

# Élaboration d'un multimédia interactif basé sur Android dans l'apprentissage de la compréhension écrite du niveau A1

<sup>1</sup> Handy Indrajati RULLIANA, <sup>2</sup> Dadang SUNENDAR, <sup>3</sup> Ariessa RACMADHANY

<sup>1,2,3</sup> Département de français, Universitas Pendidikan Indonesia – Indonésie

**RÉSUMÉ.** Cette étude tente de concevoir un outil d'apprentissage pouvant être utilisé dans la classe de français au lycée sous forme d'un multimédia interactif basé sur Android appelé "Le français, C'est bien". Cette recherche vise à décrire : (1) le développement d'un média d'apprentissage interactif basé sur Android pour la compréhension écrite du français au niveau A1, (2) l'application développée basée sur Android pour l'apprentissage de la compréhension écrite au niveau A1, (3) la perception de cette application par les étudiants et les enseignants. L'étude est menée en misant en place la méthode de recherche et développement (R&D) selon la théorie de Richey & Klein (2007), qui présente trois étapes : planification, production et évaluation (PPE). Les résultats montrent que cette application peut être utilisée comme support d'apprentissage dans le cours de compréhension de l'écrit au niveau A1 du CECRL.

**Mots-clés :** *Android, Application, A1, Compréhension écrite, Multimédia Interactif.*

**ABSTRACT.** This study tries to design a learning tool that can be used in the French class in high school in the form of an interactive multimedia based on Android called "Le français, C'est bien". This research aims to describe: (1) the development of an interactive learning media based on Android for the written comprehension of French at level A1, (2) the application developed based on Android for the learning of written comprehension at level A1, (3) the perception of this application by students and teachers. The study is conducted by implementing the research and development (R&D) method according to the theory of Richey & Klein (2007), which has three stages: planning, production and evaluation (PPE). The results show that this application can be used as a learning support in the reading comprehension course at CEFR level A1.

**Keywords:** *Android, Application, Interactive Multimedia, Reading Comprehension*

✉ auteur correspondant : [ariessa.racmadhany@upi.edu](mailto:ariessa.racmadhany@upi.edu)

**Pour citer cet article (Style APA) :** Indrajati, H., Sunendar, D., Racmadhany, A. (2022). Élaboration d'un multimédia interactif basé sur Android dans l'apprentissage de la compréhension écrite du niveau A1. *Francisola: Revue Indonésienne de la langue et la littérature françaises*, 7(1), 59-68. doi: 10.17509/francisola.v4i2.24201.

## 1. INTRODUCTION

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont une influence sur certains aspects de la vie comme de l'aspect économique qui peut être utilisée pour acheter quelque chose par le commerce électronique sans avoir quitter à la maison, l'aspect social qui permet à chacun de communiquer plus facilement en utilisant le téléphone portable et aussi sur l'aspect éducatif. Le développement des technologies de l'information est très rapide, dans l'aspect éducatif où il y a une demande mondiale de l'éducation pour toujours s'adapter au développement de la technologie dans un effort pour améliorer la qualité de l'éducation qui s'adapte à son utilisation, spécifiquement au processus d'apprentissage (Budiman, 2017).

La pandémie du Covid-19 change de l'activité aux quelques secteurs, comme le secteur de l'éducation qui a besoin d'un apprentissage se fait en ligne et les enseignants, les élèves et les parents doivent essayer à comprendre de comprendre le cybermonde jusqu'à une durée indéterminée (Suryaningsih, 2020). L'utilisation de l'apprentissage en ligne dans des activités d'apprentissage créatives et innovantes peut être utilisée par les enseignants aux élèves. Alors les élèves peuvent apprendre de manière indépendante et pratiquent avec un temps flexible qui ajuste aux caractéristiques de l'élève (Huda, 2020)

La pandémie qui se passe au monde entier donner un impact sur les activités d'enseignement et d'apprentissage, toutes les activités d'apprentissage doivent être faites en ligne, c'est aussi pour l'apprentissage des langues étrangères comme l'anglais, l'allemand, et le français dans le but pour éviter l'augmentation du nombre des personnes touchées par de virus Covid-19. Le français a quatre compétences qui doivent être comprises par les apprenants. Ces compétences sont la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale, et la production écrite.

