

Le Développement De Médias D'apprentissage En Ligne À Travers Le Web Learningapps.Org Pour Pratiquer Les Compétences De L'écoute Aux Lycéens De La Classe Xi

Lailatul Meitasari[✉] Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA.

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 5 Januari 2021
Disetujui Januari 2021
Dipublikasikan Jaanuari
2021

Keywords:

*le médias d'apprentissage
en ligne, la compétence
d'écoute*

Abstract

Cependant, dans l'apprentissage du français, notamment pour les compétences d'écoute, les enseignants et les apprenants ont du mal à trouver des medias qui correspondent au matériel ou aux compétences de base à maîtriser. Par conséquent, les chercheurs développent le media d'apprentissage en ligne à travers le web learningapps.org pour exercer les compétences d'écoute aux lycéens de la classe XI. La méthode utilisée est la Recherche et le Développement avec 7 étapes de recherche, ils sont des potentiels et des problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception, la révision de la conception, l'essai de produits et la révision de produit. Le résultat de cette recherche est le produit du média d'apprentissage en ligne à travers le web learningapps.org qui contient des exercices de compétences d'écoute pour la classe XI. Ce média contient des questions adaptées aux compétences de base qui existent dans le syllabus utilisé. Cette conception de produit se compose de 5 compétences de base avec chacune des compétences de base contenant 3 à 5 documents audio. Ce produit a été validé par des conférenciers experts et révisé basé sur des suggestions des validateurs et des répondants.

Abstract

In learning French, especially for listening skills, teachers and learners have difficulty finding media that correspond to the material or basic skills to be mastered. Therefore, researchers are developing the online learning medium through the web learningapps.org to exercise listening skills for high school students in class XI. The method used is Research and Development (RnD) with 7 research steps, they are potentials and problems, data collection, product design, design validation, design review, product testing and product review. The result of this research is the product of the online learning medium through the web learningapps.org which contains listening skills exercises for class XI. This medium contains questions adapted to the basic skills that exist in the syllabus used. This product design consists of 5 core skills with each of the core skills containing 3-5 audio documents. This product has been validated by expert speakers and revised based on suggestions from validators and respondents. © 2021 Universitas Negeri Semarang

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

L'INTRODUCTION

Actuellement le développement de la technologie et de l'information apporte rapidement de nombreux changements dans la vie, y compris dans le domaine de l'éducation. Cela exige des enseignants qu'ils soient en mesure de profiter pleinement des développements technologies et l'information pour l'apprentissage dans le but d'améliorer les résultats d'apprentissage des lycéens. Sur la base du paradigme du programme d'études 2013 qui s'applique en Indonésie, non seulement les enseignants, mais les étudiants aussi doivent se comporter actif d'obtenir de matériel d'apprentissage. Les enseignants et les étudiants peuvent profiter du développement de la technologie qui se développe actuellement, à savoir Internet. L'utilisation d'Internet dans le monde de l'éducation peut surmonter les limites de l'espace et du temps qui ont été un obstacle à l'amélioration de la qualité de l'apprentissage. L'utilisation d'Internet dans l'éducation fournit la solution pour le développement de modèles d'apprentissage. Selon Hamzah (2008: 34), le modèle d'apprentissage est la collection de méthodes d'enseignement où les activités d'enseignement sont menées séparément des activités d'apprentissage, il n'y a donc pas de face-à-face entre l'apprenant et l'enseignant, mais les apprenants se sentiront en classe. L'un des modèles d'apprentissage qui se développe est le modèle d'apprentissage à distance. Le modèle d'apprentissage produit ensuite de nouveaux média d'apprentissage basés sur Internet, appelés le média d'apprentissage basés sur le Web. L'utilisation du média d'apprentissage basés sur le Web permet aux lycéens d'apprendre en fonction de leurs capacités et de déterminer la matière qu'ils souhaitent apprendre, de façon que cela crée une indépendance d'apprentissage pour les lycéens.

