



LE DÉVELOPPEMENT DE LA MATIÈRE D'APPRENTISSAGE ÉLECTRONIQUE POUR LA COMPRÉHENSION ÉCRITE DE LA CLASSE X DU DEUXIÈME SEMESTRE

Meta Nur Arofah ✉, Diah Vitri Widayanti, Anastasia Puji Tri Herwanti

Prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Sastra asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2013
Disetujui April 2013
Dipublikasikan Juni 2013

Keywords:

La matière d'apprentissage électronique, la compréhension écrite, SMA

Abstrak

Penggunaan bahan ajar elektronik khususnya Microsoft Power Point Hyperlink pada pengajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca merupakan salah satu alternatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yaitu dalam bentuk elektronik dalam meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D). Menurut Sugiono (2006:409) terdapat sepuluh langkah yang harus dilakukan, namun karena terbatasnya waktu, peneliti hanya mengadopsi lima langkah, yaitu merumuskan potensi dan masalah, mengumpulkan data, membuat desain produk, validasi, dan revisi desain. Hasil penelitian ini adalah desain produk berupa slide Microsoft Power Point Hyperlink serta dilengkapi dengan cara penggunaan dan dilengkapi dengan RPP yang sesuai dengan tema Kehidupan Sekolah. Tema tersebut sesuai dengan tema kelas X semester II yang diambil dari silabus bahasa Perancis SMA. Kemudian pada tahap akhir, rancangan tersebut dikonsultasikan pada ahli bahasa Perancis untuk mengetahui kekurangannya. Setelah melakukan revisi sesuai saran ahli, rancangan ini divalidasi oleh ahli bahasa Perancis dan dapat digunakan dalam pembelajaran

Abstract

L'utilisation de la matière d'apprentissage électronique, en Microsoft Power Point Hyperlink pour l'enseignement de la compréhension écrite est une alternative pour augmenter la motivation des élèves. L'objectif majeur de cette recherche est de développer la matière d'apprentissage électronique pour la compréhension écrite. La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Dans cette méthode, il y a dix étapes, mais j'ai seulement suivi cinq étapes à cause du temps limité. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collecte des données, la création du concept du produit, la validité du concept du produit, et la révision du produit. Les résultats de cette recherche est le produit de la matière d'apprentissage électronique (Microsoft Power Point Hyperlink), le guide d'utilisation, et les fiches pédagogiques pour le thème de la vie scolaire. Le thème correspond aux syllabus de langue française pour la classe X du deuxième semestre. Puis, à la dernière étape, je consulte ce produit aux experts de la langue française pour trouver les désavantages. Après la révision, ce produit a été validé par les experts et on peut l'utiliser dans l'apprentissage

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

L'INTRODUCTION

Selon Cuq et Gruca (2002:160), l'acquisition de la compréhension écrite en langue étrangère est un processus complexe qui résulte à la fois du transfert des connaissances en langue maternelle, (car, ne l'oublions pas, l'apprenant de français langue étrangère sait généralement lire dans sa langue maternelle) et du développement de compétences lexicales, syntaxique et textuelles propres à la langue étrangère; à ces compétences linguistiques et discursives s'ajoutent les connaissances antérieures du lecteur, son expérience du monde et son bagage socio culturel.

Nurgiantoro (2010:368) affirme que la compréhension écrite est une activité mentale de comprendre l'écriture des autres.

Base sur l'expérience et l'observation durant la pratique de l'enseignement (PPL), la compréhension écrite avait des heures plus nombreuses que les autres compétences, mais les résultats des élèves restent insatisfaisants.

L'un des facteurs était le manque d'intérêt et de motivation. Pour les améliorer, les enseignants doivent créer et développer de la matière d'apprentissage. Par exemple, les enseignants peuvent créer le matériel d'apprentissage utilisant le média électronique.

La matière électronique est le matériel sous forme d'un *software* qui peut être téléchargé sur *blog* ou *youtube* ou sous forme d'un CD. http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konsep-pengembangan-bahan-ajar/11:46/9-8-12_

Le média qui est fait dans cette recherche est le média audio-visuel en le *Microsoft Power Point Hyperlink*. Ce média est destiné aux lycéens du deuxième semestre de la classe dix. Ce média se compose des textes, le vocabulaire, des documents sonores et des exercices. Les matières ont le thème de la vie scolaire avec cinq sous-thèmes, ce sont: les parties du lycée, l'activité en classe, la bibliothèque, l'horaire, l'extracurriculaire.

L'objectif de cette recherche est de développer la matière d'apprentissage électronique du français pour la compétence de

la compréhension écrite aux lycéens de la classe dix du deuxième semestre en utilisant *Microsoft Power Point Hyperlink*.

LA METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Selon Sugiyono (2006:409), dans cette méthode il y a dix étapes, ils sont (1) l'analyse de la potentialité et du problème, (2) la collecte des données, (3) la création du concept, (4) la validité du concept du produit, (5) la révision du produit, (6) l'essai du produit, (7) la révision du produit, (8) l'essai sur terrain, (9) la révision du produit, (10) la production. Dû au temps limité, j'ai suivi cinq étapes. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collecte des données, la création du concept du produit, la validité du concept du produit, et la révision du produit.

ANALYSE

Il y a dix étapes dans la recherche et le développement (R&D), mais cette recherche ne prend que cinq étapes, ce sont:

(1) L'analyse de la potentialité et du problème Basé mon observation, l'école a les appareils qui soutiennent les activités d'apprentissage (les LCD, les projecteurs, les écrans d'ordinateur). Mais, le problème est que les enseignants n'utilisent pas les facilités existantes.

