

DÉVELOPPEMENT DE MÉDIAS D'APPRENTISSAGE BASÉS SUR LE WEB EN UTILISANT VISUAL STUDIO CODE SUR LE SUJET "DONNER DES INFORMATIONS PERSONNELLES"

Sri Wahyuni

yunizasimbolon00@gmail.com

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Prancis berbasis website pada materi memberikan informasi pribadi. Penelitian ini didasarkan pada penelitian dan pengembangan (R&D). Studi ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) oleh Dick dan Carey (2001) yang terdiri dari lima langkah yang disederhanakan dalam tiga langkah, yaitu Analysis, Design, and Development. Pada tahap analisis, ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa, menganalisis media dan karakteristik mahasiswa dari data yang diperoleh dari angket yang telah disebar kepada mahasiswa. Menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan, dan membuat pengamatan. Pada tahap Desain, yaitu persiapan bahan dan desain bahan dan media untuk menjadi produk yang disesuaikan untuk pembelajaran. Produk dirancang berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Produk dirancang dan disusun secara sistematis. Pada tahap ini materi yang dikembangkan adalah materi Donner des Informations Personnelles. Produk yang akan dihasilkan berbentuk bahan ajar. Pada tahap pengembangan, pengembangan produk yang dihasilkan dalam bentuk website. Data dan sumber data dari penelitian ini adalah data tentang kelayakan materi pendidikan yang diambil dari RPS, buku, dan jurnal. Bahan pengajaran yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli materi dan para ahli media pembelajaran. Data penelitian yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk Hasil validasi bahan ajar sebesar 85,5 % berada dalam kategori "sangat baik" dan hasil validasi media sebesar 78,85 % berada di kategori "baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Materi, Bahasa Prancis, Visual Studio Code, Perancangan Sistem, Dan Website.

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à développer des supports d'apprentissage du français sur le Web, pour le sujet Donner des Informations Personnelles. Cette recherche est basée sur la recherche et le développement (R&D). Cette étude utilise le modèle ADDIE (Analyse, Conception, Développement, Mise en œuvre, Évaluation) de Dick et Carey (2001), qui se compose de cinq étapes simplifiées en trois étapes, à savoir Analyse, Conception et Développement. À l'étape d'analyse, cela se fait en analysant les besoins des étudiants, en analysant les médias et les caractéristiques des étudiants à partir des données obtenues à partir des questionnaires distribués aux étudiants. Distribuer des questionnaires d'analyse des besoins et faire des observations. À l'étape de conception, c'est-à-dire la préparation des matériaux et la conception des matériaux et des médias pour devenir un produit adapté à l'apprentissage. Le produit est conçu sur la base des données collectées à l'étape précédente. Le produit est conçu et élaboré de manière systématique. À ce stade, le matériel développé est le matériel Donner des Informations Personnelles. Le produit qui sera généré prendra la forme de matériel pédagogique. À l'étape de développement, le produit développé sera sous forme de site web. Les données et les sources de données de cette recherche sont des données sur la faisabilité du matériel éducatif tirées des RPS, des livres et des revues. Les matériaux d'enseignement développés ont été validés par des experts en contenu et des experts en médias d'apprentissage. Les données de recherche obtenues sont des données qualitatives et quantitatives. Pour les résultats de la validation du matériel pédagogique, 85,5 % se situent dans la catégorie "très bon" et les résultats de la validation des médias se situent à 78,85 % dans la catégorie "bon". Par conséquent, on peut conclure que les supports pédagogiques développés sont très appropriés

pour une utilisation.

Mots-clés: Développement de matériel, français, Visual Studio Code, conception de systèmes et sites Web.

INTRODUCTION

Le français est l'une des langues étrangères largement enseignées dans diverses universités en Indonésie. En tant que langue internationale, le français joue un rôle important dans divers domaines tels que l'éducation, le tourisme, la culture, la diplomatie et l'économie. Apprendre le français ne se concentre donc pas seulement sur la maîtrise du vocabulaire et des structures de la langue, mais aussi sur des compétences de communication efficaces. L'une des matières de base qu'il est important que les apprenants débutants maîtrisent est la Donner des Informations Personnelles, à savoir la compétence de transmettre et de demander des informations personnelles. Ce matériel est inclus dans la compétence A1 basée sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), qui met l'accent sur la capacité à se présenter, à indiquer son âge, son lieu de résidence, sa nationalité et d'autres éléments de base dans les interactions sociales.