Le média d'apprentissage en ligne développés dans cette recherche ont été créés à travers l'application d'aide, à savoir learningapps.org. Learningapps.org est une application Web 2.0 qui vise à soutenir le

processus d'apprentissage et d'enseignement avec des modules d'apprentissage interactifs. Ce module peut être utilisé pour du matériel d'apprentissage direct, mais peut être utilisé également pour une étude indépendante. Cette application a été présentée pour la première fois en août 2011 en version bêta Michael (2012). De nombreuses applications peuvent être modifiées et adaptées individuellement et directement dans le navigateur par l'utilisateur en fonction des objectifs de la leçon. Cette application peut facilement créer du contenu d'apprentissage interactif et le publier sur le wiki de l'école et ne nécessite aucune installation de logiciel. De plus, cette application peut télécharger du contenu sous forme d'applets Java, de films Flash, de contenu HTML. Cette application Web vise à profiter le texte et les images ainsi que le contenu d'audio et vidéo en plus des médias utilisés en classe. Il existe 24 modèles de questions dans cette application. Certains d'entre eux sont à choix multiple, remplissez le blanc, vrai ou faux, la paire et d'autres. En dehors de learningapps.org, cette recherche a besoin de l'aide également d'autres applications, à savoir l'application padlet. Padlet est un logiciel utile pour créer divers contenus et peut les partager à l'autre. Ce permet les utilisateurs de créer facilement le contenu de leur choix, comme des tableaux d'affichage, des blogs ou des portefeuilles. Padlet est disponible dans les applications iOS, Android et Kindle et peut être regardé n'importe où avec n'importe quel appareil mobile. La fonction de l'application padlet dans cette recherche est unifier les exercices de learningapps.org et de les composer en fonction des compétences de base. Afin que faciliter les utilisateurs dans les exercer.

Ce média peut être appliqué dans toutes les matières, y compris l'apprentissage du français. Le français est l'une des langues enseignées dans plusieurs lycées en Indonésie. La langue comprend quatre compétences à savoir l'écoute (Compréhension Orale), la lecture (Compréhension Écrite), l'oral (Production Orale) et l'écriture (Production Écrite). Les compétences linguistiques qui doivent être eu

pour faciliter la communication sont des compétences d'écoute. L'écoute est un processus d'écouter des symboles parlés avec attention, compréhension, appréciation et interprétation pour obtenir des informations, du contenu ou des messages et comprendre le sens de la communication qui a été transmise par le locuteur par la parole ou le langage parlé. (Tarigan, 2015: 31), puis selon Martaulina (2018: 1) L'écoute est la compétence de comprendre les sons du langage qui sont parlés ou lus par d'autres et transformés en une forme de sens pour continuer à être traité, tirer des conclusions et répondre à. Pendant ce temps, Zaim (2016: 107) soutient que l'écoute est le processus de compréhension des messages transmis par les locuteurs d'une langue dans une langue qui peut être comprise par les locuteurs et les auditeurs ou les auditeurs de langue dans certains contextes. Donc l'écoute est la première compétence réceptive qui consiste à écouter des sons ou des symboles oraux contenant des messages ou des informations, puis à les comprendre et à les conclure. Dans cette recherche, nous nous sommes concentrés sur les compétences d'écoute. Sur la base de l'étude préliminaire de cette recherche, les enseignants et les étudiants ont du mal à trouver des applications utiles pour exercer les compétence d'écoute aux lycéens dans la classe et en dehors des heures de cours.

Sur la base de l'explication ci-dessus, nous voudrions développer le média d'apprentissage en ligne à l'aide de l'application Web *learningapps.org* comme une forme de l'exercice d'écoute indépendante pour les lycéens de classe XI. L'objectif principal de cette recherche est de développer le média d'apprentissage en ligne pour exercer les compétences d'écoute aux lycéens de classe XI à travers le web *learningapps.org*. Ce produit peut aider les apprenants à pratiquer leurs compétences d'écoute sans être limité par l'espace et le temps, car ce produit contient des questions pour les compétences d'écoute qui sont correspondants avec les compétences de base du syllabus actuel. La forme des questions utilisées dans le média s'adapte aux besoins des apprenants et la forme des tests de compétence d'écoute. Pour le savoir, nous faisons une analyse

des besoins en distribuant des questionnaires aux enseignants et aux élèves de la classe XI.

LA METHODOLOGIE

Cette recherche est une recherche qui utilise des méthodes de recherche et développement (R&D). Selon Sugiono (2015: 407), la méthode de recherche et développement (R&D) peut être interprétée comme une méthode de recherche utilisée pour fabriquer certains produits et tester l'efficacité de ces produits. Voici les étapes de recherche et développement selon Sugiyono (2015: 298), à savoir (1) potentiels et problèmes, (2) collecte de données, (3) conception du produit, (4) validation de la conception, (5) révision de la conception, (6) essai du produit, (7) révision du produit, (8) essai d'utilisation, (9) révision de produit et (10) production de masse. Cependant, cette étude n'utilise que sept étapes, à savoir (1) le potentiel et les problèmes, (2) la collecte de données, (3) la conception du produit, (4) la validation de la conception, (5) la révision de la conception, (6) l'essai du produit et (7) révision du produit.

