



Analyse de Faisabilité de L'application « Français Fun » pour la Compréhension Écrite chez Les Lycéens de la Classe XI

Marwah Permata, Sri Handayani

Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info sur l'article

Historique des articles :
Accepté en avril 2023
Approuvé en mai 2023
Publié en juin 2023

Mots clés:
The feasibility, the "français fun" application, and reading skills.

Abstrait

L'application « français fun » a été conçue comme un support alternatif d'apprentissage du français pour améliorer la compréhension écrite. Le but de cette étude est de savoir la faisabilité de l'application « français fun » en se basant sur les aspects de faisabilité du contenu, de la présentation, de la langue et du graphisme. Cette recherche a utilisé une approche descriptive quantitative. La donnée de cette étude est quatre aspects de la faisabilité des médias d'apprentissage. La source des données dans cette étude est l'application « français fun » qui comprend trois menus, ce sont : introduction, objectif et matière. Cette étude a utilisé un instrument de questionnaire comme méthode de collecte de données composé de 40 déclarations. Les résultats ont montré que la faisabilité globale du matériau a obtenu un score de 314 dans la catégorie faisable. Alors que la faisabilité globale du média a obtenu un score de 144 dans la catégorie faisable. Ensuite, la faisabilité pour chaque aspect a été incluse dans la catégorie faisable. Même si l'application a été déclarée faisable, les validateurs ont trouvé plusieurs inconvénients et erreurs dans l'application.

Abstract

Analysis of Français Fun's Feasibility for XI Grade Students' French Reading Skills. The "français fun" application was designed as an alternative French learning medium to improve reading skills. The purpose of this study was to determine the feasibility of the "français fun" application based on the feasibility aspects of material content, presentation of the material, language, and graphics. This study used a quantitative descriptive approach. The data from this study were four aspects of the feasibility of learning media. The source of the data in this study was the "français fun" application which consists of three menus, namely introduction, objective, and material. The questionnaire instrument was used as a data collection method in this study consisting of 40 statement items. The results of this study showed that overall the feasibility of the material obtained a score of 314 in the feasible category. While the overall feasibility of the media obtained a score of 144 in the feasible category. Then, the feasibility for each aspect was included in the feasible category. Even though the application was declared feasible, the validators found several shortcomings and errors in the application.

L'INTRODUCTION

Comme pour l'enseignement des langues en général, en français, il y a quatre compétences linguistiques que les élèves doivent maîtriser dans l'apprentissage du français, à savoir : la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale, et la production écrite. En ce qui concerne l'apprentissage de la compréhension écrite, dans la pratique, il existe encore des problèmes dans l'apprentissage de cette compétence. Sur la base des résultats des entretiens avec les professeurs et les stagiaires de français de SMA Negeri 1 Karangtengah et SMA Negeri 2 Ungaran, il y avait plusieurs problèmes de compréhension écrite. Ces problèmes sont; (a) La maîtrise du vocabulaire des élèves est encore limitée, (b) De nombreux élèves ont de la difficulté à comprendre la compréhension de la lecture des matières, telles que les erreurs des élèves dans la compréhension du contenu d'un texte français, ainsi que les réponses et la compréhension incorrectes des questions posées par l'enseignant. c) Les élèves ont aussi des difficultés à lire à haute voix. La plupart des étudiants ne prononcent toujours pas couramment la lecture.

Pour surmonter certains des problèmes rencontrés par les lycéens de la classe XI, un média plus varié est nécessaire où les médias peuvent aider les élèves à mieux comprendre le matériel d'apprentissage lié à la prononciation correcte, à la maîtrise du vocabulaire et à la compréhension du contenu de la lecture. Aujourd'hui, pour répondre aux défis de l'époque, de plus en plus de médias sont développés pour l'apprentissage de la lecture basé sur la technologie, y compris les applications. Certaines applications pour l'apprentissage du français ont effectivement été faites, telles que les applications *Duolingo*, *Memrise*, *Easy French*, *Luvlingua* et *Mondly*. Cependant, certaines de ces applications sont payées. L'application payante a fait objecter les étudiants.