Selon les statistiques rapportées par Statista (2020), les utilisateurs d'appareils en 2020 ont atteint 70.1% de la population totale

de la société Indonésienne qui devrait augmenter jusqu'à 76% en 2021. Le gadget est un instrument électronique qui vise à aider le travail de l'humain plus pratique (Derry dans Huda, 2019). Latifa ajoute (dans Umah, 2020) que les gadgets sont devenus un besoin principal pour les élèves et sont utilisés dans les écoles pour faciliter leurs tâches pour obtenir des notes maximales.

La recherche qui est faite par Pasaribu (2018) au Lycée (SMA) 7 Binjai, il a déclaré que la faible valeur des résultats d'apprentissage des élèves dans la compréhension écrite est à cause de l'hypothèses des étudiants considérant le français qui n'est pas important et difficile car les leçons sont relativement nouvelles par rapport aux leçons d'anglais. Et aussi il y a la recherche par Racmadhany (2016) qui est faite la recherche en utilisant Flash Macromedia dans l'apprentissage de la grammaire. Il a utilisé l'ordinateur mais cette recherche va créer un média d'apprentissage sur le téléphone portable qui utilise Android. Pour obtenir un apprentissage français facilement accessible, il a besoin d'un support d'apprentissage facile à utiliser pour tout le monde. Les médias d'apprentissage sous forme physique sont utiles pour transmettre le contenu et le matériel basés sur des livres, des films, des vidéos, etc. Briggs (dans Rudy & Cepi, 2008). L'apprentissage en ligne nécessite la prise en charge de plusieurs appareils comme le smartphone Android, l'ordinateur, et l'iPhone qui peuvent s'utiliser pour accéder aux informations. (Gikas & Grants dans Sadikin & Hamidah, 2020).

Sur la base de l'explication ci-dessus, le chercheur s'intéresse à la recherche sur la conception et le développement du média d'apprentissage interactif basé sur Android pour augmenter la compréhension écrite des étudiants dont le titre est « L'élaboration du Multimédia Interactif Basé sur Android dans l'Apprentissage de la Lecture Française du Niveau A1 ».

## 2. MÉTHODE

Cette recherche utilise La Recherche et Développement (R&D) qui est une méthode de recherche qui vise à produire un produit

particulier et tester l'efficacité du produit (Sugiyono, 2013). Le design pour la méthode de recherche développement (R&D) selon la théorie de Richey & Klein (2007), il y a trois

étapes c'est la planification (Planning), la production (Production), et l'évaluation (Evaluation).



**Figure 1.** Les trois étapes de R&D de Richey & Klein

Le modèle de la recherche développement la planification, la production, et l'évaluation (PPE) c'est (1) l'étape de planification, c'est une activité de planification du produit qui a été fabriquée pour savoir quel modèle approprié à appliquer après avoir compris les besoins à la fabrication d'un produit ; (2) l'étape de production, c'est une activité d'un chercheur activité pour fabriquer le produit ; (3) l'étape d'évaluation, c'est une activité quand le produit est déjà prêt à tester et évaluer par des participants.

Les caractéristiques de la recherche développement (R&D) selon Borg et Gall (dans Hanafi, 2017) contiennent quatre caractéristiques principales, c'est (1) Faire des recherches préliminaires dans la recherche de résultats qui est apparenté au produit à développer ; (2) Faire le développement d'un produit sur la base des résultats initiaux de la recherche ; (3) Faire des tests directement dans la situation réelle que le produit qui a été développé sera utilisé. ; (4) Faire des révisions pour corriger les faiblesses qui à été trouvées à l'étape de test.