LA DISCUSSION

Cependant, cette étude n'utilise que sept étapes, à savoir (1) le potentiel et les problèmes, (2) la collecte de données, (3) la conception du produit, (4) la validation de la conception, (5) la révision de la conception, (6) l'essai du produit et (7)) révision du produit. Voici une explication des étapes de fabrication de ce produit:

1. L'analyse de la potentialité et du problème

Le potentiel de cette recherche est la disponibilité de téléphones portables / smartphones personnels pour la majorité des lycéens en Indonésie qui peuvent être utilisés pour accéder au réseau Internet et la majorité des écoles en Indonésie ont également des installations de connexion Internet qui peuvent être utilisées par tous les lycéens ou les enseignants dans l'apprentissage du français. Pendant ce temps, le problème qui se pose dans cette recherche est le manque de médias qui peuvent être utilisés par les enseignants dans

l'apprentissage et que les lycéens peuvent également utiliser pour pratiquer l'écoute du français sans être limités par le temps et le lieu. À partir des potentiels et des problèmes décrits ci-dessus, pour renforcer l'importance de développement du média d'apprentissage pour exercer les compétences d'écoute aux lycéens, nous avons conçu une analyse des besoins liés au média développés afin que les produits produits soient en accord avec les besoins des apprenants.

2. Le Collecte de données

Dans cette étude, les chercheurs ont collecté des données à l'aide de techniques de documentation et de questionnaires. La technique de documentation est utilisée pour recueillir des questions de pratique, en particulier des compétences d'écoute qui sont conformes au matériel en français de la classe XI. En outre, les chercheurs ont mené des questionnaires au SMAN 8 Semarang pour obtenir des informations sur ce qui était nécessaire pour faire de l'écoute des supports de formation pour les étudiants de classe XI. Le questionnaire qui a été distribué se composait de 2 formulaires, à savoir un questionnaire d'analyse des besoins des enseignants de français et un questionnaire d'analyse des besoins des élèves de classe XI. Voici une explication des résultats du questionnaire sur l'analyse des besoins des enseignants et des élèves:

1. L'utilisation de supports pédagogiques est requise pour les compétences d'écoute.
2. La presse écrite est le média le plus souvent utilisé par les enseignants dans l'apprentissage par l'écoute. Pendant ce temps, l'audio et la vidéo sont rarement utilisés.
3. Difficulté à trouver des supports pouvant être utilisés pour mettre en pratique les capacités d'écoute des élèves.
4. Les obstacles auxquels les élèves sont souvent confrontés sont un trop grand nombre de nouveaux mots de vocabulaire dans l'audio, des installations inadéquates, un son peu clair et uniquement de l'audio, il n'y a pas d'images qui aident les élèves à comprendre.
5. La majorité des étudiants utilisent leur téléphone portable / smartphone plus de huit heures par jour. Cela peut montrer que les

étudiants ont plus de temps pour accéder au réseau Internet avec leurs téléphones portables / smartphones.

6. La majorité des étudiants utilisent davantage leur téléphone portable / smartphone pour comprendre leurs compétences. Pendant ce temps, les capacités d'écoute et d'expression orale sont encore faibles.

7. Les médias en ligne peuvent leur permettre d'améliorer plus facilement leur pratique d'écoute en dehors des heures de cours.

8. La forme de questions attendues par les étudiants dans ce média se présente sous la forme de lacunes, d'essais, de choix multiples et de jumelage.

Sur la base des conclusions des résultats de l'analyse des besoins ci-dessus, le chercheur a pris des suggestions d'enseignants et d'étudiants pour créer des supports de formation aux compétences d'écoute via le web learningapps.org. Ces suggestions incluent le choix de la forme des questions à utiliser. Ainsi, des supports d'apprentissage en ligne via le site learningapps.org pour les compétences d'écoute des élèves de classe XI ont été créés en fonction des besoins des enseignants et des élèves.

