

JURNAL

DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIAUX D'APPRENTISSAGE DES ARTICLES BASÉ SUR *POWTOON* DANS LE COURS DE PRODUCTION ÉCRITE PRÉ AVANCÉE DE L'UNIMED

Gaby Yolanda Lubis
Dr. Jubliana Sitompul, M.Hum.
Dr. Zulherman, S.Pd., M.M., M.Pd.
Département des Langues Étrangères
Faculté des Langues et des Arts
Universitas Negeri Medan
e-mail : gabyyolandalubis@gmail.com

RÉSUMÉ

Gaby Yolanda Lubis, « Développement des Matériaux d'Apprentissage des Articles Basé sur Powtoon dans le Cours de Production Écrite Pré Avancée de l'Unimed », Mémoire. Section Française. Département des Langues et des Arts. Universitas Negeri Medan 2020.

Le but de cette recherche est de savoir le développement et la validité du média créé basé sur *Powtoon* précisément sur les matériaux de l'article dans le cours de Production Écrite Pré Avancée de Universitas Negeri Medan. On utilise la méthode de la recherche du développement (R&D). Cette méthode possède 10 étapes, pourtant, au licence, il est préconisé de faire la recherche en utilisant cette methode jusqu'à l'existence de media, dans ce cas là le video explicatif, on fait justement 5 étapes adaptées aux besoins de la recherche. Les données obtenues sont analysées en formant la formule :

Le résultat de cette recherche montre que le média d'apprentissage développé peut être utilisé comme média d'apprentissage après a fait la validation de la conception du média, le pourcentage est le suivant: l'expert du matière (72%) avec le critère « bien », et l'expert du média (80%) également obtenir le critère « bien ». Pour conclure, ce média obtient la note bien, ça peut être les matériaux et la vidéo.

Mots-Clés : Média d'apprentissage, Articles, Powtoon.

ABSTRAK

Gaby Yolanda Lubis, « Pengembangan Materi Pembelajaran Mengenai Artikel Berbasis *Powtoon* Pada Mata Kuliah *Production Écrite Pré Avancée* Unimed », Skripsi. Prodi Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan 2020.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan beserta validaitas dari media yang dibuat berbasis *Powtoon* khususnya pada materi mengenai artikel pada mata kuliah *Production Écrite Pré Avancée* di Universitas Negeri Medan. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ini mempunyai 10 tahapan pengerjaan, tetapi, pada jenjang sarjana, disarankan hanya sampai mendapatkan produk berupa sebuah media, dalam hal ini adalah video penjelasan, maka peneliti hanya melakukan hingga lima tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah melakukan validasi konsepsi media yang mendapatkan persentase sebagai berikut : oleh ahli materi (72%) dengan kriteria baik, serta oleh ahli media (80%) yang juga mendapatkan kriteria baik. Kesimpulan, media ini mendapat nilai secara keseluruhan baik, baik itu pada materi ataupun vidio.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Article, Powtoon.*

INTRODUCTION

Auprès de la discipline du français, elle se compose de quatre compétences. Reinhardt (2005 : 120, dans le journal *Revue de sociolinguistique en ligne*) dit qu'il faut comprendre quatre compétences fondamentales dans l'apprentissage de langue. Ce sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, l'expression écrite.

Certes, lorsque parler de ces connaissances, la grammaire est l'une des matériaux principaux que l'on doit maîtriser, puisqu'elle peut être utilisée dans toutes les compétences, pourtant c'est absolue que ce ne soit pas facile de l'apprendre. Dans ce cours, il apprend beaucoup de matériaux en bases qui sont énormément indispensable. Par exemple, l'utilisation des articles.