Pour aider cette recherche, le chercheur utilise trois étapes pour collecter les données, à savoir : (1) L'étude de bibliothèque ; (2) Les techniques de documentation ; (3) Le questionnaire. Après toutes les données obtenues, l'étape suivante est d'analyser les données.

### 3. RÉSULTATS ET DISCUSSION

Cette recherche vise à produire un produit, c'est le média d'apprentissage interactif basé sur Android. La méthode utilisée est la recherche développement (R&D) par Richey & Klein (2007) qui a trois étapes, à savoir : (1) La planification, (2) La Production (3) L'évaluation.

A la première étape, le chercheur a déterminé un produit multimédia interactif basé sur Android pour les étudiants de niveau A1. Ce produit est nommé par le chercheur a conceptualisé le produit qui pourra aider la compréhension des étudiants en français et a créé l'organigramme et le story-board ci-dessous.

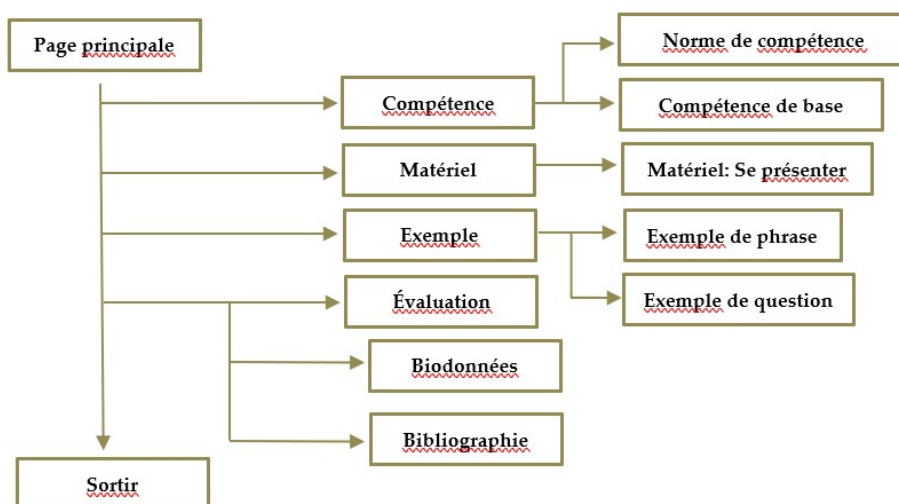


Figure 2. Organigramme de l'application

Dans l'organigramme ci-dessus, on peut savoir qu'il y a plusieurs parties dans « Le Français, C'est Bien ! » qui sont expliquées comme suit :

- *Halaman Utama* (Page Principale) : : La page principale contient le menu pour accéder aux contenus disponibles sur l'application *Le Français, C'est Bien !*
- *Kompetensi* (Compétence) : Cette partie donne des informations relatives aux compétences pour le matériel « Se Présenter ».
- *Materi* (Matériel) : Cette partie donne le matériel « Se Présenter » qui va s'utiliser pour comprendre tous les matériels de « Se Présenter. »
- *Contoh* (Exemple) : Sur cette partie donne des exemples monologue ou dialogue pour aider les étudiants comprennent la conversation de Se Présenter.

- *Evaluasi* (Évaluation) : Cette partie donne quelques questions d'évaluation liées au matériel de Se Présenter avec la forme de multiple choix et de vrai ou faux.
- *Profil* (Biodonnées) : Sur cette partie donne des informations de biographie des créateurs du multimédia interactif basé sur Android comme le nom, la date de naissance, etc.
- *Daftar Pustaka* (Bibliographie) : Sur cette partie décrit les sources qui s'utilisent dans le multimédia interactif basé sur Android

La deuxième étape, la conception du produit qui a été réalisée avant, le chercheur crée un produit multimédia interactif basé sur Android. Le contenu qui se présente dans le multimédia interactif basé sur Android est la compétence, le matériel, l'exemple, et l'évaluation qui sont utiles pour les étudiants quand ils essayent d'apprendre le français.