3. La création et la conception du produit

Le produit de cette recherche se présente sous la forme d'exercices d'écoute adaptés à la matière du programme de français de la classe XI du secondaire. La fabrication de produits sur la base des résultats d'observations préliminaires dans les activités d'analyse des besoins. De plus, les résultats des observations ont été ajustés aux principales données obtenues. Les données sont ensuite utilisées pour concevoir des conceptions de produits d'apprentissage indépendants à l'aide du site Web learningapps.org. L'exercice a été divisé en 5 groupes sur la base du premier semestre du programme de classe XI, à savoir kd 3.1 concernant «demander et proposer des opinions», à 3.2 concernant «volonté et disponibilité», à 3.3 concernant «donner des instructions», page 3.4 concernant "Féliciter quelqu'un" un "et kd 3.5 concernant" se situer dans l'espace ". Chaque exercice se compose de 2 ou 3

documents audio et de questions multiples. La forme des questions utilisées dans cet exercice est à choix multiple, remplissez le blanc, vrai ou faux, courte saisie de texte libre et correspondance. Une fois toutes les questions résolues correctement, ce produit fournira des commentaires sous forme d'éloges ou de mots de motivation et un pourcentage de réussite dans la résolution des questions. Ce qui suit est une conception de produit développé par des chercheurs:

1. L'aperçu du média

Pour ouvrir l'exercice du produit développé, les utilisateurs peuvent utiliser l'application Padlet ou le site *Web learningapps.org* via un navigateur Web. Dans l'affichage de l'application de padlet, l'utilisateur accède directement à la page de l'exercice des questions organisées:

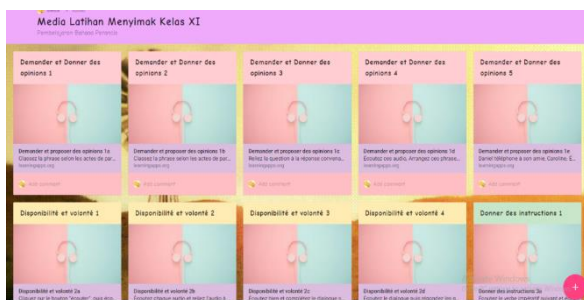


Image 1 L'image de l'aperçu du média

2. Contenu du matériel

Le contenu média de ce produit est constitué d'exercices d'écoute en français. Les types de questions développées étaient des questions à choix multiple, des lacunes, des correspondances, des entrées courtes et du vrai à faux. Voici un exemple de conception de produit de question contenu dans l'outil d'évaluation d'écoute pour les élèves du secondaire de classe XI développé via le site *learningapps.org*:



Image 2 Affichage du formulaire de question à choix multiples

La façon de remplir les questions à choix multiples est que l'utilisateur sélectionne une réponse en cliquant sur la réponse considérée comme correcte. La question suivante sera posée si



Image 3 Forme d'affichage des questions de l'appariement

La manière de répondre à cette question est que l'utilisateur doit faire glisser la boîte contenant la phrase vers la boîte audio appropriée. Pour corriger une réponse, l'utilisateur doit appuyer sur le signe

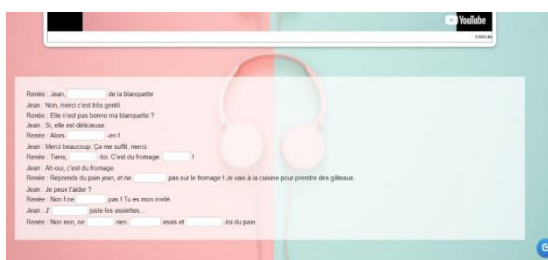


Image 4 Affichage du formulaire de questions text à trous

Pour répondre aux questions dans la pratique du remplissage vide, l'utilisateur doit appuyer sur la case vide entre les phrases puis écrire la réponse en fonction du mot entendu. Pour corriger la réponse, l'utilisateur doit appuyer sur le signe



Image 5 Affichage du formulaire réponse ouverte courte

Pour répondre aux courtes questions pratiques, l'utilisateur doit appuyer sur la case de réponse fournie puis écrire la réponse en fonction du mot entendu. Pour corriger la réponse, l'utilisateur doit appuyer sur le signe



Image 6 Affichage du formulaire de question vrai / faux

Pour répondre à une question pratique vrai / faux, l'utilisateur doit faire glisser la boîte contenant l'audio vers la colonne vrai / faux. Pour corriger la réponse, l'utilisateur doit appuyer sur le signe



Image 8 Affichage de feedback

Les images ci-dessus sont quelques exemples de commentaires dans ce média. Une fois tous les exercices terminés, l'utilisateur n'obtiendra pas de score ou de valeur à partir des résultats du travail, mais recevra un flux aléatoire

sous la forme de mots de motivation / félicitations. Chaque utilisateur qui réussit l'exercice peut être sûr que toutes les réponses sont correctes, car le site *learningapps.org* est conçu pour aider les étudiants à trouver indépendamment la bonne réponse. L'exercice sera donc terminé si l'utilisateur répond correctement à toutes les questions.

