



**LE DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA INTERACTIF “DEVOSE”
POUR LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ÉCRITE
DES LYCÉENS DE LA DIXIÈME CLASSE
AYANT LE THÈME LA VIE SCOLAIRE**

Rismawati[✉], Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA, Mohamad Syaefudin, M.Pd.

Faculté des Langues et des Arts. Unniverstité d’État de Semarang.

Information

l’Article

SejarahArtikel:
DiterimaJuni 2015
DisetujuiJuli 2015
DipublikasikanAgustus
2015

Keywords:
*devose, French writing
ability*

Abstract

La plupart des lycéens ont la difficulté dans la production écrite. Un des facteurs était le manque du média d'apprentissage qui pourrait entraîner les lycéens à s'exercer pour bien écrire indépendamment. En raison de la difficulté des lycéens en écrire, cette recherche a l'objectif majeur de savoir l'analyse de besoin de lycéens et professeurs et de produire le media appropriée pour augmenter la compétence écrite en utilisant la procédure la recherche et le développement (R & D). Il y a dix étapes dans cette recherche, mais cette recherche a adopté cinq étapes: (1) l'analyse du problème, (2) la collection des données, (3) la création du produit, (4) la validation, et (5) la révision. Les résultats de l'analyse de besoin montrent que 81 % des lycéens ont une difficulté à la compétence écrite et 100% des lycéens voulaient avoir un média interactif pour l'améliorer. Le professeur l'a également supporté. Basé sur ces informations, j'ai fait le média interactif "devose". Devose est l'acronyme de mots du dessin, du vocabulaire et de la phrase. La création de média s'est composée du vocabulaire, de la conjugaison, de la phrase, et de l'évaluation. Pour créer ce media, j'ai utilisé le programme de swish max. Ce produit a été validé par un expert et passé l'étape de la révision.

Abstract

A lot of students face many difficulties in writing and it is caused by many factors. One of them is the lack of learning media which can help students to write correctly and independently. This research is intended to find out the need of students and teachers and the media needed using Research and Development procedure. There are ten steps in this research method, but only five steps used: (1) formulating the problems, (2) collecting data, (3) designing a product, (4) validating the design, and (5) revising the design. The result of questionnaire showed that 81% students felt that writing is a very difficult task and 100% students liked having interactive media for writing. The teacher supported this project. Based on those results, I designed interactive learning media "devose" whose topic is about school life to improve French writing ability for tenth graders. Devose is acronym of image, vocabulary and sentence in French. This media uses swish max program and consists of four categories including vocabulary, conjugaison, sentence, and evaluation. The design of the products were consulted to french expert to know the deficiency and unprofitableness. This product has been validated by an expert and past a stage of review.

© 2015UniversitasNegeri Semarang

✉ Alamatkorespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
KampusSekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

L'INTRODUCTION

Selon Vallette (1975:3), Il y a quatre compétences fondamentales dans l'apprentissage de langue. Ces sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, l'expression écrite. Pour apprendre le français, les lycéens doivent capable de maîtriser les quatre compétences fondamentales.

Basé sur le but d'apprentissage de français au lycée, la production écrite est l'une des quatre compétences qui est le plus difficile, parce qu'elle consiste des plusieurs éléments tels que l'orthographe, la grammaire, et le vocabulaire. Les lycéens doivent les maîtriser pour pouvoir bien communiquer.

Valette (1975:81) dit que des quatre compétences fondamentales, l'expression d'écrire est sans doute celle qui exige le plus de finesse et de préparation. Tous les éléments dans cette compétence doivent être appliqués pour produire une bonne phrase ou un paragraphe. Mais, les lycéens ont la difficulté d'écrire en bonne orthographe, d'obtenir de l'idée et de construire la phrase. Ils ont donc besoin plus d'attention et de la compréhension de structure en écrite pour composer une bonne phrase.