L'utilisation d'applications dans l'apprentissage vise également à soutenir la mise en œuvre du programme d'études indépendant. En outre, l'utilisation du média sous forme d'applications peut augmenter l'efficacité dans le processus d'apprentissage (Muyaroah & Mega Fajartia, 2017). C'est finalement la raison pour laquelle plusieurs chercheurs développent une application, dont Wakidah (2022) qui a développé un support d'apprentissage sous la forme d'une application, intitulée «français fun». Cette

application a été conçue comme un support alternatif d'apprentissage du français pour améliorer la compréhension écrite. Dans cette application, il y a trois menus, ce sont : introduction, objectif et matière.

L'application « français fun » est équipée de textes et d'images colorées qui peuvent faciliter la compréhension des informations présentées par les étudiants. Cette application fournit plusieurs quiz sur le vocabulaire français sous forme de choix multiples avec trois choix de réponses accompagnés d'images, et des informations si les élèves ont répondu correctement ou incorrectement aux questions. Dans cette application est également fourni un menu les vocabulaires qui contient des exemples de phrases françaises qui peuvent être utilisés comme matériel de référence aux élèves pour faire des phrases. L'application « français fun » présente également quelques inconvénients. Premièrement, l'application qui est équipée d'un quiz pour la maîtrise du vocabulaire ne correspond pas au texte qui a été fourni. Deuxièmement, cette application n'est pas équipée d'audio. En complétant l'application avec l'audio, il peut de surmonter les problèmes de lecture à haute voix chez les élèves.

Certains des avantages et des inconvénients de l'application « français fun » sont vus du point de vue de chercheur qui a besoin d'être approfondis en utilisant une base solide afin de découvrir la faisabilité des applications qui ont été faites comme moyen d'apprentissage de la lecture. Afin de renforcer l'évaluation de l'application « français fun », le chercheur a utilisé la théorie du *Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)* concernant les critères de faisabilité à un support d'apprentissage. Selon *Departemen Pendidikan Nasional* (2008) a expliqué qu'un matériel pédagogique peut être considéré comme faisable s'il répond à quatre critères de faisabilité, ce sont : la faisabilité du contenu, de la présentation, de la langue et de graphique.

Des recherches sur l'analyse des médias d'apprentissage selon les critères de faisabilité du *Departemen Pendidikan Nasional* de 2008 ont été menées, dont l'une est une recherche menée par (Sari et al., 2019). Les chercheurs précédents ont mené une analyse de la faisabilité du matériel pédagogique du module pour le matériel sur la biodiversité chez les lycéens de la classe X. Les résultats de cette étude ont indiqué que l'évaluation des aspects de faisabilité du contenu, de la langue et de la présentation a

obtenu un score de 0,9 et a été incluse dans la catégorie valide. Ensuite, la catégorie a été déclarée invalide se retrouve dans l'un des six indicateurs de l'aspect faisabilité graphique, à savoir l'attractivité de l'image qui a obtenu un score de 0,6. Par conséquent, sur la base des suggestions des validateurs, il est nécessaire d'améliorer le module, notamment pour que les images présentées soient conformes à la composition et que la distance de l'écriture ne soit pas trop proche afin que l'apparence soit encore plus attrayante.

Ensuite, Elvina et Dewi (2020) ont mené une étude visant à décrire le niveau de faisabilité d'un support d'apprentissage basé sur *Android* dans les matières de base de l'électricité et de l'électronique classe X à SMK Negeri 1 Padang. En effectuant une analyse de faisabilité des supports d'apprentissage, Elvina et Dewi ont utilisé la théorie de faisabilité en termes de faisabilité matérielle et de faisabilité média. La faisabilité matérielle comprend des aspects du contenu matériel des supports d'apprentissage, tandis que la faisabilité des médias comprend des aspects de présentation, de langage utilisé et de graphiques. Les résultats de cette étude ont expliqué que les experts des matériaux ont donné une note moyenne de 8 et a été incluse dans la catégorie faisable. Ensuite, les experts des médias ont donné un score pour la faisabilité des médias des aspects de la présentation, de la langue et des graphiques avec un score moyen de 8,8 et a été incluse dans la catégorie très faisable.