Malheureusement, en réalité, il y a beaucoup d'erreurs qui sont souvent faites par les apprenants du français surtout au cinquième semestre. Les apprenants du français au cinquième semestre sont difficile de distinguer l'emploi d'article partitif et d'article défini dans une phrase, par exemple:

*“J'adore le chocolat. Donc je mange **le** chocolat tous les jours”.*

La phrase ci-dessus est un exemple de

l'utilisation d'article partitif faussement. Car, le verbe “manger” normalement, il accompagné par l'article partitif. Donc, après avoir placé la conjugaison du verbe “manger”, il est nécessaire d'utiliser l'article partitif, comme : *J'adore le chocolat. Donc je mange **du** chocolat tous les jours.*

Ensuite, les erreurs qui sont souvent faites par les apprenants du français au cinquième semestre, lorsqu'ils font la phrase en utilisant l'article indéfini sous la forme de négation, par exemple :

*“Sophie a une fille. Mais, nous n'avons pas **une** fille”.*

Selon la phrase ci-dessus, on peut regarder, il utilise encore l'article indéfini, même sur la phrase négative. En fait, ce type d'erreur est fait toujours par les étudiants au cinquième semestre. Puisqu'ils ne comprennent pas bien dans la forme négative, après le mot “ne...pas” il faut changer de l'article indéfini au mot “de”, soit le nom singulier, soit le nom pluriel, comme : *Sophie a une fille. Mais, nous n'avons pas **de** fille.*

Et puis, les apprenants du français font souvent les erreurs concernant l'utilisation l'article et les verbes “préférences”, par exemple:

“J’adore un fromage, et je déteste un chocolat”.

La phrase ci-dessus, nous montre que les apprenants du français au cinquième semestre ne possèdent pas de compréhension que les verbes “préférences” (aimer, adorer, préférer et detester) sont toujours accompagnés par l’article défini même à la forme négative, comme : *J’adore le fromage, et je déteste le chocolat.*

En fait, dans un enseignement qui nécessite beaucoup de mémoriser sous forme de formules, comme le grammaire, les apprenants s’ennuient rapidement. C’est la raison pour laquelle, les étudiants peu intéressés à enseigner le grammaire. Pour l’améliorer, l’une des solutions consiste à développer le média d’apprentissage intéressant qui peut augmenter leur intérêt pour l’apprentissage du grammaire.

Dorénavant, grâce à la sophistication, on peut créer beaucoup de nouvelles inventions étant bénéfiques surtout sur l’aspect éducatif. L’un des avantages est on peut créer un média d’apprentissage intéressant, à savoir un support contenant du matériel d’apprentissage et présenté sous forme de vidéos animées contenant des images en

mouvement et du son. Utilisation de l’explicateur vidéo comme l’innovation dans l’apprentissage devrait motiver les étudiants à apprendre et à améliorer la compréhension des étudiants ainsi que leurs résultats d’apprentissage. A partir de ça, on est intéressés d’utiliser *Powtoon* comme le media d’apprentissage, grâce à la convivialité. Base sur ce problème, l’auteur veut analyser cette recherche profondément en titre “Développement des Matériaux d’Apprentissage des Articles Basé sur Powtoon dans le Cours de Production Écrite Pré Avancée de l’Unimed”.

MÉTHODE DE LA RECHERCHE

Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (R & D) proposée par Sugiyono dans le livre *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Ce modèle de recherche fait référence au modèle de Borg et Gall qui est cité par Sugiyono (2012 : 298) tels que (1) Le potentiel du problème (2) La collection de données (3) Le design du produit (4) La validation de la conception (5) La révision de la conception (6) L’essai du produit (7) La révision du produit (8) Le test de l’utilisation (9) La révision du produit (10) La production de masse.

Pourtant, au licence, il est préconisé de faire la recherche en utilisant cette methode jusqu'à l'existence de media, dans ce cas là la video animée, on fait justement 5 étapes adaptées aux besoins de la recherche. Suivant, la procedure de la recherche et développement de cette recherche :

1. Le potentiel du problème

Dans cette étape, l'auteur cherche des problèmes potentiels en se basant sur une étude préliminaire, à savoir des entretiens avec plusieurs professeurs de la section française de Universitas Negeri Medan.

2. La collecte des données

Dans cette deuxième étape, l'écrivain réalise une étude documentaire d'articles en français. Pour l'analyse des besoins, des méthodes de questionnaire et d'interview sont utilisées. Le questionnaire distribue aux étudiants du cinquième semestre de la section française de Universitas Negeri Medan.

