



### Application De La Bande Dessinee Numerique Dans La Competences De Comprehension Écrite Pour Les Lycées

Shonia Sari Rizkia <sup>✉</sup> Mohamad Syaefudin.

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

*Diterima Januari 2023*

*Disetujui Februari 2023*

*Dipublikasikan Maret 2023*

---

*Keywords:*

*french, reading skills, digital comics*

---

---

#### Abstract

La capacité de lire est une exigence importante pour les apprenants en langues. En général, des activités de lecture pour obtenir des informations et des connaissances. Ils vu l'apprentissage à l'ère numérique, l'apprentissage des médias est très nécessaire. La bande dessinée numérique ils ont besoin de médias pour faciliter l'apprentissage et un média que les apprenants peuvent accéder par leur ordinateurs ou portables. Cet article appondu d'écrire l'application de la bande dessinée numérique dans le cours de français. Vise à décrire l'application de média numérique de la bande dessinée et les réponses des élèves à l'application de la bande dessinée numérique dans l'apprentissage du français. La recherche appliquée est une étude descriptive qualitative dont la population et les apprenants de SMA Negeri 2 Mranggen avec 36 apprenants comme échantillon. Les données de recherche se présentent sous la forme d'observation de terrain, de documentation et de questionnaires de perception avec une échelle de Likert. Les résultats montrent que les travers d'une étape qui commence par application de médias comiques numériques dans l'apprentissage, puis les élèves lisent et comprennent le texte du dialogue se termine par de questions pratiques montrant que 86% des élèves inclus dans les très bons critères. Cela montrent que 89% les élèves préfèrent appliquer le média comique numérique car ils sont plus intéressants et facile à comprendre le matériel d'apprentissage.

---

#### Abstract

*Application of digital comic media for reading skills at sma negeri 2 mranggen : The ability to read is an important requirement for language learners. In general, reading activities to obtain information and knowledge. They saw learning in the digital age, media learning is very necessary. Digital comics need media to facilitate learning and media that learners can access through their computers or laptops. This article focuses on writing the application of digital comics in the French language..*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

---

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

## L'INTRODUCTION

La langue est un outil de communication qui joue un rôle important dans la vie humaine. Grâce à la langue, les gens peuvent transmettre des informations, des pensées, des sentiments et des opinions. Dans l'apprentissage de français au lycée les étudiants doivent apprendre 4 compétences de langagières, c'est la Production Orale, Compréhension Orale, Compréhension Écrite, Production Écrite. Ils sont exigés ainsi, de l'apprentissage des langues deviennent une matière qui doit être dispensée à tous les niveaux d'enseignement. Au niveau lycée, l'apprentissage linguistique dispensé comprend les langues nationales et étrangères. L'apprentissage de la langue française dispensé aux élèves comprend quatre compétences, à savoir : 1) écouter (compréhension orale), 2) parler (production orale), 3) lire (compréhension écrite) et 4) écrire (production écrite). Ces compétences sont interalliées et doivent être possédées par les élèves pourront bien utiliser le français.

L'une des compétences qui doivent être maîtrisées par les élèves est la Compréhension Écrite. La compétence en lecture est l'une des quatre compétences en lecture qui doivent être maîtrisées. Selon Dalman (2014), la lecture est une activité ou un processus cognitif qui cherche à trouver diverses informations contenues dans l'écriture. En général, une personne fait des activités de lecture pour obtenir des informations et des connaissances. Le but principal de la lecture selon Tarigan (2008) est de rechercher et d'obtenir des informations, d'inclure du contenu et de comprendre le sens de la lecture. La lecture est divisée en 3 types, à savoir la lecture à haute voix, lire en silence et lire l'examen du contenu.

Dans cette étude, le type de lecture utilisé était la lecture du contenu qui comprenait une lecture attentive. La lecture attentive est une activité exigeante et nécessite un certain nombre de compétences telles qu'une enquête rapide pour trouver des informations qui se trouvent directement dans le texte et comprendre des informations qui ne sont pas directement mentionnées dans le texte. Cette activité doit être menée en continu pour obtenir des informations bien adaptées à l'âge, au niveau de développement et à l'expérience des élèves.

La volonté de lire est une condition importante nécessaire pour que les activités de compréhension en lecture ne soient pas seulement réalisées dans le cadre du processus d'enseignement et d'apprentissage, mais aussi à travers les activités de lecture quotidiennes.

