

L'Élaboration d'un média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » basé sur Le CECRL

¹ Sindi Gilang NOVIANINGSIH, ² Dadang SUNENDAR ³ Tri Indri HARDINI

^{1, 2, 3} Universitas Pendidikan Indonesia – Indonésie

RÉSUMÉ Cette étude tente d'étudier l'élaboration un média d'apprentissage alternatif pour l'apprentissage de la civilisation française du niveau A2 basé sur le CECRL. L'étude est menée en utilisant la méthode Recherche et Développement avec l'adaptation du modèle 4D qui comprend un processus de développement en quatre étapes définir, dessiner, développer, disséminer par Thiagarajan (1974). L'objet de cette étude est le média d'auto-apprentissage pour la civilisation française sous la forme d'un site basé sur CECRL. Les données sont collectées en utilisant l'entretien, les questionnaires et les fiches d'évaluation par experts puis sont analysées en utilisant la théorie de Suyanto (2009) qui explique de bons composants de site, des résultats de l'entretien auprès d'étudiants français au niveau A2, d'enseignants de la civilisation française dans l'université, et la validation des experts. Le descriptif quantitatif a été choisi pour analyser et interpréter les données. Les résultats montrent que ce média peut être utilisé comme média d'apprentissage pour la civilisation française. Cette étude devrait donc contribuer à l'apprentissage de la civilisation française au niveau A2 basé sur le CECRL.

Mots-clés : *civilisation française niveau A2, élaboration du support d'apprentissage, le média du site*

ABSTRACT. This research attempts to study the elaboration of an alternative learning media for French civilization at level A2 based on the CECRL. The study is conducted using the Research and Development method with the adaptation of the 4D model which includes a four-step development process define, design, develop, disseminate by Thiagarajan (1974). The object of this study is the self-learning media for French civilization in the form of a site based on CECRL. Data is collected using interview, questionnaires and expert scorecards and then analyzed using Suyanto's (2009) theory which explains good site components, interview results from students French at level A2, interview with teacher of French civilization in the university, and validation by experts. The quantitative descriptive was chosen to analyze and interpretation the data. The results show that this media can be used as a learning media for French civilization. This study should therefore contribute to the learning of French civilization at the A2 level based on the CEFR.

Keywords : *Development of the learning media, French civilization level A2, the site media*

✉ **auteur correspondant :** sindigilang@upi.edu

Pour citer cet article (Style APA) : Novianongsih, S.G., Sunendar, D., Hardini, T.I. (2022). L'Élaboration d'un média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » basé sur Le CECRL. *Francisola: Revue Indonésienne de la langue et la littérature françaises*, 7(2), 130-142. doi: 10.17509/francisola.v7i2.56604

1. INTRODUCTION

Le français est l'une des langues officielles internationales des Nations Unies et 220 millions de personnes parlent français répartis sur les cinq continents (Rakha, 2018). En Indonésie, le français lui-même est déjà familier parce qu'aujourd'hui il y a beaucoup de marques françaises qui sont diffusés dans le monde entier comme Dior, Channel, etc. et beaucoup de films intéressants ou de chansons françaises sont trouvés, ce qui rend beaucoup de gens plus intéressés à apprendre le français et sa civilisation. Il trouve plusieurs universités en Indonésie qui étudient le français pour l'éducation, par exemple UPI et UNNES. Selon Sari (2017) « Les avantages de l'apprentissage de cette langue est les apprenants peuvent de connaître sa civilisation, la communication avec le monde, et en font un apprenant de langue multilingue, comme l'a dit le ministère de l'éducation nationale ».

Pour que les apprenants maîtrisent le français, ils doivent maîtriser les quatre compétences linguistiques, à savoir les compétences de compréhension orale, de compréhension écrite, de production orale et de production écrite. Cependant, outre ces quatre compétences linguistiques, il existe des connaissances qui peuvent aider les apprenants de français comme langue étrangère à être encore plus compétents, dont l'une est l'étude de sa civilisation. Ici, on peut voir qu'il existe une relation étroite entre les compétences linguistiques et les connaissances dans ce cas, c'est la civilisation.