Figure 3. Icône de l'application

L'image ci-dessus est une icône qui utilise sur le multimédia interactif basé sur Android. Il montre le drapeau français et le logo Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dans le but de donner un sens à cette application d'apprentissage de langue française à été créé par les étudiants de l'UPI.

Ensuite, Le multimédia interactif basé sur Android est appelé « Le Français, C'est Bien » et est suivi par le sous-titre « Se Présenter Classe X » et le bouton de lecture à utiliser pour commencer l'application.



Figure 4. Page d'accueil de l'application

L'image ci-dessous est le menu principal où les utilisateurs ou les étudiants

peuvent naviguer dans ce qui peut se faire en premier.

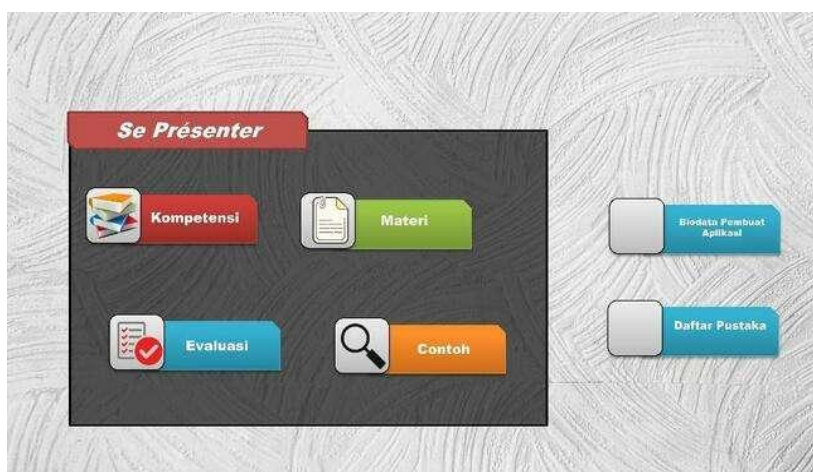


Figure 5. Page de menu de l'application



Dans ce menu, il y a six boutons que l'utilisateur ou les étudiants peuvent utiliser, à savoir : (1) Kompetensi ; (2) Materi ; (3) Evaluasi ; (4) Contoh ; (5) Biodata Pembuat Aplikasi ; et (6) Daftar Pustaka.

Le matériel qui a été utilisé, c'est « Se Présenter » avec une définition générale, la conjugaison, et l'exemple. L'un de l'exemple est comme ci-dessous :

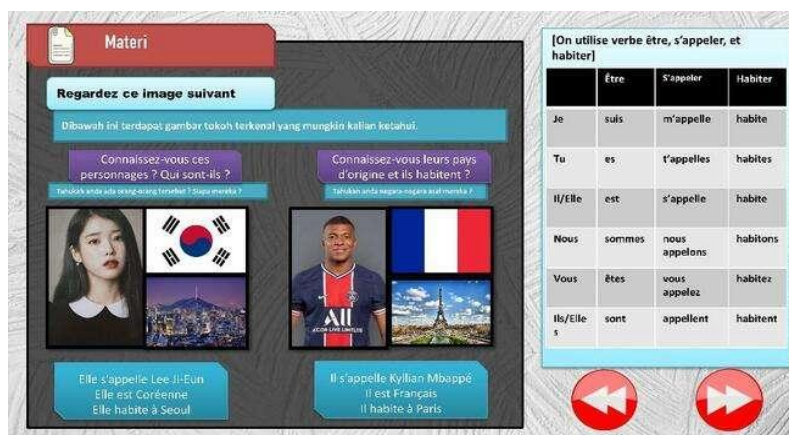


Figure 6. Page de matériel de l'application

Ensuite, l'évaluation a été utilisée pour tester l'utilisateur ou l'étudiant après avoir appris le matériel « Se Présenter ». Dans cette partie, l'utilisateur doit écrire son

identité comme nom, e-mail, et classe avant commencer le quiz. L'évaluation partie montre comme ci-dessous :



Figure 7. Quiz de l'application





Figure 8. Autocorrection de l'application

Après que les étudiants aient fini leur évaluation, le résultat peut se voir dans le chercheur d'e-mail. Il montre l'identité, la date/le temps, la question a été répondu, la note de passage, le temps passé, et le résultat que l'étudiant a passé ou pas dans le cadre d'évaluation.