En voyant l'apprentissage à l'ère numérique, l'apprentissage des médias est très nécessaire. L'un d'eux consiste à utiliser des supports de bandes dessinées numériques accessibles via des smartphones, des ordinateurs portables ou des tablettes. En utilisant les bandes dessinées numériques, les élèves ne s'ennuieront pas facilement parce qu'ils voient des histoires ou des illustrations intéressantes et peuvent encourager les élèves à apprendre le français.

Selon Sudjana (2010), la bande dessinée est une forme de dessin animé qui exprime des personnages et met en scène une histoire dans une séquence étroitement liée à l'image et conçue pour divertir les lecteurs. Ainsi, les bandes dessinées sont humoristiques. Les bandes dessinées ont des histoires concises et accrocheuses, complétées par de l'action. De plus, les bandes dessinées sont rendues plus vivantes et traitées en utilisant librement les couleurs principales

Wulyanto (2005) a déclaré que les bandes dessinées en tant que supports d'apprentissage sont des outils qui fonctionnent pour transmettre le message d'apprentissage, dans ce cas, l'apprentissage fait référence à un processus de communication entre les étudiants et les ressources d'apprentissage (dans ce cas, l'apprentissage des bandes dessinées ou l'auteur de bandes dessinées). La communication d'apprentissage fonctionnera de manière optimale si le message d'apprentissage est délivré de manière claire, cohérente et intéressante.

La recherche menée par Fumiko (2021) intitulée L'efficacité du jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 pour la compétence de la compréhension écrite de la classe X SMA Negeri 2 Ungaran a montré que les médias de dessins animés numériques basés sur le webtoon étaient efficaces comme moyen d'apprentissage de la compréhension écrite en français dans la classe XI de SMA N 2 Demak.

Les bandes dessinées numériques basées sur Webtoon peuvent avoir une influence positive sur le processus d'apprentissage, car elles sont très intéressantes et peuvent aider les élèves à développer leur compréhension des textes écrits en français.

lecture plus amusante pour les élèves. La lecture d'images et de textes est le support le plus utilisé dans l'apprentissage du français. Puis la recherche menée par Risa (2021) intitulée L'efficacité de la bande dessinée numérique basée sur le webtoon pour l'apprentissage de la compétence de la compréhension écrite chez les lycéens de SMA XI donne le résultat que la lecture en utilisant les médias numériques de bande dessinée basés sur les webtoons peuvent avoir une influence positive sur le processus d'apprentissage des élèves, car des images et des histoires intéressantes peuvent donner aux élèves plus de plaisir à comprendre une lecture.

Apprendre en appliquant les médias de la bande dessinée peut augmenter la motivation d'apprentissage, de sorte que les réponses des élèves aux médias appliqués seront meilleures. Les réponses des élèves sont le comportement ou les réactions des élèves pendant les activités d'apprentissage (Aisyah, 2016). Hidayati (2013) déclare également qu'une réponse peut apparaître si elle implique les cinq sens dans l'observation et l'attention portée à un objet d'observation. Plusieurs facteurs influencent l'existence d'une réponse, à savoir l'expérience, le processus d'apprentissage et les valeurs de la personnalité.

De la description ci-dessus montre que la réponse peut être sous la forme d'une exigence sous la forme d'une opinion qui est considérée comme bonne, répond aux exigences de manière rationnelle, de sorte que l'on peut conclure que la réponse est une impression ou une réaction après avoir observé le l'activité de sentir, de juger, l'objet de former une attitude envers l'objet peut être sous la forme d'une attitude négative ou d'une attitude négative positive.

Sur la base d'observations préliminaires faites par des chercheurs de SMA Negeri 2 Mranggen, les chercheurs ont constaté que les élèves qui avaient des difficultés à apprendre le français étaient parce que la majorité des élèves ne pouvaient pas bien comprendre le contenu du texte.

Cela montre que les compétences des élèves à comprendre des textes écrits en français sont très importantes à maîtriser pour atteindre les objectifs d'apprentissage du français.

