



LE DÉVELOPEMENT DU MEDIA D'ÉVALUATION INTERACTIVE COMME L'EXERCICE DE LA COMPREHENSION ORALE POUR LES LYCEENS DE DOUZIEME ANNÉE

Insiana Nazilatul Kholifah, Astini Su'udi, Mohamad Syaefudin✉

Faculté des Langues et des Arts. Unniversité d'État de Semarang.

Information

l'Article

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:

*Interactive Media,
evaluation, listening skills*

Abstract

Les élèves de la classe XII ont toujours la difficulté pour comprendre le document sonore. Selon l'observation durant la pratique sur terrain, le professeur lisait seulement le texte se trouvant dans le cahier d'exercice. La raison était le manque de média. Pourtant le lycée a le web permettant les professeurs de mettre leurs ressources pédagogiques et les élèves peuvent télécharger et apprendre individuellement. Il est donc important de créer un média pour aider les lycéens de s'exercer la compréhension orale. L'objectif de cette recherche est de créer un exercice interactif de la compréhension orale. La recherche a utilisé *le research and development* adoptant cinq étapes, ce sont l'analyse des problèmes, la collection de data, le plan du produit, la validation du produit, et la révision du produit. Le contenu de média a référé à la matière de la classe XII. Les thèmes de ce média sont: le sport, la musique, les vacances et le transport. Chaque thème a dix questions. Le résultat de cette recherche est les exercices interactifs de compréhension orale pour les lycéens de la classe XII.

Abstract

XIIth grade students on average still have difficulty in understanding the French language listening. Based on observations during practice in the field, teachers teach by read the discourse contained in the student worksheet. Although there is a school that has a web that allows teachers to create the media and upload it, so students can download it to learn individually, but the media uploaded is limited. Therefore, the media need to be made to help students practice and measure their own abilities in French language listening skills. The purpose of this research is produce a listening evaluation tool interactive for XIIth grade. The student is expected to learn by themselves at home, to evaluate their understanding ability of the French language skills through listening skills. This research use research and development procedures. Only five steps used on this research because of the limited time to do other steps. They are problem and potential analysis, data collection, product design, validation of the design, and design revisions. The contents of the media training tailored to the class XII material. But not all themes included in this training media. There are only three themes that will be used in the media exercise. They are sports and music, holidays, and transportation. There are 10 questions contained on each theme. The result of this research is a listening evaluation tool interactive for XIIth grade.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: bsa@unnes.ac.id

L'INTRODUCTION

Tagliante (2005:73) définit la compréhension orale comme étape essentielle de la communication. La compréhension de l'orale précède toujours l'expression et met en œuvre des capacités intellectuelles variées (repérage d'indices, recherche d'une information, sélection d'une information parmi d'autre, regroupement de plusieurs informations, inférences ...).

Cuq et Gruca (2002:15) la définit comme la reconnaissance de la signification d'une phrase ou d'un discours et de l'identifier leur fonction communicative. Alors, on peut dire que la compréhension orale est une compétence qui sert à comprendre et à reconnaître des symboles de la langue et leur fonction communicative qui sont transmis oralement.

Basé sur l'observation pendant le stage de l'enseignement, l'enseignant du lycée faisait le cours de la compréhension orale conventionnellement. Il lit le texte qui se trouve dans le manuel. Le manque du média provoque des problèmes chez les lycéens bien qu'il y ait des écoles qui ont le réseau informatique permettant au professeur d'enregistrer des matières et aux élèves de télécharger des matières pour l'apprentissage indépendant.

L'exercice de la compréhension orale est important parce qu'il aide les élèves à maîtriser d'autres compétences. Alors, je voudrais créer un média d'exercice pour la compréhension orale qui peut aider les élèves à apprendre des matières orales facilement.

Le média prévu ressemble à anglais l'exercice (TOEFL) créé par l'université de Cambridge. L'exercice interactif de ce média propose quelques thèmes qui disposent chacun des choix multiples. Les élèves doivent répondre à ces questions en cliquant la bonne réponse. Si les toutes questions ont été répondues par les lycéens, le score présente.

D'après moi, il n'y avait pas de média semblable pour l'enseignement du français, c'est pourquoi je voudrais créer le média d'exercice de la compréhension orale en

utilisant l'application d'Adobe Flash CS3. Ce média comprend des matières du français pour la douzième année. Ce sont "le sport et la musique", "les vacances", et "le transport". Chaque thème consiste en dix questions.

L'objectif majeur de cette recherche est de développer un média d'évaluation interactif sur la compréhension orale pour les lycéens de la douzième année.

La problématique de cette recherche est de développer le média d'évaluation interactive qui utilisé comme exercice pour la compréhension orale des lycéens de la douzième année. La problématique pourrait être répartie en trois questions: (1) quels sont les résultats de l'analyse des besoins, (2) quels sont le développement et les résultats du média, (3) quel est le résultat de la validation et la révision ?