Les questions qui ont été utilisées dans cette évaluation contiennent dix questions. C'est quatre question pour les choix à multiples et 6 question pour le vrai ou faux qui seront énoncées dans le tableau ci-dessous :

**Tableau 1.** Plusieurs types de question dans l'application

<b>Le Choix à Multiple Question (10 poin)</b>	<b>Répondre</b>
1. Salut, comment tu t'appelles ?	a. Il s'appelle Zoé b. Je m'appelle Marie c. Vous vous appelez Marc
2. Enchanté	a. Salut ! b. Au Revoir c. Enchanté
3. Ravi de vous connaître	a. Je vais bien b. Ravi de vous connaître c. Enchanté
4. Vous habitez où ?	a. À Bandung b. En Jakarta c. Au Indonésie
Jumlah	40 poin
<b>Vrai ou Faux Question (10 poin)</b>	<b>Répondre</b>
	
5. Laurienne habite en Allemagne.	a. Vrai b. Faux
6. Laurienne est étudiante	a. Vrai b. Faux
7. Laurienne est Indonésienne	a. Vrai b. Faux
	
8. Roberto habite en Espagne	a. Vrai b. Faux

9. Roberto est étudiant	a. Vrai b. Faux
10. Roberto est Espagnol	a. Vrai b. Faux
Jumlah	60 poin

La Troisième étape, après que le chercheur ait fini le produit du multimédia interactif basé sur Android, l'étape suivante est de donner le produit pour évaluer ce produit. Le produit a été évalué par l'expert en média pour connaître la qualité de média qui est déjà appropriée, l'expert en matériel (enseignant) pour connaître la qualité de matériel qui est déjà appropriée à utiliser dans l'apprentissage. Ensuite, le produit

multimédia interactif basé sur Android a été réalisé par un test de faisabilité envers les étudiants de la classe X en SMK Negeri 3 Cimahi au cours de l'année 2021/2022.

Les résultats des évaluations qui a été effectués par de l'expert en média, l'expert en matériel, et les étudiants sur le média d'apprentissage interactif basé sur Android peut se montrer ci-dessous :

**Tableau 2.** Résultat de questionnaire pour l'apprentissage en utilisant Le Français, C'est Bien

No	Aspect évalué	Nombre de questions	Note obtenue	Note idéale	Score d'éligibilité
1	Contenu	4	18	20	90%
2	Apprentissage	10	47	50	94%
<b>Totale</b>		14	65	70	
<b>Score moyen</b>					<b>93%</b>

Dans ce tableau d'évaluation d'expert en matériel, on peut savoir que le score de faisabilité « isi » est 90% et le score de

faisabilité « pembelajaran » est 94 %, le score moyen obtenu est 93%.

**Tableau 3.** Résultat de questionnaire pour l'affichage de « Le Français, C'est Bien »

No	Aspect évalué	Quantité de question	Note obtenue	Note idéale	Score d'éligibilité
1	Générale	2	9	10	90%
2	Affichage de l'application	12	51	60	85%
3	Programmation	5	22	25	88%
<b>Total</b>		19	82	95	
<b>Score moyen</b>					<b>86%</b>

Ensuite, dans ce tableau d'évaluation d'expert en média, on peut savoir que le score de faisabilité « umum » est 90%, le score de

faisabilité « tampilan » est 85%, et le score de faisabilité « pemograman » est 88%, le score moyen qui a été obtenu est 86%.