Puis, Silaban et Sianturi (2021) ont également mené des recherches sur le développement (R&D) de Borg & Gall qui se composaient de cinq étapes, ce sont la collecte d'informations, la planification du produit, le développement du produit, la validation du produit et la mise en œuvre. Les objectifs de cette étude sont; a) Décrire la faisabilité des médias d'apprentissage basés sur Android en se basant sur les critères de faisabilité du BSNP, b) Découvrir les résultats d'apprentissage des élèves après avoir utilisé l'application, c) Découvrir comment les élèves réagissent aux ces médias. Après validation effectuée sur la base des critères de faisabilité du BSNP, la valeur moyenne de la faisabilité du contenu du matériel est de 3,65 ; l'aspect faisabilité du langage utilisé est de 3,77 ; l'aspect faisabilité de la présentation du matériel est de 3,87 ; ainsi que l'aspect faisabilité graphique est de 3,90. Les résultats obtenus sont classés comme très faisable. Ensuite, les résultats d'apprentissage des élèves ont été obtenus à partir du score du pré-

test pour la classe expérimentale qui était de 32,5 tandis que le score du post-test de la classe expérimentale était de 82,75. Sur la base des résultats obtenus, nous pouvons conclure que Ha est accepté, de sorte que les résultats d'apprentissage des élèves en chimie sont supérieurs au score KKM. Enfin, les élèves ont très bien réagi aux supports d'apprentissage.

Sur la base des recherches ci-dessus, nous pouvons conclure qu'un support d'apprentissage qui sera utilisé doit être effectué une analyse de faisabilité basée sur les théories existantes, telles que la théorie de faisabilité du *Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)* et du *Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)* 2008. La recherche sur l'analyse de faisabilité des applications basées sur *l'android* dans l'apprentissage du français n'a jamais été étudiée. Par conséquent, le chercheur effectuera une analyse de faisabilité de l'application « français fun » pour la compréhension écrite chez les lycéens de la classe XI en utilisant la théorie de faisabilité du *Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)* 2008.

Le but de cette étude est de découvrir la faisabilité de l'application « français fun » en se basant sur les aspects de faisabilité du contenu, de la présentation, de la langue et du graphisme.

LA METHODOLOGIE

L'approche de la recherche utilisée est la recherche descriptive quantitative. La donnée de cette étude est quatre aspects de la faisabilité des médias d'apprentissage. La source des données dans cette étude est l'application « français fun » qui comprend trois menus, ce sont introduction, objectif et matière. La méthode sous forme de questionnaires a été utilisée pour recueillir des données. Il existe deux types de questionnaires dans cette étude, ce sont les questionnaires de test de faisabilité de quatre experts des matériaux et de deux experts des médias. La validité dans cette étude a utilisé la validité de construit. En effet, l'instrument du questionnaire de cette étude a été construit sur la base de la théorie du *Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)* 2008. Le seul test de cette étude a été testé pour sa fiabilité à l'aide de la formule *Alpha Cronbach*. La technique d'analyse des données du questionnaire dans cette étude sera calculée à la fois pour la faisabilité globale de l'application « français fun » et pour chacun de ses aspects. Voici le tableau de la faisabilité

globale du matériau et de média dans l'application :

Tableau 2.1 Le critère de la faisabilité globale du matériel dans l'application « français fun »

Score	Le critère
337 – 420	Très faisable
253 – 336	Faisable
169 – 252	Assez
84 – 168	Pas faisable

Tableau 2.2 Le critère de la faisabilité globale du média dans l'application « français fun »

Score	Le critère
152 – 190	Très faisable
114 – 151	Faisable
76 – 113	Assez
38 – 75	Pas faisable

En plus de calculer la faisabilité globale, le chercheur a également calculé chaque aspect :