LA MÉTHODE DE LA RECHERCHE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement. D'après Sugiyono (2010), cette recherche comprend dix étapes, ce sont: 1) l'analyse de la potentialité et du problème, 2) la collection des données, 3) la création du produit, 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. J'ai seulement adopté cinq étapes dû à la limite du temps. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collection des données, la création du produit, la validité du produit, et la révision du produit.

J'ai utilisé trois techniques de la collection des données. Ce sont l'étude bibliographique, l'enquête de l'analyse des besoins et l'entretien. Pour l'étude bibliographique, j'ai analysé le manuel "Bonjour Chers Amis" qui est utilisé au lycée. L'enquête de l'analyse des besoins est fait pour savoir les besoins des enseignants et des lycéens. Tandis que l'entretien va à compléter les données obtenues par le questionnaire des besoins.

Les répondants de cette recherche sont l'enseignant du français et 50 (cinquante) lycéens de la classe douze à SMA 2 Semarang.

L'ANALYSE

Voici les résultats de la recherche en cinq étapes couvrant la potentialité et du problème, la collecte de données, la conception de produit, la validation de la conception, et la révision de la conception.

1. L'analyse de la potentialité et du problème

Basé sur l'observation, j'ai trouvé que l'école avait de la potentialité, ce sont: (1) la disponibilité de l'ordinateur et des rétroprojecteurs dans toutes les classes. (2) l'existence de l'internet.

Les problèmes, trouvés sont le limite d'un média interactif de manière évaluatif, la difficulté de lycéens à comprendre des documents sonores.

Basé sur cette situation, j'ai proposé donc un média interactif pour entraîner les lycéens à mesurer leur capacité de la compréhension orale.

2. La collection de données

Pendant cette étape, j'ai distribué l'enquête de l'analyse des besoins de média pour la compréhension orale. Je l'ai distribuée aux 50 lycéens de douzième année et l'enseignant de SMA 2 Semarang. Ci-dessous sont les résultats de la collection de données :

- a. Chez les lycéens, ils ont la difficulté de saisir le message du document oral. Ils avaient besoin du média d'apprentissage de l'écoute qui peut les aider à s'exercer eux-mêmes.
- b. D'après l'analyse des besoins et sur le bref entretien, l'enseignant ont dit qu'il n'a pas utilisé de document audio. L'enseignant utilise les documents écrits et il le lis pour l'activité de la compréhension orale. L'enseignant a affirmé qu'elle avait besoin de média d'apprentissage de l'écoute pour entraîner la compréhension orale.

3. La création du produit

Il existe deux aspects sur la création du produit, ce sont le design de la matière et le design du logiciel. Voilà l'apparence du média:

- a. Le design de la matière

La table de la matière de la classe XII

Semestre	Thème	La Compétence	Grammaire	Vocabulaire
1	Le Loisir - Le sport - La Musique/ - La danse - Magasin	- Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas/détester - Demander à quelqu'un ce qu'il aime - Dire ce qu'on va faire - Demander et donner des informations - Dire ce qu'on va aller / venir	- Verbe venir, aller, faire - La négation: ne ... jamais, ne ... plus - Conjonction mais, et - L'interrogation avec pourquoi - Pronom relatif - Futur simple	- Nom des sports - Nom des musiques
	Vacances - Endroits touristiques - Services publics - Vacances	- Parler des vacances - Demander et donner des informations - Comprendre les annonces à la gare, à l'aéroport, au port, etc. - Demander le prix - Donner des instructions - Exprimer ses goûts	- Le passé composé - Adverbe: puis, jusqu'à, aujourd'hui	- Les activistes de vacances

Dans la table de la matière, il y a six sujets. Puis, je l'ai collecté devenus trois sous-thèmes. Ces trois sous-thèmes sont dépendants. Les trois sous-thèmes sont "le Sport et la Musique", "les Vacances", et "le Transport".

Nurgiyantoro (1995:211) divise le test d'évaluation de la compétence langagière en six niveaux cognitifs. Ce sont le niveau de mémorisation, le niveau de compréhension, le niveau d'application, le niveau d'analyse, le niveau de synthèse et le niveau d'évaluation. Le test de compréhension orale dans ce produit est distingué seulement en quatre niveaux cognitifs, ce sont : le niveau de mémorisation, le niveau de la compréhension, le niveau de l'application, le niveau de l'analyse. Les questions sont posées sur ces quatre niveaux.