Cependant, dans la pratique, la maîtrise de cette matière reste un défi pour les étudiants du deuxième semestre classés comme apprenants de niveau débutant. D'après les résultats des observations initiales, de nombreux étudiants ont éprouvé des difficultés à comprendre et à utiliser des structures linguistiques appropriées dans le contexte de la fourniture d'informations personnelles. Cela peut être dû à plusieurs facteurs, notamment les méthodes conventionnelles de diffusion du matériel, le manque de supports d'apprentissage intéressants et contextuels et l'accès limité à des exercices interactifs qui permettent aux étudiants d'apprendre de manière autonome en dehors de la salle de classe.

D'autre part, le développement des technologies de l'information et de la communication a ouvert de grandes opportunités pour le développement de supports d'apprentissage numériques plus innovants. Dans le contexte de l'apprentissage des langues étrangères, l'utilisation de la technologie permet non seulement d'accroître l'intérêt et la motivation des étudiants à apprendre, mais offre également une expérience d'apprentissage plus interactive et plus flexible. L'un des logiciels pouvant être utilisés dans le développement de supports d'apprentissage basés sur le Web est Visual Studio Code, un éditeur de code source qui prend en charge divers langages de programmation et technologies Web tels que HTML, CSS et JavaScript. En utilisant Visual Studio Code, les enseignants ou les développeurs peuvent créer des supports d'apprentissage interactifs sous la forme de sites Web accessibles via des ordinateurs ou des appareils mobiles.

Il a été prouvé que l'utilisation de supports d'apprentissage basés sur des sites Web dans l'enseignement des langues étrangères améliore la compréhension du matériel par les étudiants, notamment en termes d'écoute et d'expression orale. Ce média permet l'intégration de divers éléments d'apprentissage tels que du texte, des images, de l'audio et de la vidéo, créant ainsi une expérience d'apprentissage plus complète et plus engageante. De plus, les médias en ligne favorisent également un apprentissage indépendant et flexible, car les étudiants peuvent y accéder à tout moment et en tout lieu.

Le matériel Donner des Informations Personnelles est très adapté pour être développé sous forme de média interactif car il contient des situations de communication quotidiennes souvent rencontrées dans la vie réelle. En présentant ce matériel sous la forme d'une application Web, les étudiants peuvent s'entraîner à se présenter, à remplir des formulaires d'identité et à mener des simulations de conversation simples qui imitent des interactions réelles. Cette approche soutient également le principe de l'apprentissage contextuel, qui s'est avéré efficace pour aider les étudiants à relier le matériel à des situations de

communication réelles.

Sur la base de la description ci-dessus, le développement du matériel Donner des Informations Personnelles à l'aide de Visual Studio Code est la bonne solution pour répondre aux défis de l'apprentissage du français au niveau débutant. On espère que les médias développés pourront aider les étudiants du 2^e semestre à comprendre et à maîtriser la matière plus efficacement, tout en augmentant leur motivation et leur participation active au processus d'apprentissage.

Ainsi, cette recherche a été menée dans le but de développer des supports d'apprentissage en ligne spécifiquement conçus pour présenter le matériel Donner des Informations Personnelles aux étudiants du 2^e semestre, en utilisant la technologie Visual Studio Code comme outil de développement.

MÉTHODE DE LA RECHERCHE

Selon Sugiyono (2015 : 297), les méthodes de recherche et de développement sont des méthodes de recherche utilisées pour produire certains produits et tester la pertinence et l'efficacité de ces produits afin qu'ils deviennent des produits pouvant être utilisés.

L'activité consistant à enquêter, à rechercher, puis à mener des expériences naturelles dans un domaine particulier pour obtenir de nouveaux faits afin d'acquérir de nouvelles connaissances et d'améliorer la science et la technologie est la recherche. L'objectif de cette étude est d'observer, d'examiner, d'analyser et de décrire les données sur la manière d'inclure la préparation du matériel d'apprentissage à l'aide de l'application Visual Code Studio. Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (Recherche et Développement). La recherche et le développement sont un processus ou des étapes qui visent à développer un nouveau produit ou à améliorer un produit existant qui peut être envisagé. L'activité de recherche d'informations pour les besoins des utilisateurs est la recherche, tandis que cette activité consiste en la production de matériel pédagogique, à savoir le développement. La naissance d'un nouveau produit ou l'amélioration d'un produit existant dans le but d'améliorer les performances éducatives est l'objectif de la recherche et du développement.

RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE

La recherche menée adopte une méthode de recherche et développement (R&D) visant à créer des supports pédagogiques interactifs en ligne pour l'apprentissage du français, plus précisément sur le thème « Donner des Informations Personnelles ». L'objectif principal est d'améliorer la compréhension écrite et orale des étudiants de deuxième semestre grâce à un site web conçu à l'aide de Visual Studio Code. Le modèle de développement utilisé est ADDIE, mais seules les trois premières étapes – analyse, conception et développement – ont été appliquées en raison des limites de temps.

Lors de l'analyse initiale, l'auteur a observé les difficultés rencontrées par les étudiants dans la compréhension du vocabulaire et des structures grammaticales liées à la présentation de soi. Ces obstacles sont principalement dus à des méthodes d'enseignement trop conventionnelles et au manque de supports pédagogiques numériques interactifs et contextuels. Les résultats des questionnaires confirment que la majorité des étudiants ont besoin de supports complémentaires pour améliorer leurs compétences linguistiques.

L'analyse du RPS a montré que l'un des résultats d'apprentissage attendus était la capacité de comprendre et d'utiliser des expressions simples concernant l'identité personnelle, comme le nom, l'âge, la nationalité ou le lieu de résidence. Cependant, les étudiants rencontrent des difficultés à assimiler ce vocabulaire et à l'utiliser dans des contextes de communication réelle, d'où la nécessité de développer un support plus moderne et accessible.

L'analyse des besoins a été réalisée auprès de 20 étudiants de la classe A du Département de français de l'Université de Medan. Les résultats montrent que 90 % des étudiants estiment avoir besoin de supports d'apprentissage supplémentaires, tandis que 85 % jugent que des médias en ligne seraient efficaces pour renforcer leur compréhension. Ces données soulignent le potentiel du numérique pour répondre aux attentes pédagogiques.

Le développement du système a commencé par une étude préliminaire afin d'identifier les attentes des étudiants vis-à-vis d'un support interactif. L'étape de planification a permis d'établir un schéma de conception comprenant un organigramme et un storyboard détaillant la structure du site web. Cette phase garantit la cohérence entre les objectifs pédagogiques et les fonctionnalités proposées.

La conception du site inclut des pages principales comme la page de connexion, la page d'inscription et la page d'accueil contenant des menus vers le matériel, les cours et les exercices. L'interface est conçue pour être claire, simple et adaptée aux étudiants débutants, tout en intégrant des éléments visuels attractifs.

Le contenu pédagogique se divise en plusieurs sections, notamment les notions de vocabulaire liées à l'identité, des exemples de verbes et leur conjugaison, des informations sur la famille, les loisirs, l'âge et des biographies simplifiées. Ces contenus sont conçus pour permettre aux étudiants de progresser pas à pas, en assimilant les bases de la communication en français.

Une attention particulière a été accordée à la section « Cours », où le matériel est présenté sous forme de documents détaillés et synthétiques. L'étudiant peut accéder à sept ressources principales, chacune conçue pour développer des compétences linguistiques précises. Le matériel est enrichi d'exemples concrets et d'exercices pratiques.

Les quiz interactifs constituent un autre point fort du site. L'étudiant peut évaluer sa compréhension à travers différents types de quiz : choix multiples, quiz audio, vidéo ou sous forme d'images. Le score est affiché immédiatement après la soumission, ce qui encourage un apprentissage autonome et progressif.

La plateforme propose également une page de profil étudiant où chaque utilisateur peut gérer ses informations personnelles et visualiser ses résultats. Une section « Contactez-nous » est prévue pour recueillir les commentaires et suggestions des utilisateurs, favorisant l'amélioration continue de l'outil.

Le volet administration permet à l'administrateur d'ajouter, de modifier ou de supprimer des questions de quiz, de consulter les données des étudiants et de suivre leurs performances. Cette fonctionnalité est essentielle pour garantir la maintenance et l'actualisation régulière du contenu.