Tableau 2.3 Le critère de la faisabilité basé sur l'aspect de faisabilité du contenu matériel

Score	Le critère
177 – 220	Très faisable
133 – 176	Faisable
89 – 132	Assez
44 – 88	Pas faisable

Tableau 2.4 Le critère de la faisabilité basé sur l'aspect de faisabilité de la présentation du matériel

Score	Le critère
81 – 100	Très faisable
61 – 80	Faisable
41 – 60	Assez
20 – 40	Pas faisable

Tableau 2.5 Le critère de la faisabilité basé sur l'aspect de faisabilité la langue.

Score	Le critère
81 – 100	Très faisable
61 – 80	Faisable
41 – 60	Assez
20 – 40	Pas faisable

Tableau 2.6 Le critère de la faisabilité basé sur l'aspect de faisabilité la graphique.

Score	Le critère
152 – 190	Très faisable
114 – 151	Faisable
76 – 113	Assez
38 – 75	Pas faisable

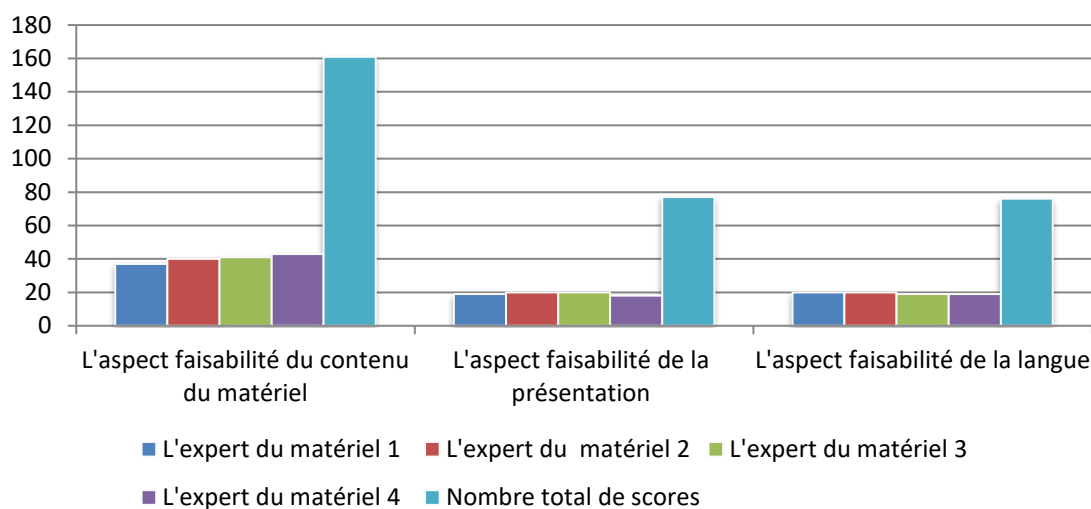
L'application « français fun » a été évaluée par quatre experts matériaux et deux experts médias. Les experts des matériaux de cette étude étaient composés de 4 professeurs de français du lycée à Java Central, ce sont : SMA Muhammadiyah Boarding School Zam-Zam, SMAN 1 Subah, SMAN 2 Ungaran et SMAN 1 Karangtengah Demak. Ensuite, les experts des médias de cette étude étaient le professeur de Design de la Communication Visuelle (DKV), La Faculté des langues et des arts (FBS) et le professeur de Technologie Éducative (TP), La Faculté d'éducation (FIP).