Selon première observation à SMA Taman Madya Juwana, j'ai trouvé que le lycée a le laboratoire de multimédia pour l'apprentissage, les lycéens savent fonctionner l'ordinateur et la plupart des lycéens ont le téléphone portable avec lequel ils se connectent facilement à l'internet qui peuvent l'utiliser comme un média d'apprentissage. Selon l'enquête, j'ai trouvé que plusieurs lycéens ont la difficulté d'écrire. Ils ont la difficulté de conjuguer les verbes et de choisir les sujets convenables. Ils apprennent le français deux heures par semaine pour quatre compétences dans une classe. Et puis, le professeur utilise uniquement le livre dans le cours que découragent les lycéens à apprendre le français. L'analyse de besoin, j'ai remarqué que les lycéens ont besoin d'un média d'apprentissage qui peut les entraîner d'écrire. C'est la raison pour laquelle j'essaie de faire un média qui peut leur aider d'écrire correctement. L'objectif

majeur dans cette recherche est d'identifier le besoin de lycéens et professeurs pour développer un média interactif de la production écrite des lycéens.

Selon Hamalik (Arsyad 1978:47), le média est un matériel de communication qui sert à rendre le processus d'apprentissage plus efficace. Il a été adapté au besoin des lycéens. Le résultat de l'apprentissage de la langue étrangère pour obtenir un résultat dépend de la sélection et l'utilisation du média qui a été utilisé par professeurs (Hardjono 1988 : 93).

Les lycéens sont les adolescents qui veulent toujours essayer une nouvelle technologie. Un jeu est un média qui attire leur attention. Je peux le profiter pour faire une variation d'apprentissage. C'est pourquoi, j'ai créé un média d'apprentissage sous forme de jeu interactif. Grâce aux outils et les proposés, il pourrait augmenter la compétence d'écrire de la langue française.

Ce média a appliqué le programme de swish max en développant un jeu de technologie de l'ordinateur ou Computer Assisted Instruction (CAI). Je l'ai nommé "devose" une abréviation de trois mots, le dessin, le vocabulaire et la phrase. Il contient des animations interactives qui permettent à construire des phrases au sujet de la vie scolaire. L'objectif de ce média est d'entrainer les lycéens d'écrire des phrases simples. Il contient des exercices interactifs en écrit où les lycéens pourraient faire l'auto-évaluation. L'utilisateur peut savoir le résultat immédiatement.

LA MÉTHODE DE LA RECHERCHE

La méthode de la recherché utilisée est la méthode de la recherche et du développement. Sugiyono (2006 :409) a expliqué, dans ce type de recherche 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'essaie du produit, 7) la révision du produit, 8) l'essaie sur terrain, 9) la révision du produit, 10) la production. Mais, j'ai seulement adapté cinq étapes, dû au 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.

L'objectif majeur de cette recherche est de savoir l'analyse de besoin de lycéens et professeurs et la forme du media d'apprentissage approprié pour améliorer la compétence d'écrire des lycéens de la dixième classe ayant le thème la vie scolaire. Avant de faire le média, j'ai commencé à faire les enquêtes pour savoir l'information d'utilisation de média aux lycéens et l'interview au professeur du français.

L'ANALYSE ET RÉSULTATS

L'analyse de besoin

J'ai fait l'observation de matière ayant le thème "La Vie Scolaire" dans quelques manuels utilisés aux lycées et le curriculum 2013. Et aussi j'ai distribué l'enquête de l'analyse de besoin de média pour la production écrite aux lycéens de la dixième classe et ai fait l'interview à l'enseignant.

J'ai pris la matière dans le syllabus du curriculum 2013. C'est les objets qu'on trouve dans la classe et les métiers. Basé sur l'enquête, j'ai trouvé que 81% des lycéens avaient la

difficulté de la production écrite. La plupart des lycéens ont dit que le professeur utilisait seulement le média imprimé (le livre). 87% des lycéens avaient besoin d'un média pour entraîner la production écrite d'une façon indépendante. Cela veut dire, les lycéens pourraient s'entraîner avec le media. 100% des lycéens étaient d'accord de ce projet. La raison était que ce média les aidait à s'entraîner de conjuguer le verbe, de construire de phrase et de paragraphe simple. Une autre raison est que le média interactif sous forme de jeu était intéressant.