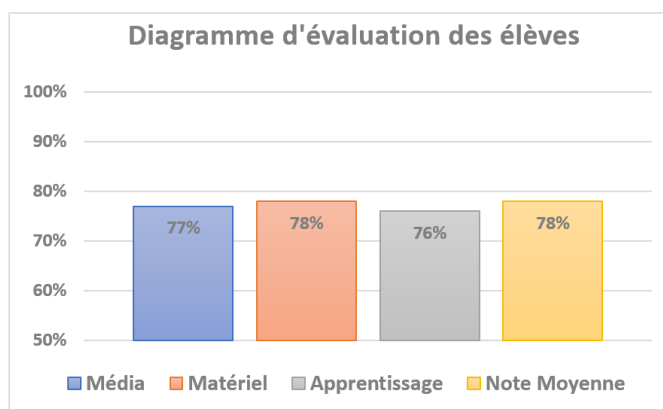


Figure 9. Diagramme d'évaluation des élèves

Le diagramme d'évaluation des étudiant montre que le score de faisabilité « media » est 77%, le score de faisabilité « materi » est 78%, et le score de faisabilité « pembelajaran » est 76%, le score moyen qui a été obtenu est 78%.

#### 4. CONCLUSION

Sur la base des résultats de la recherche, le chercheur obtient plusieurs conclusions au cours de la recherche. Premièrement, cette recherche a été utilisée en trois étapes pour créer un média d'apprentissage interactif basé sur Android, c'est la planification (planning), la production (production), l'évaluation (évaluation) par Richey & Klein (2007). À l'étape de planification, le chercheur a déterminé un produit du média d'apprentissage à développer c'est le multimédia interactif basé sur Android et le chercheur a cherché le matériel qui convient à s'utiliser dans le multimédia interactif. Ensuite, à l'étape de production, le chercheur a créé un produit multimédia interactif basé sur Android dont le contenu qui se présente est la compétence, le matériel, l'exemple, et l'évaluation qui sont utiles pour apprendre le français. Le produit de multimédia interactif basé sur Android est évalué sur la base de l'évaluation par l'expert en jugement, l'expert en media et l'expert en matériel avant d'être fournis aux étudiants. Deuxièmement, le chercheur a effectué un test de faisabilité de multimédia interactif basé sur Android aux étudiants de la classe X en SMK Negeri 3 Cimahi en utilisant les questionnaires en

ligne. Les résultats du traitement des données du questionnaire montrent que le multimédia interactif basé sur Android a été déclaré dignement utilisé comme moyen d'apprentissage. On peut savoir que la qualité de produit par le chercheur sous la forme de média d'apprentissage interactif basé sur Android obtient un score de 85% qui peut être déclaré « Excellent » par l'expert en média, l'expert en matériel, et les étudiants. En regardant l'évaluation, on peut savoir que le multimédia interactif basé sur Android peut être déclaré préalablement pour être utilisé dans l'apprentissage français dans la classe X.

#### REMERCIEMENTS

Nous remercions tous les collègues du Département de français de l'UPI, les professeurs de français et les élèves de SMK Negeri Cimahi 3 pour leur coopération au cours de cette recherche.

#### RÉFÉRENCES

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31 - 43.
- Hanafi, (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2) 129 - 150.
- Huda, F. A. (2019, 4 1). Pengertian Gadget (smartphone). Retrieved 1 5, 2021, from <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>

- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah asar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 143 - 149.
- Pasaribu, T. R., (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Berpikir Sekuensial Terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Binjai. *Majalah Ilmiah Kaputama*, 2(2) 37 – 47.
- Racmadhany, A. (2016). Élaboration Du Flash Mnémonique Comme Support Pédagogique Des Temps De l'Indicatif En Classe De Grammaire. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadikin, A. & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2) 214 - 224.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: Penerbit Alfabeta.
- Suryaningsih, A. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Secara Online Pada Pelajaran Animasi 2D Melalui Strategi Komunikasi Persuasif. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 3(1), 9 - 15.
- Umah, S. N. (2020). Analisis Peran Gawai Dalam Membantu Perkembangan Belajar Siswa. *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam, Islam*, 1(2) 318 - 327.