LA DISCUSSION

Sur la base des résultats de l'évaluation de plusieurs experts, les résultats du score de faisabilité de l'application « français fun » ont été obtenus tant sur la faisabilité globale que sur chacun de ses aspects qui se déclinent comme suit :

1. Les résultats d'évaluation de la faisabilité globale du matériau par les experts des matériaux

Sur la base des résultats du remplissage du questionnaire par les experts des matériaux, les données ont été obtenues concernant la faisabilité globale du matériau dans l'application « français fun » comme suit :



L'image 3. 1 Les résultats d'évaluation par les experts des matériaux

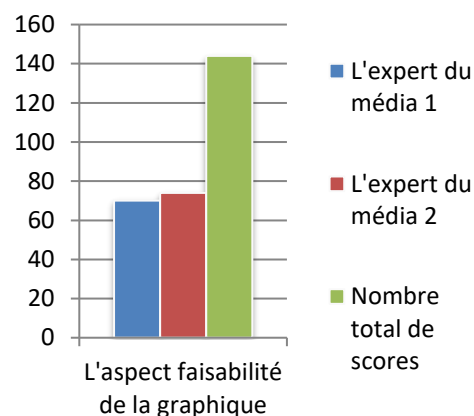
Sur la base des données présentées dans l'image 3.1, nous pouvons voir que les résultats d'évaluation de la faisabilité globale du matériau dans l'application « français fun » ont obtenu un score de 314 et en se référant au tableau 2.1, il a été inclus dans l'intervalle de score 253 - 336 avec la catégorie **faisable**.

En plus des notes obtenues, les experts des matériaux qui ont évalué la faisabilité de l'application « français fun » apportent également des commentaires ou suggestions comme suit:

- L'application peut être promue aux élèves du lycée qui ont le français comme matière afin d'augmenter l'intérêt pour l'apprentissage du français.
- Nous recommandons que les quiz contenus dans l'application permettent d'améliorer la maîtrise du vocabulaire français (plus varié et adaptable au contenu du texte fourni).
- L'application n'est pas accessible sur tous les téléphones portables ou android donc c'est difficile pour les élèves. Par conséquent, il est préférable de créer une application facilement accessible à tous les étudiants.

2. Les résultats d'évaluation de la faisabilité globale du média par les experts des médias

Sur la base des résultats du remplissage du questionnaire par les experts des médias, les données ont été obtenues concernant la faisabilité globale du média dans l'application « français fun » comme suit :



L'image 3. 2 Les résultats d'évaluation par les experts des médias

Sur la base des données présentées dans l'image 3.2, nous pouvons voir que les résultats d'évaluation de la faisabilité globale du média dans l'application « français fun » ont obtenu un score de 144 et en se référant au tableau 2.2, il a été inclus dans l'intervalle de score 114 – 151 avec la catégorie **faisable**.

En plus des notes obtenues, les experts des médias qui ont évalué la faisabilité de l'application « français fun » apportent également des commentaires ou suggestions comme suit :

- a) Ajoutez une page "Crédits" pour les images ou les éléments graphiques utilisés dans l'application. Ensuite, étudiez la licence.
- b) Les utilisateurs cibles de cette application doivent être inclus dans le menu d'introduction.
- c) Le crédit/l'identité des auteurs de cette application doit être ajouté.

3. Les résultats du calcul du score pour chaque aspect de la faisabilité de l'application « Français Fun »

Auparavant, il a été expliqué concernant les résultats de l'analyse des données de faisabilité globales dans l'application « français fun », puis ce qui suit expliquera également les résultats de l'analyse des données de faisabilité de l'application « français fun » pour chaque aspect.

A. L'aspect faisabilité du contenu du matériel

L'aspect faisabilité du contenu du matériel avec 11 éléments de déclaration a obtenu un score de 161 sur un score total de 220 et s'il se réfère au tableau 2.3, il se situe dans l'intervalle de score de 133-176 avec le critère de **faisable**. Bien qu'en termes de faisabilité du contenu du matériel, il a été déclaré que c'était faisable, mais les experts des matériaux ont trouvé plusieurs inconvénients ou erreurs dans l'application. Certaines de ces erreurs sont les suivantes :

- 1) Il y a encore des fautes de grammaire.
- 2) Pas encore d'exemples de prononciation.
- 3) Les quiz et le matériel ne sont pas synchronisés.
- 4) L'application n'a pas rempli en tant que support dans les besoins de lecture.

- 5) Le menu d'introduction n'utilise pas le français.