4. Validation de la conception

La validation de la conception du produit est effectuée pour déterminer ce qui doit être amélioré selon les conseils d'experts. Cette validation a été réalisée par un enseignant français, Sri Handayani S, Pd. M, Pd. Sur la base des résultats de l'évaluation des conférenciers experts, les lacunes dans la conception initiale du produit peuvent être identifiées, puis nous apportons des améliorations à la conception (révisions de conception) en fonction des suggestions ou des contributions de conférenciers experts. Voici quelques-unes des erreurs dans ce support:

1. Affichage du produit

a. Il n'y a pas de numérotation pour chaque exercice, il doit donc être numéroté pour permettre à l'utilisateur de mieux connaître la séquence des exercices.

2. Contenu du produit

- a. Dans les phrases de commande et de question, il y a plusieurs erreurs grammaticales.
- b. Dans les questions de mots croisés, les nombres ne sont pas consécutifs.
- c. Il existe des documents audio qui ne correspondent pas au contexte.
- d. Utilisation inappropriée des registres de langue.

5. Révision de la conception

Après être passé par l'étape de validation, le chercheur a corrigé toutes les erreurs dans le produit développé, c'est juste que pour le problème du contenu du produit, à savoir la numérotation sur la question de mots croisés, nous ne pouvons pas la changer car la numérotation est déjà systématisée à partir du *learningapps.org*. Cependant, nous avons consulté le problème avec le validateur.

Ce qui suit est une comparaison de l'apparence du produit avant et après la révision:

1. Afficher la séquence de formation et le registre de langue

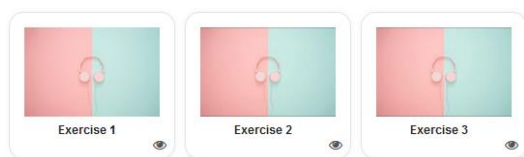


Image Exercice d'affichage avant la révision

Auparavant, nous utilisons un registre de langue sous la forme du mot «exercice» uniquement. Selon le validateur, attribuer des nombres et utiliser des registres de langues conformément aux compétences de base permet aux utilisateurs de mieux connaître la séquence d'exercices et les compétences de base qu'ils souhaitent faire. Parce que sur le site learningapps.org, les exercices ne peuvent pas être séquentiels, nous utilisons une application supplémentaire, à savoir le padlet. L'affichage de l'exercice sur le site Web *learningapps.org* est le suivant:



Image Affichage de learningapps.org après révision



Image de l'affichage du padlet après la révision

6. Essais de produits

L'essai de produit a été mené à petite échelle, est 2 lycéens de classe XI ayant suivi le semestre 1. En raison des contraintes de temps et du média développé en ligne, nous avons réalisé des essais avec la méthode à distance, notamment en envoyant le lien média testé à 2 étudiants la. Dans cet essai de produit, les répondants ont posé

3 à 4 questions de pratique dans les médias développés. Une fois que le répondant a testé le produit, le chercheur distribue un questionnaire pour les réponses du répondant, puis le recueille pour connaître l'opinion du répondant.

7. Révision du produit

Sur la base des essais menés, la suggestion du répondant était d'ajouter quelques éléments à l'exercice. Dans la révision finale de ce produit, nous avons ajouté plusieurs questions à ce produit.

LA CONCLUSION

Sur la base de l'analyse des besoins des enseignants et des élèves, les répondants ont déclaré qu'ils avaient besoin de médias en ligne qui pourraient améliorer la pratique des compétences d'écoute des élèves en classe et en dehors des heures de classe. Les résultats de cette étude sont des supports d'apprentissage en ligne via l'application Web *learningapps.org* qui contient des questions de pratique d'écoute. Ce média contient 5 compétences de base, à savoir demander des opinions, disponibilité et volonté, des instructions, féliciter quelqu'un et se situer dans l'espace. Dans chaque compétence de base, il y a 3 à 5 documents audio avec leurs exercices. La forme des questions utilisées est à choix multiple, vrai / faux, matchmaking, lacunes dans les phrases et bourrage court. Ce média a été testé mais à petite échelle. Pour déterminer l'efficacité de ce média, des recherches supplémentaires sont nécessaires.

BIBLIOGRAPHIES

- Hielscher, Michael. (2012). *Autorenwerkzeuge für digitale, multimediale und interaktive Lernbausteine im Web 2.0* (disertasi). Jerman (DE): Universitas Johannes Gutenberg Mainz
- Martaulina, Sinta Diana. (2018). *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Uno, Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta : Kencana