Au SMAN 2 Mranggen, les enseignants n'ont pas utilisé de supports d'apprentissage qui peuvent faciliter la compréhension des textes de lecture ou d'histoire dans les activités d'enseignement et d'apprentissage. Pendant les activités d'apprentissage de la lecture, l'enseignant donne le texte aux élèves, les élèves lisent et comprennent d'abord, puis continuent à discuter du texte qui a été donné, mais la plupart des élèves ne comprennent pas bien le contenu du texte. Lorsque l'enseignant a posé des questions sur le texte, il y a eu de nombreuses erreurs de lecture et même des erreurs dans la réponse et la compréhension des questions pratiques données

par l'enseignant. Cela rend de nombreux étudiants pas assez enthousiastes pour apprendre le français. Sur la base de ces observations, des supports d'apprentissage sont nécessaires pour attirer l'attention des élèves afin de faciliter leur compréhension du contenu du texte. L'utilisation des supports de la bande dessinée dans l'apprentissage des langues étrangères, notamment le français au niveau lycée ou lycée peut aider le processus d'enseignement et apporter une variété dans le processus d'apprentissage de la langue, notamment dans les compétences en lecture car cela va faciliter la

compétences en lecture qui sera va faciliter la compréhension de l'apprenant, éveiller désirs et intérêts des élèves, générer de la motivation et stimuler les activités d'apprentissage.

À partir des problèmes ci-dessus, les objectifs de cet article sont les suivants : 1. Décrire l'application des supports de bande dessinée numérique français pour les compétences en lecture des élèves de classe X à SMA Negeri 2 Mranggen 2. Décrire les réponses des élèves à l'application de la bande dessinée

numérique française médias dans l'apprentissage. Par conséquent, cette étude contribue à la recherche sur l'apprentissage des langues étrangères à l'aide de bandes dessinées numériques.

## LA METHODOLOGIE

Sur la base du contexte qui a été décrit, cette recherche est une étude descriptive avec une approche qualitative car elle vise à faire une description des réponses des élèves à l'application de la bande dessinée numérique dans l'apprentissage du français au SMAN 2 Mranggen. La recherche qualitative est une recherche menée par des chercheurs pour décrire et analyser des phénomènes, des événements, des activités sociales, des attitudes, des croyances, des perceptions, des pensées de chaque individu et groupe (Sukmadinata, 2016).

La population de cette étude était tous les élèves de la classe X apprenant le français au SMA Negeri 2 Mranggen et les échantillons utilisés étaient tous les élèves de la classe X MIPA 4 au SMAN 2 Mranggen, soit un total de 36 élèves.

Les types de méthodes de collecte de données selon Arikunto (2010) sont les tests, les questionnaires, les entretiens, les observations, les échelles à plusieurs niveaux et la documentation.

La méthode utilisée dans cette recherche sous forme d'observation, de documentation et de questionnaire.

Des observations ont été faites pour voir les conditions de terrain liées à l'application des supports d'apprentissage de la langue française à SMA Negeri 2 Mranggen Demak. La méthode de documentation est utilisée pour obtenir des informations sur la liste des noms des élèves et le nombre d'élèves de la classe X MIPA 4 SMAN 2 Mranggen qui seront répondants dans cette étude.

La méthode du questionnaire vise à déterminer la réponse à l'application de la bande dessinée dans l'apprentissage du français. Le questionnaire utilisé dans cette étude comportait deux volets, à savoir

les réponses et les réactions. Les indicateurs d'énoncés de ce questionnaire font référence à (Nurlatifah et al., 2015), à savoir l'évaluation, l'intérêt, la motivation, la satisfaction et la réponse. Cependant, la confection de ce questionnaire a subi plusieurs modifications, à savoir la suppression des indicateurs d'évaluation, de motivation, de réponses et d'intérêts. Ainsi que l'ajout d'indicateurs de format, de pertinence et de confiance. Si bien que dans ce questionnaire (RPP); l'aspect réponse se compose de deux indicateurs, à savoir le format et la pertinence. Alors que l'aspect réaction se compose de trois indicateurs,

à savoir l'intérêt, la satisfaction et la confiance. Ainsi, le questionnaire utilisé par le chercheur comportait 15 énoncés.

L'instrument utilisé dans cette étude était un questionnaire. Le questionnaire a été divisé en deux, à savoir un questionnaire ouvert et un questionnaire fermé. Un questionnaire ouvert est un questionnaire qui se présente sous une forme simple afin que les répondants puissent fournir un contenu conforme aux conditions vécues. Ce questionnaire ouvert s'adresse aux experts en tant qu'étude du matériel et étude des supports d'apprentissage développés. Pendant ce temps,

un questionnaire fermé est un questionnaire qui est présenté de telle manière que le répondant est invité à choisir une réponse qui correspond à ses caractéristiques. Les questionnaires fermés ont fourni des réponses alternatives afin que les

réponses des répondants soient conformes aux limites prévues. Le questionnaire fermé est ici destiné aux experts et aux étudiants (Riduwan, 2012).