Ensuite, des experts des matériaux ont également fourni des suggestions d'amélioration, ce sont :

- 1) L'application peut être équipée d'exemples de prononciation.
- 2) Les quiz peuvent être adaptés au contenu du texte.
- 3) Dans le menu d'introduction peut être ajouté le français.

En plus de plusieurs notes fournies par des experts en matériaux, le chercheur a également trouvé des inconvénients dans l'application « français fun », ce sont :

- a. Les quiz et le matériel ne sont pas synchronisés. Sans lire le texte, les élèves peuvent répondre aux questions en regardant les images.
- b. L'application n'a pas d'audio. Ainsi, l'application ne supporte pas pour la lecture à haute voix.

B. L'aspect faisabilité de la présentation du matériel

L'aspect faisabilité de la présentation du matériel qui se compose de 5 éléments de déclaration a obtenu un score de résultat de 77 sur un score total de 100 et s'il se réfère au tableau 2.4, il se trouve dans l'intervalle de score 61 - 80 inclus dans la catégorie **faisable**. Sur la base de l'évaluation des experts en matériaux, l'indicateur indiquant « Il y a une motivation pour les étudiants à apprendre » a obtenu le score le plus bas. Cela se voit à la forme du texte contenu dans l'application qui est moins attrayant. Cela peut être surmonté en faisant une variété de textes de dialogue. Ensuite, les types de quiz utilisés comme évaluations peuvent être rendus plus interactifs, par exemple en ajoutant un type de question avec la réponse courte. Ajout de paramètres de temps dans le travail de quiz pour rendre les étudiants plus enthousiastes dans la vitesse de pensée et répondre aux questions.

De plus, l'indicateur « L'application fournit un stimulus et une réponse aux étudiants » est assez bon. Cependant, il peut être développé pour être encore plus intéressant, par exemple en ajoutant des variations audio qui montrent les bonnes et

les mauvaises réponses des élèves lorsqu'ils répondent aux questions. Avec cette variante audio, les élèves ne s'ennuieront pas en utilisant l'application pour apprendre le français.

C. L'aspect faisabilité de la langue

L'aspect de faisabilité linguistique qui se compose de 5 éléments de déclaration a obtenu un score de 76 sur un score total de 100 et s'il se réfère au tableau 2.5, il a été inclus dans l'intervalle de score de 61 - 80 avec la catégorie **faisable**. *Le premier indicateur* est que la langue utilisée dans l'application est suffisamment communicative et conforme à la norme CECRL niveau A2. De plus, la structure des phrases dans les médias est suffisamment comprise par les élèves. *Deuxièmement*, l'expert matériel 3 a donné un score de 3 et trois autres experts matériels ont donné une note de 4 à l'item d'évaluation qui se lit « la langue utilisée est conforme au niveau de maîtrise cognitive des lycéens de la classe XI ». Cela montre que le langage utilisé est tout à fait en accord avec le niveau de maîtrise cognitive des lycéens de la classe XI. *Troisièmement*, les experts en matériaux 3 et 4 s'accordent pour donner une note de 3 à l'item d'évaluation qui se lit comme suit « les explications entre un matériau et un autre ont une relation logique ». Il est préférable que le matériel présenté dans l'application soit cohérent, ce qui peut de commencer par un texte simple, puis se terminer par un texte présentant un niveau de difficulté plus élevé.

D. L'aspect faisabilité du graphique

L'aspect de faisabilité graphique qui se compose de 19 éléments de déclaration a obtenu un score de 144 sur un score total de 190 et en se référant au tableau 2.6, il a été inclus dans l'intervalle de score 114 - 151 avec le critère de **faisabilité**. Même si l'aspect de la faisabilité graphique a été déclaré faisable, les experts des médias ont trouvé des inconvénients ou des erreurs dans l'application comme suit :

- 1) Sur le quiz, l'image ne s'affiche pas correctement.
- 2) La visualisation doit être renforcée.
- 3) L'évaluation de l'atteinte des objectifs d'apprentissage.