Les résultats de la validation des supports pédagogiques ont été obtenus grâce à l'évaluation de deux experts : un expert en contenu et un expert en médias. L'évaluation du contenu, réalisée par Mme Wahyuni Sa'adah, a attribué un score de 67,5 %, classé dans la catégorie « satisfaisant ». Des améliorations mineures, comme la régularité orthographique, ont été recommandées.

En ce qui concerne l'évaluation des médias, Mme Indah Aini a donné un score de 92,5 %, classé dans la catégorie « très bien ». Les critères évalués incluaient la qualité de l'interface, la clarté de la présentation, la pertinence des couleurs et la facilité de navigation. Ce score élevé montre que la conception visuelle est l'un des atouts majeurs du projet.

Les données recueillies montrent que ce support pédagogique est à la fois efficace et motivant pour les étudiants. Ses avantages incluent l'accessibilité en tout lieu et à tout moment, la rapidité d'affichage et l'intégration de résultats automatiques pour les exercices. Ces caractéristiques renforcent l'autonomie des apprenants.

Néanmoins, le site présente quelques limites. Le contenu reste restreint au thème «

Donner des Informations Personnelles » et ne couvre pas encore d'autres compétences linguistiques. De plus, l'accès nécessite une connexion internet stable, ce qui peut constituer un frein dans certains contextes.

Sur le plan pédagogique, la plateforme a permis de renforcer l'engagement des étudiants. Elle favorise l'apprentissage individualisé et le travail en dehors de la classe. L'usage de quiz interactifs et d'exercices variés aide à consolider les acquis, tout en offrant une expérience plus immersive.

La discussion des résultats montre que l'intégration du numérique dans l'enseignement des langues étrangères est une voie prometteuse. Ce projet illustre comment l'usage de Visual Studio Code et des technologies web peut aboutir à un outil flexible, interactif et parfaitement adapté aux besoins des apprenants débutants.

L'étude met également en évidence l'intérêt de combiner des supports en ligne avec l'enseignement en présentiel. Les enseignants peuvent utiliser la plateforme comme complément de cours, tout en profitant des données collectées sur les performances des étudiants pour adapter leur pédagogie.

En conclusion, le développement de ce support d'apprentissage en ligne répond à un besoin réel d'innovation dans l'enseignement du français. Validé par des experts, il s'avère être un outil pertinent et efficace pour enseigner les bases de la langue, notamment la présentation de soi et les informations personnelles.

KESIMPULAN

Sur la base des résultats de recherche et de la discussion ci-dessus, on peut conclure que :

1. Le produit réalisé est un support d'apprentissage basé sur un site Web pour soutenir l'apprentissage de la langue française en matière de lecture et d'écoute pour les étudiants avec le matériel « Donner des informations personnelles » qui consiste en un affichage de menu d'introduction, une exploration et une élaboration, des exercices et du vocabulaire.
2. L'évaluation des supports d'apprentissage du français en ligne pour l'apprentissage de la lecture de textes français a été réalisée par des experts du domaine, qui les ont jugés bons (67,5 %), et par des experts des médias, très bons (92,5 %). Les résultats obtenus par les experts du domaine et les experts des médias démontrent que les supports d'apprentissage du français en ligne sont adaptés à l'apprentissage de la lecture de textes français.
3. et de l'auteur il y a plusieurs conclusions, à savoir que ce site Web ne peut être consulté que par les étudiants qui se sont inscrits, car les étudiants peuvent communiquer avec le professeur pour demander un compte afin qu'ils puissent accéder au site Web, et le professeur fournira certaines données des étudiants à l'administrateur, et après cela, l'administrateur enregistrera les données des étudiants et après cela fournira une liste d'e-mails et de mots de passe pour chaque étudiant au professeur, puis le professeur peut la fournir aux étudiants en fonction de leurs noms et e-mails respectifs

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azzah Fadhiilah Yuniar, (2018). Développement de média d'apprentissage de compréhension écrite basé sur un site web pour les lycées de classe x.
- Bambang Sri Anggoro, I. G. R. A., 2018. Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Volume I, p. 55.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ke-4). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiquon, H., & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nasution, S. (2008). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rizki nur ikhsan, (2017). *Le développement du logiciel support pédagogique de français basé sur web de la compréhension écrite pour les apprenants de la classe xi man i yogyakarta*.
- Sari, D. P. (2016). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Prancis Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 8(2), 45–55.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.