- b. Le design du logiciel

J'ai fait le média d'exercice interactif pour le cours de la compréhension orale utilisant le programme Adobe Flash CS3. Il y a trois thèmes dans ce média, ce sont "le Sport et la Musique", "Les Vacances", et "le Transport". Chaque thème

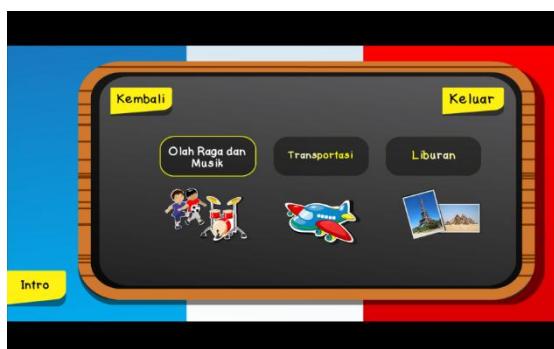
présente l'évaluation de la compréhension orale.

Voilà la visualisation de design du média d'évaluation interactif pour la compréhension orale :



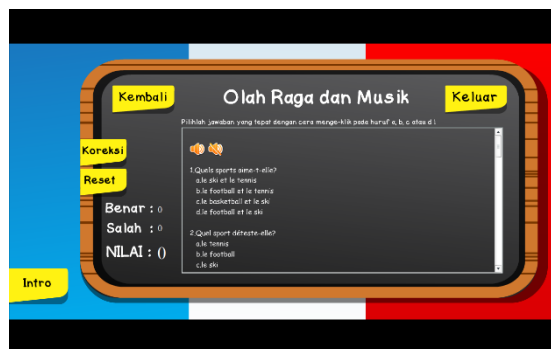
Dans cette page, il y a l'identité du média, le bouton "Masuk" pour entrer dans le menu principal, le bouton "keluar" pour sortir de l'application, et le bouton "Petunjuk Penggunaan" pour entrer dans la page outils d'instruction du média.

C'est la visualisation du menu principal :



Dans cette page, il y a trois boutons pour choisir le thème. Ce sont le bouton pour le menu du sport et de la musique, le bouton du thème des vacances, et le bouton du thème du transport.

C'est la visualisation de la page d'exercice :



Le menu "exercice" contient des questions à choix multiples. Pour répondre aux questions, les utilisateurs choisissent en cliquant une des quatre options. Après avoir répondu à toutes les questions, ils peuvent choisir le menu koreksi. Il va corriger les réponses. S'il y a une réponse incorrecte, il va montrer le signe cercle (O) sur la bonne réponse automatiquement. Après cela, on peut savoir résultat au dessous de la page.

4. La validation du média

La validation du produit a été faite par un expert, c'est Sri Handayani, S.Pd, M.Pd. Le média de l'exercice interactif a été consulté par l'expert pour obtenir de meilleurs résultats. Elle a examiné la matière et le dessin du media d'exercice interactif pour la compréhension orale. Elle est professeur de pédagogie du FLE à l'Université d'Etat de Semarang.

5. La révision de la conception

La révision de la conception est un processus pour perfectionner le produit. Les remarques de l'experte sont :

- Les erreurs des grammaires dans le texte.
- L'utilisation du locuteur native pour le meilleur du media.
- L'augmentation de la question chaque le texte pour explorer le contenu du texte.

d. chaque boutons doivent utilise la même langue.

e. Donner du mode d'emploi parce que ce media est utilisé pour les lycéens,

f. La disparition du document sonore qui n'est pas claire.

Concernant les remarques d'expert, j'en ai pas toutes révisées quelques-uns. Il n'a qu'une locuteur natif. Alors, j'ai utilisé la voix de l'étudiante qui est recommandée par la validateur.

Le média a des avantages et des inconvénients. Les avantages du média sont :

1. le média s'accorde au curriculum qui est utilisé au lycée. Alors, il peut utiliser dans les lycées qui utilisant le même curriculum.

2. les lycéens peuvent utiliser le media individuellement.

3. le media est prêt à utiliser dans la classe.

4. Ce media est crée digitale. Il peut multiplier facilement.

5. L'une des partie du document sonore du media contient la voix d'un locuteur native, la faute de la prononciation est diminuer.

Les inconvénients du media sont :

1. Il a besoin de la continuation de recherche pour connaitre de l'efficacité.

2. la limite du sujet pour la collection des données.

3. à cause de la limite du temps, j'ai uniquement suivi cinq des dix étapes.

LA CONCLUSION

Cette recherche a produit un media d'exercice interactif comme exercice de la compréhension orale pour les lycéens de la deuxième année. Il est nécessaire que pour savoir l'efficacité de ce media.

LA REMERCIEMENT

L'écrivaine tiens à remercier Allah Swt, ma famille qui donne les pries toujours, les professeurs qui donnent des motivations énormes, tous les collègues, tous les proches et tous les amis qui ont toujours, soutenus et encourages au cours de la réalisation de ce mémoire.

LA BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cuq, L'écrivainean-Pierre dan Isabella Gruca. 2002. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: Libraire Larousse.
- Tagliante, Christine. 1996. L'évaluation. Paris: CLE International.
- Vallette, Rebecca. 1975. Le Test en Langues Étrangères. Paris: Libraire Hachette.