

HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis

Available online <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/hexagone/index>



Développement de Supports d'Apprentissage en Ligne par la Plateforme Elena dans les Cours de Grammaire Introductif

Dimas Zayn Azka Widodo ^{*1)}, Mohamad Syaefudin²⁾, Ria Fitrasih³⁾, Aisyiah Al Adawiyah⁴⁾

^{*1) 2) 3) 4)} Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Résumé

Le cours Grammaire Introductif est un cours obligatoire dans la section de la pédagogie du français de l'Université d'État de Semarang. Ce cours est consacré à la grammaire française au niveau élémentaire. Quand nous avons suivi les cours de Grammaire Introductif, nous avons découvert l'utilisation de la plateforme d'Elena dans ce cours pour soutenir le processus d'apprentissage. Cependant, nous avons constaté qu'il fallait des informations concernant les supports d'apprentissage adaptés aux besoins des étudiants, même si les supports d'apprentissage adaptés aux besoins des étudiants pouvaient contribuer au bon déroulement des activités d'apprentissage (Yuliyawati, 2021). C'est pourquoi des supports d'apprentissage adaptés aux besoins des élèves sont nécessaires pour rendre le processus d'apprentissage encore plus optimal. L'objectif de cette étude est de décrire les besoins des étudiants en supports d'apprentissage pour les cours de Grammaire Introductif mis en ligne sur la plateforme Elena et de décrire la forme de développement des supports d'apprentissage adaptés aux besoins des étudiants. Les résultats de la validation des supports ont montré que les supports d'apprentissage développés pouvaient être utilisés avec des révisions.

Mots-clés: L'apprentissage Mixte, LMS, Supports D'apprentissage, Grammaire Française

*Corresponding author:

ISSN 2549-1660 (Print)

E-mail: dimashaba91@gmail.com

ISSN 2550-1305 (Online)

INTRODUCTION

A un moment tel qu'aujourd'hui, où la vie va de pair avec le développement rapide de la technologie, bien sûr, beaucoup de commodités se font sentir dans les activités de tous les jours, y compris les activités d'apprentissage. L'un des problèmes qui surviennent souvent lors de la réalisation d'activités d'apprentissage est l'espace et le temps limités, où parfois de nombreux facteurs empêchent les activités d'apprentissage de se dérouler de manière optimale. Cependant, maintenant avec la présence de divers produits résultant des développements technologiques, ils sont censés être en mesure de résoudre les problèmes qui surgissent en raison des contraintes d'espace et de temps (Magdalena et al., 2021). Une façon qui peut-être faite pour surmonter ce problème est de faire l'apprentissage avec des méthodes d'apprentissage mixtes.

D'après Sari (2021), l'apprentissage mixte est un modèle d'apprentissage novateur qui combine des activités d'apprentissage et la technologie. Par ailleurs, selon Wardani (2018), l'apprentissage mixte est défini comme une combinaison de méthodes d'apprentissage en face à face et d'apprentissage en ligne. L'explication ci-dessus permet de conclure que l'apprentissage mixte est une combinaison de méthodes d'apprentissage conventionnelles (qui se déroulent généralement en face à face) avec des méthodes d'apprentissage qui utilisent la sophistication technologique (e-learning), afin que les deux méthodes puissent être complémentaires. Bien sûr, il est beaucoup de produits technologiques peuvent être utilisés pour soutenir le fonctionnement du modèle d'apprentissage mixte lui-même, y compris le LMS (Learning Management System).

Le LMS (Learning Management System) est un ensemble de gestion de l'apprentissage qui est préparé pour réaliser des activités d'apprentissage à l'aide d'un logiciel, par exemple Google Classroom (Ayuni et Herlina, 2021). En Indonésie, il y a maintenant beaucoup d'écoles ou d'institutions qui ont leur propre LMS à l'appui du processus d'apprentissage. Comme l'Université d'État de Semarang qui a un LMS nommé Elena qui est un acronyme pour Electronic Learning Aid (Farhan & Purwani, 2021).

Elena est un LMS basé sur Moodle qui est utilisé depuis 2009 et a aidé de nombreux professeurs et étudiants à mettre en œuvre l'apprentissage (Awanda et Syaefudin, 2021). Elena lui-même possède de nombreuses fonctionnalités, notamment le téléchargement de matériel d'apprentissage, la collecte ou le téléchargement de devoirs, le quiz et de nombreuses autres fonctionnalités pouvant être utilisées pour soutenir l'apprentissage (Sulistyaningsih et al., 2015).