Le questionnaire utilisé dans cette étude était un questionnaire fermé avec les détails du questionnaire qui comprenait une feuille de perception des étudiants sur l'application des supports d'apprentissage de la bande dessinée numérique. Le but de donner ce questionnaire est d'obtenir des informations ou de connaître la réponse des élèves à l'application de la bande dessinée numérique dans l'apprentissage du français pour la classe X MIPA 4 SMA Negeri 2 Mranggen.

Les étapes de cette recherche sont divisées en 3, à savoir l'étape de préparation, l'étape de mise en œuvre et l'étape finale dans cette étude, les chercheurs ont utilisé les étapes suivantes :

1. Phase de préparation  
(1) Mener des observations dans l'école pour voir les conditions sur le terrain liées à l'application de support d'apprentissage ; (2) Faire de la documentation pour obtenir des informations concernant la liste de nom d'étudiants et le nombre d'étudiants ; (3) Préparer du plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP); (4) Développer des instruments de recherche, nommément des questionnaires de l'aspect réponse des étudiants.

## 2. Phase de mise en œuvre

(1) Mener des activités d'enseignement et d'apprentissage (KBM) en appliquant du média de la bande dessinée numérique et en remplissant des questionnaires d'auto-observation ; (2) Demandez aux élèves de remplir des questionnaires de réponse.

## 3. Étape finale

(1) Décrire l'application du média de la bande dessinée dans l'apprentissage (2) Analyser les résultats des questionnaires de réponse des élèves ; (3) Décrire les résultats du questionnaire de réponse des élèves ; (4) Tirer des conclusions.

## LA DISCUSSION

Cette section discutera des résultats de la recherche et des réponses des étudiants concernant l'application du média numérique de la bande dessinée française. Cette recherche a été menée le 21 février 2022 avec 36 étudiants de SMA Negeri 2 Mranggen comme répondants. La valeur moyenne

des questions pratiques vrai-faux qui totalisent 10 questions est de 83 sur un score total de 100. Pour les activités d'apprentissage en classe, elle est également mesurée par un questionnaire rempli par l'enseignant ou le chercheur. Le questionnaire comprend des indicateurs de préparation à l'utilisation de la bande dessinée numériques, de mise en œuvre de l'application de la bande destinée numérique et de suivi de l'application de la bande destinée numérique avec un total de 10 items d'observation. Les résultats du questionnaire étaient de 86% ou inclus dans les très bons critères.

Ensuite, la réponse de l'élève peut être connue en remplissant le questionnaire qui a été distribué par l'enseignant. Le questionnaire de recherche comprend 2 aspects, à savoir l'aspect réponse et l'aspect réaction, où l'aspect réponse contient des indicateurs de format et de pertinence puis l'aspect réaction contient des indicateurs d'intérêt, de satisfaction et de confiance. De plus, les répondants ont rempli un questionnaire de 15 énoncés avec 5 réponses alternatives, à savoir SS (Fortement d'accord), S (D'accord), KS (Pas d'accord), TS (Pas d'accord), STS (Fortement en désaccord).

Dans cette étude, l'analyse des données utilisée pour traiter les résultats du remplissage des questionnaires des étudiants utilisait une échelle de Likert, qui vise à mesurer les attitudes,

les opinions et les perceptions des étudiants à l'égard de l'application de la bande dessinée dans l'apprentissage de la langue française. Après la collecte des données, les résultats du remplissage des questionnaires aux élèves de remplir des questionnaires de étudiants sont les suivants :

Dans le tableau ci-dessus, il est expliqué que le premier indicateur est l'indicateur de format. Cet indicateur concerne l'utilisation de visuels (images et textes). Dans cet indicateur, le pourcentage moyen de réponses des étudiants est de 92 % avec de très bons critères. Cela montre que l'affichage des supports d'apprentissage de la bande dessinée est bon avec l'utilisation d'images et d'écritures claires afin qu'il soit facile pour les élèves d'observer et de lire. Un bon média doit être clair et soigné dans sa présentation. Clair et net comprend également la pertinence de la couleur de fond dans les images et l'écriture dans les présentations de bandes dessinées (Savitri, 2016).