3. La conception du produit

Ensuite pendant cette étape, l'auteur entame de créer la video animée de Powtoon en préparant les outils et les matériaux dont on besoin. Par exemple : l'ordinateur, le livre, l'accès internet, et bien sûr le logiciel

de Powtoon.

4. La validation

Après avoir fabriqué le media, l'auteur procède à une évaluation afin de valider le media et aussi le métier concernant les articles en français, qu'il soit approprié ou non de l'utiliser. Être considéré des aspects matériels et de conception, qui est réalisé par d'expert de media et d'expert de la grammaire.

5. La révision du conception

Les résultats de la révision de la conception seront présentés au chapitre 4 ainsi que la comparaison vidéo qui n'a pas été révisée et qui a été révisée.

La technique d'analyse de cette recherche est de changer les données qualitatives, dans ce cas là la perception et l'opinion de quelqu'un, d'échelle Likert qui sont remplies par les repondants en données qualitatives. Et puis les données qualitatives montrent que la qualité du produit de cette recherche.

RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

A. Analyser

1. Le potentiel du problème

Le but de cette étape est de trouver le problème, dans ce ca là, en section

grammaticale spécifiquement l'utilisation des articles (*article défini, article indéfini article partitif*) dans le cours de production écrite pré avancée. Dans cette étape est réalisée également une analyse pour obtenir des informations relatives aux médias d'apprentissage en fonction de ce dont les étudiants ont besoin.

2. La collection de données

Selon les données d'analyse des besoins distribuées aux étudiants, on peut conclure que:

- 1) Les étudiants (89,47%) ont déclaré que : avoir la compréhension et la connaissance sur la grammaire surtout dans le français est indispensable et qu'une petite partie (10,53%) a déclaré que : avoir la compréhension et la connaissance sur la grammaire surtout dans le français n'est pas très indispensable.
- 2) Les étudiants (52,63%) ont déclaré qu'ils peuvent distinguer l'utilisation des articles (*indéfini. défini, partitif*) en français et les autres (47,37%) ont déclaré qu'ils peuvent distinguer

l'utilisation des articles (*indéfini. défini, partitif*) en français.

- 3) Les étudiants (47,36%) ont déclaré qu'ils peuvent distinguer l'utilisation des articles (*indéfini. défini, partitif*) en français et les autres (52,64%) ont déclaré qu'ils peuvent distinguer l'utilisation des articles (*indéfini. défini, partitif*) en français.
- 4) Les étudiants (42,10%) ont déclaré qu'ils ont connaît le média d'apprentissage basé sur vidéo explicative (powtoon) et les autres (57,90%) ont déclaré qu'ils n'ont pas connaît le média d'apprentissage basé sur vidéo explicative (powtoon).
- 5) Les étudiants (26,31%) ont déclaré qu'ils utilisent le média d'apprentissage basé sur vidéo explicative (powtoon) dans l'enseignement et les autres (73,69%) ont déclaré qu'ils n'utilisent pas le média d'apprentissage basé sur

vidéo explicative (powtoon) dans l'enseignement.

- 6) Les étudiants (78,94%) ont déclaré qu'ils ont besoin de média d'apprentissage basé sur vidéo explicative (powtoon) dans l'enseignement et les autres (21,06%) ont déclaré qu'ils n'ont pas besoin de média d'apprentissage basé sur vidéo explicative (powtoon) dans l'enseignement.

3. Le design du produit

1) Pré-production du Média d'Apprentissage

Dans cette étape, commencé par préparer du matériel qui sera utilisé pour créer des vidéos d'animation d'apprentissage comme suivant :

- L'ordinateur sur lequel un navigateur Internet est installé.
- Le logiciel en ligne *powtoon*.
- La connexion pour se connecter à l'Internet.

Après tout le matériel est prêt, l'étape suivante consiste à produire de vidéo d'animation d'apprentissage

basés sur *powtoon*. La préparation commencé en connectant de l'ordinateur à Internet, puis par le cliquer le site officiel de *Powtoon*.

2) Production du Média d'Apprentissage

Prémièrement, dans cette étape, la production est basée sur le matériel d'apprentissage sur les articles qui ont été préparés. Cette création commencée par le choix d'un personnage animé selon le thème. "*Property*" et "*background*" sont ajustés à l'idée de l'histoire pour soutenir la réalisation de l'histoire.