L'un des programmes d'études qui utilise le LMS d'Elena est la section de la pédagogie du française. Lorsque nous avons participé aux activités d'enseignement et d'apprentissage dans le cadre de section de la pédagogie du français, nous avons trouvé l'utilisation de la plateforme Elena LMS pour soutenir les cours magistraux dans les cours de Grammaire Introductif.

Ce cours enseigne la grammaire française à partir du niveau d'élémentaire. Bien sûr, comme l'un des cours de langue, Grammaire Introductif est très important pour les étudiants, parce que ce cours contient des règles ou des conventions d'utilisation de la langue française afin que les étudiants puissent l'utiliser dans la bonne structure (Hidayah et al., 2019) et une utilisation incorrecte de la grammaire entraîne une confusion dans la capture de l'intention et des informations transmises (Pantau & Santosa, 2017).

Selon la discussion précédente, nous pouvons voir à quel point le cours de Grammaire Introductif est important pour apprendre le français, c'est pourquoi, Il est donc nécessaire d'avoir un support pour que la leçon se déroule de manière optimale, notamment en utilisant la plateforme Elena. Cependant, d'après les observations que nous avons obtenu, il reste encore un certain nombre de choses qui doivent être maximisées, dont l'une est la disponibilité de supports d'apprentissage ou de matériel pédagogique adaptés aux besoins des étudiants. Parce que les étudiants n'obtiennent souvent que des supports d'apprentissage ou des supports pédagogiques en fonction de ce que souhaite l'enseignant, même si des supports pédagogiques ou des supports d'apprentissage adaptés aux besoins des étudiants peuvent aider au bon déroulement des activités d'apprentissage et d'enseignement (Yuliyawati, 2021). C'est pourquoi, le choix de matériels d'apprentissage adaptés aux besoins des étudiants est très utile afin que les activités d'apprentissage puissent avoir lieu de façon optimale.

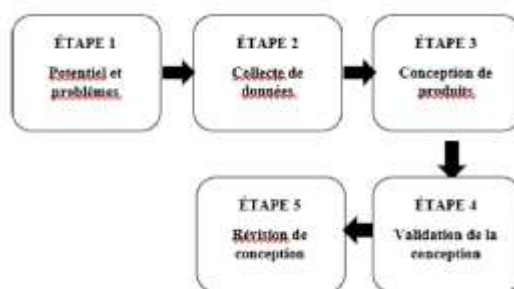
Sur la base de ces problématiques, nous suggérons de développer des supports d'apprentissage adaptés aux besoins des élèves. Le but de cette étude est de décrire les besoins des étudiants en supports d'apprentissage téléchargés sur la plateforme Elena et de décrire la forme de développement de supports d'apprentissage basés sur l'apprentissage en ligne à l'aide de la plateforme d'aide à l'apprentissage électronique (ELENA) pour le cours de Grammaire Introductif.

MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

Cette étude utilise des méthodes de recherche et développement (Recherche & Développement). Selon Sugiyono (2015), la recherche et développement où communément appelée méthode de recherche R&D est une méthode de recherche qui vise à créer un produit et à tester son efficacité. Selon Riyanto & Hatmawan (2020), la méthode R&D est une recherche qui peut produire un produit dans lequel le produit est développé ou conçu en fonction de l'analyse des besoins et testé pour déterminer son efficacité. Selon la description ci-dessus, nous pouvons conclure que la méthodologie R&D est la méthodologie de recherche menée pour créer ou développer un produit, commençant par une phase d'analyse des besoins pour déterminer les aspects à prendre en compte lors de la réalisation du développement, et se terminant par un test de faisabilité ou d'efficacité pour déterminer l'utilité du produit en cours de développement.

Selon Sugiyon (2015), il y a dix étapes dans la réalisation de la recherche et du développement, notamment : 1) Potentiel et problèmes ; 2) Collecte de données ; 3) Conception de produits ; 4)

Validation de la conception ; 5) révision de conception ; 6) Essais de produits ; 7) révision du produit ; 8) Utilisation d'essai ; 9) Révision du produit et 10) Production en série. Cependant, dans cette étude, en raison de plusieurs limites, cette recherche s'est limitée à la cinquième étape. Ainsi, les étapes dans la recherche sont les suivantes :



L'Image 1. Les étapes de Recherche

Cette recherche a été menée dans le cadre du programme d'études sur la section de la pédagogie du française de l'Université d'État de Semarang, impliquant des étudiants qui ont suivi des cours de grammaire d'introduction au cours de semestres impairs de l'année universitaire 2021/2022 en tant que répondants. Les instruments utilisés dans cette étude étaient un questionnaire d'analyse des besoins utilisé dans les premières étapes de la recherche pour déterminer les besoins des étudiants en matière de médias d'apprentissage téléchargés sur la plateforme Elena, ainsi qu'un questionnaire avec une échelle de Likert pour évaluer.