Selon l'interview, l'enseignante était d'accord avec le développement du média d'apprentissage modern en utilisant les équipements de média du lycée (les ordinateurs).

La création de la conception du produit.

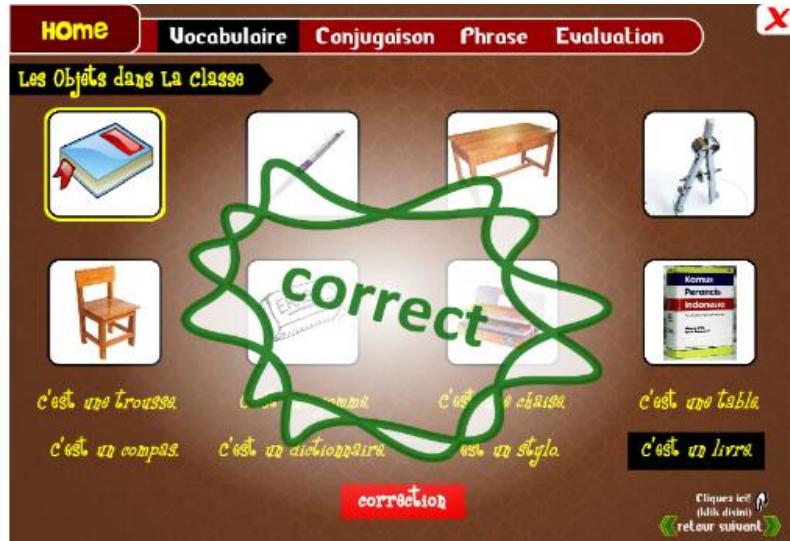
a) La création du média

Le média existe quatre catégories sur la création de la conception du produit. Il s'est composé du vocabulaire, de la conjugaison, de la phrase, et de l'évaluation. Chaque catégorie a trois parties. Ce sont l'exemple de l'image :

La première, les apprenants apprennent par cœur le vocabulaire.



La deuxième, ils associent le vocabulaire et le dessin.



La troisième, ils écrivent à l'aide de dessin.



Les parties du média sont présentées comme suit: a) le Vocabulaire : j'ai proposé de six matières. Ce sont les professions, les objets dans la classe, les bâtiments, les cours, les verbes, et les adjectifs. ; b) la conjugaison : il y a deux entraînements. Ce sont les verbes réguliers (parler, dessiner, répéter, habiter, finir) et les verbes irréguliers (apprendre, être, avoir, aller, s'appeler). Ils peuvent trouver l'exemple de la phrase avec le verbe conjugué ; c) la Phrase : cette catégorie a deux structures. Ce sont la structure S + V + C et Il y a + nom. Ils fondent

des paragraphes qui ont aidé par couleurs. La structure S + V + C fonde un paragraphe comme suit : Je m'appelle Asterix. J'ai 16 ans. J'aime les maths. La structure Il y a + nom fonde un paragraphe comme suit : Dans ma classe, il y a un tableau. Il y a des tables. Il y a des chaises. Le dernier exercice de la catégorie de la phrase, je donne la répétition d'écrire une phrase de catégorie du vocabulaire; d) l'évaluation : c'est le menu qui contient des exercices de la matière. J'ai proposé trois parties

d'écrire, la phrase, la conjugaison et le vocabulaire.
L'exemple de l'image de l'évaluation de la phrase ;

HOME **Vocabulaire** **Conjugaison** **Phrase** **Evaluation** **X**

*Ecrivez une phrase selon l'exemple et l'image !
Cliquez « correction » pour avoir la bonne réponse !*