4. La Validation de la conception

Après avoir produit le média, on le valide au expert en média et au expert en matériaux. Chaque validation fournira une meilleure évaluation de produit.

Selon, l'expert au média, ce produit obtient le score totale obtenu est 80 avec le critère "**Bien**" (selon l'échelle de Likert), et d'après l'expert au matériaux ce produit obtient le

score totale obtenu est 72 avec le critère “**Bien**” (selon l’échelle de Likert).

5. La Révision de la Conception

En cette étape, la vidéo a déjà fini. Et le chercheur fait une guidance avec les experts du média et du matériaux. Quelques suggestions sont données par les experts sont: la révision de type des lettres (*font style*), agrandir la taille d’écriture, la révision de *background* en utilisant le couleur plus brillante et il aurait du que les contenues dans les explications, les exemples ou bien l’évaluation, contiennent les cas quotidiens

CONCLUSION

Le processus de développement de ce média d’apprentissage a fourni une vidéo sous forme d’un vidéo animé explicatif concernant des emplois ainsi l’évaluation des articles pour le cours Production Écrite Pré Avancée et le produit est validé par l’expert de matériaux et obtient un pourcentage final de 72%, l’expert de média obtiennent un pourcentage final de 80%. Ce média d’apprentissage se fait sous forme vidéo avec le logiciel en ligne *powtoon* est donc très pratique à utiliser.

BIBLIOGRAPHIE

- Aslanidou et Spiliotopoulou. 2010. *L’Utilisation de Documents Issus des Médias comme Outils Didactiques*. Recherches en communication Journal, 30 : 84-98.
- Borg, W. R dan Gall, M.D. 2007. *Educational Research: An Introduction, Eight Edition*. New York: Longman.
- Chollet, Isabelle et Jean-Michel Robert. 2009. *Précis de Grammaire*. Paris: Clé International.
- Delatour, Y., D. Jennepin, M. Léon Dufour, et B. Teyssier. 2000. *Grammaire Pratique du Français en 80 fiches*. Paris: Hachette.
- Dubois, Jean et René Lagane. 2009. *Les Indispensables: Grammaire*. Paris: Larousse.
- Eluerd, Roland. 2009. *La Grammaire Française*. Paris: Éditions Garnier.
- Harvey, Denis. 2004. *Exploitation Pédagogique des Différentes Médias dans les Systèmes d’Apprentissage Multimédias*. International Journal of Technologies in Higher Education, 2 : 21-26.
- Kemp, JE dan Dauton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media, the edition*. New York: Harper & Row, publisher.
- Levie, W.H and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustration a review of 5 search*. Educational Communication and Technology Journal, 30 : 195-232.
- Lumbantobing, Roswita. 2012. *Konstruksi Determinan dalam Frasa Nomina Bahasa Prancis dan Bahasa*

- Indonesia*. Jurnal Humaniora, Vol. 24, No. 2: 221-230.
- Pais, Marcello Humberto. 2017. *Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technologie Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs*. iJET Journal, Vol.12, No. 6 : 129.
- Reinhardt, Evelyne. 2005. *La Mort Annoncées des “Quatre Compétences”-pour Une Prise en Compte du Répertoire Communicatif des Apprenants en Classe de FLE*. Glottopol Revue de Sociolinguistique enligne, 6 : 120-133.
- R.M, Soelarko. 1995. *Audio Visual Media Komunikasi Ilmiah Pendidikan Penerangan*. Jakarta: BinaciptaTim.
- Sairoh, Mifta, Astiui Su’udi, dan Mohamed Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- S. Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tissera, Alicia, Eleanora Sansberro et Elizabeth Carrizo. 2012. *Les Médias: en tant qu’outils pédagogique en classe de langue étrangère*. Projet de Recherche CIUNSA No. 2091.
- <https://www.techlearning.com/news/product-review-powtoon>
- <http://www.cterrier.com/gea/5-creation-entreprise/04-powtoon.pdf>

SITOGRAFIE

<https://en.wikipedia.org/wiki/Powtoon>