C'est pourquoi je propose une matière ou *software* pour aider les enseignants à profiter les appareils existants.

(2) La collecte des données.

Dans cette étape, j'ai collecté des théories relatives aux matériels d'apprentissages électroniques et des données du curriculum de la classe X du deuxième semestre. J'ai observé aussi le matériel et les médias qui sont utilisés par les enseignants dans le processus d'apprentissage, et les facilités disponibles dans les activités d'apprentissage.

(3) La création de la conception du produit

Le matériel d'apprentissage électronique français pour la classe X de deuxième semestre est présenté en forme *slide* contenant des textes, des images, et des sons. Les textes français contiennent les documents ayant le thème de la vie scolaire, ce sont *les parties de l'école, les objets dans la classe, l'activité dans la classe, la bibliothèque, l'horaire, l'extracurriculaire*. Le matériel présenté est adapté aux besoins des élèves du deuxième semestre de la classe X et adaptés aussi au standard de la compétence et la compétence de base pour la classe X du deuxième semestre, avec des exercices et les fiches de pédagogies. Les effets sonores sont utilisés pour aider les élèves à prononcer des mots et des phrases françaises.

(4) La validité du produit

La validité du produit est un processus d'évaluer l'efficacité de la création de la conception (Sugiyono 2009:414). La validation est faite par les experts pour avoir la validité du produit. Les experts sont Dra. Dwi Astuti, M.Pd. et Mohamad Syaefudin, S.Pd, M.Pd. La matière d'apprentissage électronique a été consulté plusieurs fois avec les experts pour obtenir de meilleurs résultats de connaître la faiblesse et la force.

(5) La révision de la conception

La révision de la conception est un processus d'améliorer les faiblesses afin qu'il soit meilleur. Le résultat de la validité du produit montre les faiblesses qui sont ensuite améliorées:

1. Les erreurs de phrases dans le texte

Il y a quelques erreurs dans ces textes. L'une de raisons est que ces textes ont été faits par l'auteur, ce n'est pas un extrait du manuel ou d'un module.

Par exemple dans le texte l'extracurriculaire, à la dernière phrase j'ai écrit "Oui, allons nous inscrire!". C'est une phrase impérative, et dans ce niveau (la classe X) n'ont pas appris l'usage de l'impératif. Alors, j'ai changé "Oui, d'accord".

2. Les erreurs d'enrichissement

Dans le menu de deuxième texte, il y a un menu d'enrichissement. Dans ce menu, il y a des phrases qu'on dit souvent dans la classe. Mais l'instruction de professeur a été supprimée

parce que la plupart de cette partie est en forme de phrases impératives, et dans ce niveau (la classe X) n'ont pas appris l'usage d'.

3. Les erreurs d'évaluation

Parmi les cinquante questions, j'ai changé quinze distracteurs, parce qu'ils ne sont pas efficaces (Il est facile de trouver la réponse).

Par exemple j'ai utilisé souvent un article défini qu'un article indéfini, à l'évaluation du texte "En Classe", il y a une question "Qu'est-ce que c'est? C'est ..."

- le cahier
- le livre
- la table
- la bande dessinée
- le tableau

J'ai changé le distracteur : un cahier, un livre, une table, une bande dessinée, et un tableau.

4. Les erreurs de fiche de pédagogie (RPP)

Les erreurs sont presque les mêmes :

a. Indicateurs et objectifs d'apprentissage

Dans la première fiche de pédagogie, je ne partage pas les indicateurs, ce sont les indicateurs cognitifs seulement. Selon la nouvelle règle, j'ai partagé les indicateurs cognitifs en deux : le processus et le produit.

b. Les indicateurs et les objectifs d'apprentissage de psychomoteur

Les indicateurs et les objectifs d'apprentissage du premier travail ne correspondent pas au sujet la matière qui on apprend, ils ne focalisent pas au sujet appris. Alors, je les focalise au sujet appris.

c. Modèle d'apprentissage

Dans le modèle d'apprentissage du premier travail j'utilise deux types de modèle, ce sont le travail individuel et le travail coopératif. Cependant, on ne peut pas utiliser le moyen d'apprentissage qui reflète la collaboration entre des élèves dans l'apprentissage donc on utilise un modèle, c'est le travail individuel.

d. L'activité de clôture

Dans cette activité, la tâche de l'enseignant n'est pas écrite clairement, alors les lycéens ne savent pas comment la faire. Puis je l'ai complétée.

CONCLUSION

Cette recherche a produit les matières d'apprentissage électronique françaises pour la compréhension écrite de la classe X du deuxième semestre. Comme ce produit n'est pas encore testée sur terrain, il est nécessaire de continuer la recherche pour savoir l'efficacité.

REMERCIEMENT

Je tiens à remercier ma famille qui m'a prié toujours. Et puis mes professeurs qui ont partagé leurs connaissances et des conseils et mes amis qui m'ont donné des motivations. Aux experts qui m'ont donné leurs conseils pour rendre meilleur ce mémoire.

BIBLIOGRAPHIE

- Cuq, J. P. ,Gruca, I. 2002. *Cours didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble:Presses Universitaires de Grenoble.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta:BPFE-Yogyakarta.
- Sugiyono. 2006. *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- <http://didin.lecture.ub.ac.id/pembelajaran-3/konsep-pengembangan-bahan-ajar/11:46/9-8-12>