Le second est l'indicateur de pertinence. Cet indicateur porte sur la relation entre le matériel et l'expérience des étudiants, l'utilité du matériel et son adéquation aux besoins des étudiants. Dans cet indicateur, le pourcentage moyen de réponses des étudiants est de 94 % avec de très bons critères. Cela montre que les élèves peuvent relier le contenu du matériel des bandes dessinées à des choses qu'ils ont faites dans la vie quotidienne, les phrases utilisées dans les bandes dessinées ne sont pas compliquées et le matériel d'identité du fils du présentateur présenté dans les

bandes dessinées est important pour les étudiants à apprendre. Selon Fonda (2013) que l'aspect de la pertinence (pertinence/intérêt) est de relier le matériel avec la vie quotidienne des étudiants.

Le troisième est l'indicateur d'intérêt. Cet indicateur porte sur des exemples concrets, des graphiques intéressants, l'ennui, la curiosité et la participation des élèves. Dans cet indicateur, le pourcentage moyen de réponses des étudiants est de 86 % avec de très bons critères. Cela montre que le support d'apprentissage de la bande dessinée intéresse les élèves pour le matériel d'identité de son présentateur. Comme l'a déclaré

Fonda (2013), les enseignants peuvent attirer l'attention des élèves en utilisant des illustrations et en offrant un apprentissage simple afin que les élèves comprennent plus facilement le matériel.

Le quatrième est l'indicateur de satisfaction. Ensuite, la réponse des étudiants à l'application Cet indicateur se rapporte aux sentiments positifs des élèves à l'égard de leur expérience très enthousiaste et très intéressée, cela a été d'apprentissage. Dans cet indicateur, le pourcentage moyen de réponses des étudiants est de 88 % avec une très bonne catégorie. Cela montre que la manière dont le matériel présentateur son identité est présenté dans les bandes dessinées incite les élèves à vouloir en savoir plus sur le sujet présenté, et les étudiants se sentent heureux d'apprendre le matériel présentateur son identité à travers les supports d'apprentissage de la bande dessinée. Selon Wahyuningsih (2011), l'apprentissage amusant provoque la croissance des réponses positives des élèves, ce qui a un impact direct sur l'augmentation de l'intérêt pour l'apprentissage, la participation à des activités d'apprentissage, qui à son tour a un impact sur l'amélioration des résultats d'apprentissage.

Le cinquième est l'indicateur de confiance. Cet indicateur se rapporte à l'attente positive de l'élève qu'il ou elle réussira ou réussira. Dans cet indicateur, le pourcentage moyen de réponses des étudiants est de 87 % avec une très bonne catégorie. Cela montre qu'après avoir écouté le matériel du présentateur son identité dans les bandes dessinées numériques, les élèves pensent qu'il sera plus facile de comprendre le matériel du présentateur son identité. Selon Yunus (2012), les bandes dessinées peuvent rendre les lecteurs expérimentés avec inspiration et confiance ou croyance.

Ensuite, les résultats moyens des réponses des étudiants pour l'indicateur de format, l'indicateur de pertinence, l'indicateur d'intérêt, l'indicateur de satisfaction et l'indicateur de confiance ont été obtenus jusqu'à 89 % ou inclus dans la catégorie très bon.

## LA CONCLUSION

Sur la base des résultats obtenus, les chercheurs ont constaté que les résultats de l'application de la bande dessinée numérique française dans l'apprentissage étaient de 86 %. Sur la base de ces données, on peut voir que l'application des médias numériques de bande dessinée dans l'apprentissage du français à SMA Negeri 2 Mranggen est dans la très bonne catégorie.

## BIBLIOGRAPHIES

- Aisyah, Panjaitan, R.G.P dkk., (2016). *Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 5 (3): 1-12.
- Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fumiko, Ruth. (2021). *L'efficacité du media jeu de l'oeil en Adobe Flash CS6 pour la compétence de la Comprehension Ecrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran*. Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE vol 11 (1).
- Khairiyah, Ummu. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan*. Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, Vol 5 (2).
- Putri, Risa Cahyani. (2021). *L'efficacité De La Bande Dessinée Numérique Basée Sur Le Webtoon pour l'apprentissage de la compétence de la compréhension écrite chez les lycéens de SMA XI*. Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE vol 11 (1).
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Bandung : ALFABETA.
- Savitri, A. d. (2016). *Respon Siswa Terhadap E-comic Bilingual Saluran dan Kelenjar Pencernaan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Sudjana, R. (2010). *Media Pembelajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata. (2016). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuningsih. (2011). *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Wulyanto. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Nirmana, 45-55.
- Yunus. (2012). *Effect of Using Digital Comics to Improve ESL Writing*. Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology.