la compréhension orale du matériel de vivre dans une famille ?

En se référant aux deux formulations de problèmes ci-dessus, cette recherche vise à produire un produit sous la forme d'une vidéo d'apprentissage à la compréhension orale basée sur l'application Plotagon pour une utilisation dans l'apprentissage de la langue française, notamment dans le matériel Unité 3 (vivre dans une famille).

LA METHODOLOGIE

Cette recherche appliquée les cinq étapes de la recherche R&D proposées selon (Sugiyono, 2022), à savoir (1) la potentiel et problèmes, (2) la collecte de données, (3) la conception du produit, (4) la validation de la conception et (5) la révision de la conception.

Cette recherche a été menée à l'Université d'État de Semarang. En impliquant répondants les enseignants et les étudiants du programme d'études sur l'enseignement de la langue française. Cet instrument de recherche est un

questionnaire de besoins et un questionnaire de validation.

Les résultats de l'analyse du questionnaire de besoins deviennent des données de référence pour le développement des médias. Les autres données comprennent Tendances A1 et les plans d'apprentissage semestriels (RPS).

LA DISCUSSION

1. Analyse du potentiel et du problème

Dans cette première étape, le chercheur est recherché les potentiels et les problèmes liés à l'apprentissage des compétences de compréhension orale en français dans le cadre du programme d'études UNNES programme d'étude pédagogie du français en distribuant des questionnaires. Le potentiel qui existe est que la majorité des étudiants du programme d'étude pédagogie du français de l'UNNES ont le sentiment de manquer d'appropriation et recherchent des médias d'apprentissage alternatifs. Le problème de cette recherche est que les médias de soutien à l'apprentissage dans la section du matériel sur la famille n'expliquent pas en détail l'introduction des membres de la famille, et les étudiants estiment que les médias de soutien dans le matériel sur la vie dans une famille qui ont été fournis ne font pas une contribution significative à leur compréhension et les médias utilisés sont moins intéressants pour eux.

2. Collecte de données

Les chercheurs ont identifié le besoin de supports d'apprentissage pour les compétences d'écoute dans le matériel "vivre dans une famille" sur la base des données d'un questionnaire remis aux conférenciers, à savoir le Dr. Mohamad Saefudin, M.Pd et Aisyah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd le 13 juillet 2023. Des questionnaires ont également été remis à 57 répondants des étudiants du programme d'études d'enseignement de la langue française du deuxième semestre le 15 juillet 2023.

Les résultats du questionnaire sur les besoins montrent que les enseignants du programme

d'étude pédagogie du français sont habitués à utiliser des supports d'apprentissage en ligne obtenus à partir d'applications d'apprentissage et de vidéos sur Internet. Il a également été constaté que les étudiants étaient plus intéressés à écouter des vidéos animées en français.

3. Conception du produit

Sur la base des résultats d'analyse recueillis, le chercheur a ensuite déterminé la conception de produit appropriée, à savoir une vidéo animée. La première étape consiste à rechercher du matériel dans les livres Tendances A1 et RPS, puis à déterminer le contenu de la vidéo. Le chercheur a utilisé le matériel l'unité 3 (vivre dans une famille) puis a réalisé une vidéo d'apprentissage qui a été divisée en 4 d'une durée de deux à trois minutes avec chaque épisode et un contenu différent selon la leçon contenue dans le matériel l'unité 3. Puis à adapter les médias développés au modèle d'apprentissage appliqué, le chercheur a conçu un cadre vidéo faisant référence au cadre des médias vidéo d'apprentissage selon (Cheppy, 2007), donc le cadre devient :

a. Scénarios

Un script est créé pour comprendre le déroulement de la vidéo. Le scénario préparé par le chercheur contient des dialogues et des scènes. Pour que le contenu visuel et audio soit en harmonie. Il y a 4 scripts différents pour chaque vidéo.

b. Personnages et scènes vidéo

À partir du script, procédez ensuite à la création des personnages et à la détermination de la scène d'arrière-plan. Les personnages créés sont ensuite combinés avec l'arrière-plan (composite) pour créer l'apparence des personnages de la scène.



Image 1. Composé

c. Le son

À partir des étapes ci-dessus, procédez ensuite à l'enregistrement du son du dialogue en le téléchargeant sur l'application Plotagon.

d. Segmentation

Chaque segment consiste une introduction comprenant le titre de la vidéo qui est affiché avec un texte ajusté à l'arrière-plan en fonction de la scène initiale de chaque vidéo.



Image 2. Conception du titre vidéo

Ensuite, l'activité principale se présente sous la forme d'un matériel composé de conversationnels. La vidéo contient des conversations entre deux ou trois personnages différents, avec des arrière-plans qui correspondent au scénario de chaque scène.



Image 3. Ajustements des personnages et de l'arrière-plan

Ensuite, la partie finale se présente sous forme de questions pratiques pour évaluer

les résultats de compréhension des étudiants après avoir visionné la vidéo.

4. Validation de la conception

Cette étape de validation vise à découvrir les faiblesses et les apports de la conception du produit créé afin de produire la version finale qui est conformée pour l'apprentissage de la compréhension orale.

Le questionnaire de validation fait référence à la grille selon Asyhar (2011) et comprend deux aspects, à savoir : l'aspect média et l'aspect matériel. Les résultats du questionnaire de validation sont les suivants : 1) L'affichage vidéo contient une visualisation claire et soigneusement structuré, 2) Le choix du décor et des personnages est approprié, 3) Le dialogue est articulé clairement, 4) Le son et les illustrations n'ont aucune interférence, 5) L'intrigue et les scènes de l'histoire sont présentées de manière claire et ordonnée, 6) Les médias peuvent être accepté et utilisés facilement, 7) La durée de la vidéo convient à une utilisation comme support d'apprentissage, 8) Les actes de communication des vidéos 1 à 4 sont conformes au matériel vivre dans une famille, 9) La grammaire présentée est adaptée au niveau enseigné, 10) Les médias ont fourni des informations concernant les noms des membres de la famille, des informations sur les horaires et les heures, ainsi que des explications sur les activités préférées et les activités quotidiennes.

Après avoir passé l'étape de validation, il a été conclu que le produit était déclaré « bon avec des révisions selon les suggestions ».

5. Révision de la conception

Après avoir passé l'étape de validation, des révisions de conception sont effectuées qui visent à améliorer le produit. De cette validation, plusieurs solutions ont été obtenues pour améliorer le produit qui font référence aux commentaires des validateurs dont 1) Utiliser des réponses inappropriées et 2) Il y a une erreur d'écriture dans le mot "L'exercice". Les

résultats des révisions de conception produisent un produit final prêt à être utilisé comme support vidéo d'apprentissage.

Le résultat final après le processus de révision de la conception produit un produit final prêt à être utilisé comme support vidéo d'apprentissage d'une durée de 3 minutes 22 secondes pour la vidéo 1, 2 minutes 57 secondes pour la vidéo 2, 2 minutes 15 secondes pour la vidéo 3, et la vidéo 4 d'une durée de 2 minutes 25 secondes accessible sur le lien suivant <https://www.youtube.com/@divastudio26>.

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats et de la discussion, on peut conclure que le développement des vidéos de la compréhension orale comprend quatre vidéos adaptées au cours contenu dans l'unité 3 (vivre dans une famille). Le matériel contenu comprend : fournir des informations sur les noms des membres de la famille, fournir les horaires et les heures, ainsi qu'expliquer les activités préférées et les activités quotidiennes, le tout en français avec des questions pratiques à la fin de la vidéo. La validité des supports a été testée par des validateurs et des améliorations ont été apportées pour obtenir un produit final prêt à l'emploi.

BIBLIOGRAPHIES

- Alwasilah, S. S. (2019). Creating your animated stories with protagon: Implementation of project-based learning in narrative writing. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(12), 333–349. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.12.19>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Ghifari, A. (2020). *Pengembangan Media Video Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 1 Prambanan Klaten*. February, 1–12. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18727>.

29604

- Guzmán Gámez, D. Y., & Moreno Cuellar, J. A. (2019). The use of plotagon to enhance the english writing skill in secondary school students. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 21(1), 139–153. <https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721>
- Kurniawan, D., Kuswansi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Lutfiani, W. D. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis untuk Kelas XI Semester 1*. <https://lib.unnes.ac.id/21438/> <http://lib.unnes.ac.id/21438/1/2301410008-s.pdf>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Muthmainah, N. (2021). Penggunaan Plotagon Story Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *ALLEMANIA: Jurnal Bahasa Dan Sastra Jerman*, 11(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/allemania>
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1986, 320–326.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.