*Tulislah sebuah kalimat berdasarkan contoh dan gambar !
Klik "correction" untuk mendapatkan jawaban yang benar!*

*c'est mon lycée. Il y a beaucoup de bâtiments.
Je vous présente mon lycée.*

*Ini adalah sekolahku. Ada banyak ruang.
Saya perkenalkan sekolahku.*



Cliquez ici
(dès dans)
suivant >

HOME **Vocabulaire** **Conjugaison** **Phrase** **Evaluation** **X**



correction

L'exemple de l'image de l'évaluation de la conjugaison;

HOME **Vocabulaire** **Conjugaison** **Phrase** **Evaluation** **X**

*Il est mon ami. Il s'appelle Tintin.
Ecrivez le mot selon l'image !
Cliquez « correction » pour avoir la bonne réponse !*

*Dia adalah temanku. Namanya Tintin.
Tulislah kata berdasarkan gambar !
Klik "correction" untuk mendapatkan jawaban yang benar!*



Cliquez ici
(dès dans)
suivant >

HOME Vocabulaire Conjugaison Phrase Evaluation X

Il _____ 16 ans. Il _____ mince.

Il _____ le français. Il _____ à l'école.

Elle aime _____

correction

L'exemple de l'image de l'évaluation du vocabulaire ;

HOME Vocabulaire Conjugaison Phrase Evaluation X

c'est ma classe

Il y a beaucoup les objets dans ma classe. Je vous montre les objets dans ma classe

Ini adalah kelasku

Ada banyak benda di kelasku. Saya tunjukkan benda-bendanya.

suivant

HOME Vocabulaire Conjugaison Phrase Evaluation X

Ma classe _____ grande. Dans ma classe, il y a _____

, et _____

correction

Pour avoir la bonne maîtrise de la production écrite en utilisant ce média, les lycéens doivent s'entraîner plus de trois fois. Le professeur doit aussi contrôler si les lycéens s'entraînent avec ce média.

b) La validité du produit.

La validité de la conception est un processus qui évalue l'efficacité de produit de recherche (Sugiyono 2010: 414). La validation du produit a été faite par une experte. C'est Tri Eko Agustinigrum, S.Pd, M.Pd qui a examiné la matière et le dessin du média "Devose". Elle est le professeur à l'Université d'Etat de Semarang, experte dans le média d'apprentissage du français. La conception du média "Devose" a été consultée à plusieurs reprises à l'expert pour obtenir de meilleurs résultats.

c) La révision de la conception.

L'expert a suggéré cinq changements. Le résultat de la validité de la conception ces sont:

- a. ajouter les prononciations des mots ou des phrases dans chaque catégorie;
 - b. changer l'effet audio plus lentement ;
 - c. donner un bouton du retour chaque partie;
 - d. changer de l'image de la bibliothèque ;
 - e. utiliser le verbe précis qui convient au thème;
- Je n'ai que révisé des quatre aspects suit à la limite technique. Et aussi l'objectif du média, c'est pour améliorer la production écrite. En plus je n'ajoute pas la prononciation car le programme ne permet pas de le faire.

LA CONCLUSION

Cette recherche a produit le média interactif "Devose" pour augmenter la compétence d'écrire des lycéens de la dixième classe ayant le thème "La Vie Scolaire". Je souhaite que ce média puisse devenir un support pour apprendre le français. Comme ce produit n'est pas encore testé sur terrain, il est nécessaire de continuer la recherche pour savoir l'efficacité.

LES REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma famille qui m'a toujours priée. Et puis mes professeurs qui ont partagé leurs connaissances et des conseils et mes amis qui m'ont motivée. Et aussi l'expert qui m'a donné leurs conseils pour rendre mieux ce mémoire.

LA BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, Deni. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hardjono, Sartinah. 1988. Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sugiono. 2010. Metode Penelitian Bahasa Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Valette, Rebecca. 1975. Le Test en langue Étrangères Guide Pratique. Paris : Classique Hachette.