RESULTATS ET DISCUSSION

1. Potentiel et Problèmes

D'après les résultats des premières observations obtenues, on a constaté qu'il y avait des problèmes, notamment qu'il y avait encore des étudiants qui avaient de la difficulté à répondre aux questions posées par les enseignants.

2. Collection de Données

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des étudiants menée, nous pouvons conclure;

- 1) Pas moins de 100 répondants ont répondu que les connaissances d'Elena étaient utilisées dans les cours de grammaire de base.
- 2) Jusqu'à 50% des répondants ont visité très souvent la plateforme Elena lors de cours de Grammaire Introductif, et les 50% restants ont répondu souvent.
- 3) Selon 55 % des répondants ont déclaré que la plate-forme Élena utile pour apprendre la grammaire introductive, les 39 % restants ont déclaré qu'elle avait aidé et les 6 % restants ont déclaré qu'elle était plutôt utile.
- 4) Pas moins de 89 % des répondants avaient besoin de supports d'apprentissage pouvant être téléchargés sur la plate-forme Elena pour prendre en charge les cours de Grammaire Introductif et les 11 % restants ont déclaré qu'ils n'avaient pas besoin de supports d'apprentissage.
- 5) Jusqu'à 56 % des étudiants avaient besoin de matériel d'apprentissage sous forme de vidéos d'apprentissage, 33 % des étudiants ont choisi des supports de diapositives Powerpoint et les 11 % restants ont choisi des livres électroniques PDF.
- 6) Pas moins de 100 % des répondants avaient besoin de supports d'apprentissage avec l'indonésien comme langue d'enseignement.
- 7) Jusqu'à 83 % des répondants avaient besoin d'exemples d'utilisation du matériel d'apprentissage décrit, tandis que les 17 % restants n'avaient pas besoin d'exemple d'utilisation du matériel.
- 8) Jusqu'à 67 répondants avaient besoin de questions pratiques dans les médias comme outil d'évaluation de l'apprentissage et 33 autres ont déclaré qu'ils n'avaient pas besoin d'évaluation.

3. Conception de produits

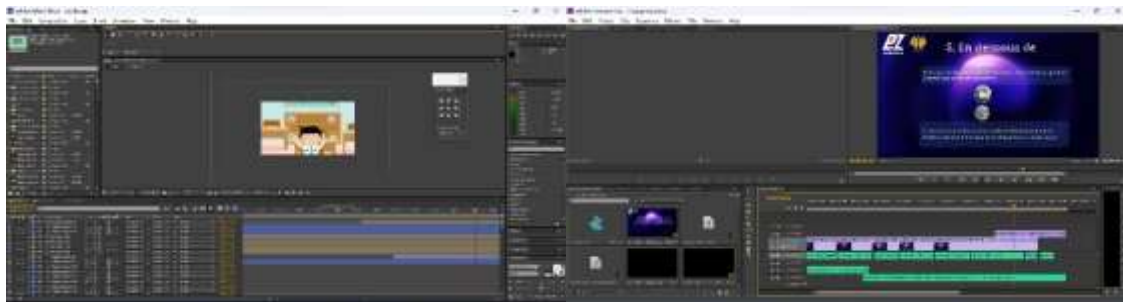
Après avoir réalisé une analyse des besoins, la prochaine étape est de développer des produits basés sur les résultats de l'analyse des besoins qui ont été obtenus. Le support d'apprentissage développé se présente sous la forme de vidéos d'apprentissage sous forme d'animations et de

diapositives PowerPoint, mais comme l'application PowerPoint dispose d'une fonction permettant de convertir les diapositives en vidéos, le support de diapositives est également développé en vidéos d'apprentissage.

La première étape consiste à créer un script vidéo en fonction du matériel à discuter, puis procéder à l'enregistrement audio en utilisant un micro qui est entré dans l'application Adobe Audition ainsi que pour l'édition.