Puis, les experts des médias ont également fourni des suggestions d'amélioration, ce sont:

- 1) Assurez-vous que les images ont le même rapport de largeur. Ensuite, la taille de la largeur est ajustée à l'espace existant.
- 2) La visualisation peut être renforcée avec des images plus réalistes qui correspondent au matériel ou avec des vidéos.
- 3) Dans le quiz, il est nécessaire d'ajouter des critères d'exhaustivité pour mesurer l'atteinte des objectifs d'apprentissage.

4. Les avantages, inconvénients et suggestions d'amélioration des médias.

4.1 Les avantages des medias

L'application « français fun » présente plusieurs avantages dans l'aspect de faisabilité graphique, notamment dans les indicateurs d'utilisation du type et de la taille de police d'écriture. Dans le premier indicateur, certains des avantages contenus dans les médias sont que le type de police d'écriture dans les médias est correct et les élèves peuvent le lire facilement. Ensuite, la taille de lettres sur l'application est également suffisante et l'utilisateur peut la lire clairement. De plus, le type et la taille de police d'écriture dans l'application sont appropriés pour l'âge du lycée. Enfin, l'application « français fun » n'utilise pas non plus beaucoup de variations de lettres.

De plus, l'application « français fun » présente également plusieurs avantages dans l'utilisation de la mise en page. Le deuxième indicateur présente plusieurs avantages, à savoir que l'affichage initial dans l'application permet aux utilisateurs de passer facilement à l'activité suivante. Ensuite, la présentation des informations dans les médias ne provoque pas non plus de multiples interprétations. Ensuite, l'affichage des trois menus dans l'application facilite l'utilisation du média par les utilisateurs. Puis, la mise en page du troisième bouton de menu est également correcte. De plus, la mise en page du texte est également appropriée, afin que les étudiants puissent lire confortablement.

4.2 Les inconvénients et suggestions d'amélioration des médias

1. Le texte de l'application n'est pas lié au quiz donné. Voici un exemple du texte contenu dans l'application « français fun »

concernant la matière des choses et des lieux publics.



L'image 3.3

La suggestion d'amélioration :

Le chercheur propose des suggestions d'amélioration avec plusieurs exemples de questions afin que le texte présenté puisse servir de support pour apprendre à lire et à comprendre le français.

- 1) Où est-ce qu'elles vont ? Elles vont....
 - a. au cinéma
 - b. à la gare
 - c. **au supermarché**
 - d. à l'hôpital
- 2) Catherine veut acheter du pain pour son ami. Où est-ce qu'elle doit l'acheter?
 - a. à la boucherie
 - b. **à la boulangerie**
 - c. à l'épicerie
 - d. à la poissonnerie
- 3) Catherine aime bien....
 - a. la robe
 - b. **le sac**
 - c. les chaussures
 - d. le pantalon
- 4) Qu'est-ce que Catherine va acheter au marché ?
 - a. du lait
 - b. des légumes
 - c. du sucre
 - d. **des fruits**
- 5) Il y a.... à droite de la maison de l'amie de Catherine.
 - a. une gare
 - b. un appartement

- c. **une poste**
- d. une église

2. L'application « français fun » n'est pas équipée d'audio. Par conséquent, l'application ne supporte pas pour la lecture à haute voix.

La suggestion d'amélioration :

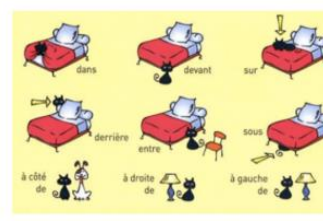
Le chercheur suggère que les trois textes de l'application soient équipés d'audio en ajoutant une icône sonore à chaque texte où lorsque l'icône est cliqué, la prononciation du texte pour chaque phrase apparaîtra. Pour que les élèves apprennent à prononcer correctement ces phrases.

3.



L'image 3.4

La suggestion d'amélioration : Dans la matière « Situer dans l'espace » il est préférable d'ajouter plus d'exemples d'images sur la localisation d'un lieu, comme les exemples suivants :



L'image 3.5

En ajoutant ces images les élèves sont capables de comprendre la matière « Situer dans l'espace ». Puis, des exercices donnés pour découvrir la compréhension des élèves de la matière.

4. L'application « français fun » ne répond pas aux critères en tant que média d'apprentissage interactif. Cela se voit dans les types de quiz qui ne créent pas la motivation des élèves à apprendre le français.

La suggestion d'amélioration :

Le chercheur suggère d'ajouter de paramètres de temps dans le travail de quiz pour rendre les étudiants plus enthousiastes dans la vitesse de réflexion et répondre aux questions. Puis, l'ajout de variations audio qui montrent les bonnes et les mauvaises réponses des élèves lorsqu'ils répondent aux questions peut également être ajouté. De plus, l'ajout de récompenses sous forme de points supplémentaires lorsque les étudiants répondent correctement aux questions, afin que les étudiants essaient d'obtenir le meilleur score

5. L'affichage de l'image est assez bon, mais le premier expert du média et le chercheur considèrent que la taille de l'image n'a pas le même rapport. Cela peut être vu dans l'image dans l'un des quiz suivants :



L'image 3.6

La suggestion d'amélioration :

Il est nécessaire de s'assurer que les images ont le même rapport de largeur. Ensuite, la taille de la largeur est ajustée à l'espace existant.

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats de l'analyse des données effectuées, les résultats ont montré que la faisabilité globale du matériau

a obtenu un score de 314 dans la catégorie **faisable**. Alors que la faisabilité globale du média a obtenu un score de 144 dans la catégorie **faisable**. Ensuite, la faisabilité pour chaque aspect a été incluse dans la catégorie **faisable**. Même si l'application a été déclarée faisable, les validateurs ont trouvé plusieurs inconvénients et erreurs dans l'application.

BIBLIOGRAPHIES

- Artanti, Y., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.671>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Hong, J. (2017). The Feasibility Study of Smartphone-aided Mobile Learning in Colleges. *Advances in Computer Science Research (ACSR)*, 76(Emim), 140–143. <https://doi.org/10.2991/emim17.2017.30>
- Khairunnisa, S. R., & Nurmalasari. (2023). Persepsi Siswa tentang Bagaimana MLearning Meningkatkan Pemahaman Membaca. *Jurnal Dieksis ID: Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Seni*, 3(1), 1–13.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Maharani, A., & Hakim, D. L. (2022). Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar E-Lkpd Matematika Dalam Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2008), 6321–6325.
- Midroro, J. N., Prastowo, S. H. B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa SMA Plus Al-Azhar Jember Terhadap Modul Fisika Digital Berbasis Articulate Storyline 3 Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gravitasi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(1), 8–14. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i1.23762>

- Muyaroah, S., & Mega Fajartia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Nurhani. (2015). Analisis Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Kualitas Bahan Ajar Fisika Kelas XI SMA Negeri Di Kabupaten Pinrang. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 15(2), 249– 254. <https://ojs.unm.ac.id/JSdPF/index>
- Phuong Thao, T. T., Thai, L. D., Thanh, H. T., Tran, T., Tuyet Trinh, L. T., & Vuong, Q. H. (2019). Mobile learning for highschool mathematics as a path to better sustainability in a fast-changing society: An exploratory study from Vietnam. *Problems and Perspectives in Management*, 17(2), 392–403. [https://doi.org/10.21511/ppm.17\(2\).2019.30](https://doi.org/10.21511/ppm.17(2).2019.30)
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 134.
- Tagliante, C. (2005). *L'évaluation et le Cadre européen commun, nouvelle édition*. Paris: CLE International/SEJER.
- Wakidah, R. J. (2022). Pengembangan Aplikasi Kosakata Bahasa Prancis Berbasis Android Untuk Siswa Sma Negeri 1 Jekulo.
- Zahidah, N., Ellianawati, & Susilo. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis pada Materi Momentum dan Impuls. *Unnes Physics Education Journal*, 12(1), 91–95