Après l'audio est prêt, l'étape suivante consiste à créer des conceptions pour des vidéos d'apprentissage basées sur l'animation et des diapositives PowerPoint. Les applications utilisées pour créer des personnages et des arrière-plans sont les applications Adobe Illustrator et Microsoft PowerPoint. Pour les supports vidéo d'apprentissage animés, les conceptions qui ont été réalisées sont ensuite animées à l'aide de l'application Adobe After Effects et pour les supports vidéo d'apprentissage de diapositives PowerPoint, les conceptions qui ont été réalisées sont ensuite enregistrées et rendues en vidéos. L'étape suivante consiste à éditer la vidéo résultant du processus de rendu des diapositives PowerPoint dans l'application Adobe Premiere Pro, à découper les parties inutiles et à insérer le fichier audio précédemment enregistré.

La dernière étape consiste à exporter la vidéo qui a été conçue, ce qui est fait de manière à ce que l'ensemble du processus d'édition puisse être combiné en une seule vidéo complète. Une fois le processus d'exportation terminé, la vidéo résultante est placée dans l'application HandBrake, qui vise à compresser la taille de la vidéo, afin que le fichier vidéo puisse ensuite être téléchargé sur la plateforme Elena.



L'image 2&3. le processus de création de vidéos d'apprentissage

4. Validation de la conception

Après le produit développé, l'étape suivante consiste à valider le support qui a été développé. La validation est effectuée en impliquant un validateur qui a de l'expérience et de l'expertise dans des domaines connexes. Dans cette étude, le validateur qui a évalué les supports d'apprentissage développés était Mme Ria Fitrasah S.Pd., M.Pd. la validation a été effectuée à l'aide d'un questionnaire de test de faisabilité des médias.

À partir des données obtenues, nous pouvons conclure que les supports d'apprentissage développés sont réalisables avec quelques améliorations. Des améliorations ont été apportées sous la forme d'ajout de phrases de commande en français dans la section d'évaluation et de clarification des personnages animés.

5. Révision de Conception

Après la validation du support et l'obtention d'améliorations, l'étape suivante consiste à apporter des améliorations ou des révisions au support développé. Des révisions ont été faites en fonction des résultats de révision obtenus, à savoir l'ajout de phrases de commande en français dans la section d'évaluation et d'amélioration sur les personnages animés.

CONCLUSION

Il ressort de cette explication que les médias développés ont été adaptés aux besoins des élèves à partir des résultats de l'analyse des besoins. Par ailleurs, les supports développés se présentent sous la forme de vidéos d'apprentissage sous forme d'animations et de diapositives

PowerPoint. Tous les supports développés ont été validés par le validateur et ont été jugés adaptés aux améliorations ou aux révisions. Les supports sont améliorés sur la base des informations fournies par le validateur, de sorte que les supports développés deviennent plus adaptés à l'utilisation.

REMERCIEMENT

Cette recherche a impliqué des enseignants et des étudiants de la section pédagogie du français de l'UNNES, Pour cela, nous vous remercions de votre collaboration afin que cet article puisse être mené à bien.

RÉFÉRENCES

- Ayuni, R. & Herlina, M. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Mahasiswa pada Mata Kuliah Perpajakan, *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9 (2): 101-106.
- Awanda, B.G. & Syaefudin, M. (2021). CIPP Pour Évaluer d'Utilisation d'Elena, Dans Les Cours de Langue Française À UNNES, *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*, 10 (2): 10-15.
- Bates, T. (2019). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. Open Textbook Library.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Eds.). (2006). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Farhan & Purwani, N. (2021). Les Cours En Ligne de Production Écrite Intermédiaire À L'Aide de L'application de Discord : La Mise En Œuvre Et Réponse Des Étudiants, *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*, 10 (2): 53-56.
- Hidayah et al. (2019). L'analyse De La Matière De Grammaire A1 Du Site Bonjour De France Pour Le Cours De Pratique De La Grammaire Pré Élémentaire, *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*, 8 (1): 1-7.
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569.
<https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Magdalena, I., dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi, *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2): 312-325.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). *Distance Education: A Systems View of Online Learning* (3rd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Pantau, P. & Santosa, P. (2017). Hubungan Antara Penguasaan Tata Bahasa dengan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Depok, *Deiksis Unindra*, 9 (2): 182-193.
- Sari, I.K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5 (4): 2156-2163.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningsih dkk. (2015). Élaboration Des Matières Enrichissante En-ligne De Compréhension Orale Pour Le Programme De L'enseignement Du Français, Faculté Des Langues Et Des Arts, Unnes, *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*, 4 (1): 1-8.
- Wardani, D.N. (2018) Daya Tarik Pembelajaran Era 21 Dengan Blended Learning, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (1): 13-18.
- Yuliyawati, S.N. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Perkuliahan Proposal dan Tata Tulis Ilmiah. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21 (1): 221-226.