Dans cette étude, la civilisation qu'il s'agit du français comme langue cible étudiée. « La civilisation française est un ensemble de caractéristiques communes à la société au sens large qui est considérée comme avancée, un ensemble d'acquis de la société humaine qui, entre autres, met l'accent sur l'économie, la politique, la technologie, etc qui se trouve en France » (J. Maritin, cité dans Sutrisno, 2008, p.1). Étudier la civilisation française peut aider les apprenants à matériel fourni dans ce cours. Il est donc nécessaire d'avoir un intermédiaire qui appelé le média. Miftah (2013) affirme que la définition des médias d'apprentissage est « un média qui peut être

présentés comme quelque chose (un outil, du matériel ou une situation) qui fonctionne comme un intermédiaire de communication dans les activités d'apprentissage ». Les auteurs choisissent le média d'auto-apprentissage comme la solution qui peut être prise. Parce que ce média utilise les dernières technologies, à cette époque, la technologie Internet est la plus fréquemment utilisée et facile d'accès indépendamment à tout moment et n'importe où par les apprenants. Au moins des recherches qui traitent du développement des médias d'apprentissage pour la civilisation est une référence pour les auteurs font étudier ce sujet afin qu'il devienne une nouvelle innovation à l'ère moderne.

Selon le ministère de l'Éducation nationale (cité dans Putra, 2017, p.26) dit que « l'auto-apprentissage est réalisé par les bonnes apprenants à la fois individuellement et en groupe à travers les ressources tels que les revues, l'internet, la télévision et les communautés sociales qui sont pertinence avec le matériel à l'école ». De cet avis, on peut conclure que ce média est nécessaire pour faciliter l'auto-apprentissage en utilisant des médias plus récents qui contiennent de nombreuses sources actuelles pour résoudre les problèmes qui existent dans l'apprentissage et se concentrent davantage sur les activités des étudiants de manière indépendante. Cela signifie que ce média d'apprentissage est un moyen pour les étudiants d'être plus actifs dans leurs activités en appliquant la nature de la responsabilité d'eux-mêmes et *self-centered* dans l'apprentissage pour les étudiants.

Soutenir les médias d'apprentissage à l'ère des 4.0 et l'épidémie de la COVID-19 (coronavirus 19), qui a commencé en 2019-2022 à cette époque, les médias qui peuvent être développés sont du média d'apprentissage en ligne qui utilise Internet. "E-learning est en train de devenir un nouveau paradigme et une philosophie moderne dans l'enseignement avec pour mission de servir de plateforme de développement pour la société de la connaissance d'aujourd'hui" (Ja'ashan, 2020, p.127). De ce point de vue, l'apprentissage en

ligne peut être un conteneur dans l'éducation d'aujourd'hui qui repose toujours sur l'internet et les outils électroniques. En accord avec l'opinion ci-dessus Simanihuruk et al. (2019, p.4), a déclaré "L'apprentissage en ligne est un processus d'enseignement et d'apprentissage qui utilise des outils électroniques tels que les ordinateurs". En utilisant des outils électroniques et des connexions Internet, il y a beaucoup de médias aujourd'hui peuvent être développés à partir des deux aspects ci-dessus. Par exemple est le média sous forme d'applications ou de sites en ligne. De nombreux sites d'apprentissage en ligne tels que zoom, google meet, quizziz et d'autres types. L'utilisation de l'apprentissage en ligne peut changer le processus ou la transformation de l'éducation de la forme conventionnelle à la forme digitale et est également plus un centre étudiant où les étudiants apprennent de manière indépendante.

Dans cette étude, le média d'auto-apprentissage choisi par les auteurs est le média du site. Les sites comme le média ont de nombreuses fonctionnalités de menu qui peuvent contenir divers matériaux, y compris des images, des vidéos, de l'audio, des animations, etc. sans l'intervention de l'enseignant, les apprenants peuvent l'utiliser facilement de façon autonome. Le média qui utilisant le site est un ensemble de pages composées de plusieurs pages qui contiennent des informations sous forme de numériques sous forme de texte, d'images, de vidéos, d'audio et d'autres animations fournies par une connexion Internet (Abdullah, 2015 : 1). On peut conclure que le site en tant que média d'apprentissage est une page numérique qui contient du matériel d'apprentissage sous forme de composants multimédias selon le cours requis et en utilisant Internet.

Pour le sujet choisis dans cette recherche se concentrent sur la civilisation française parce que, selon les auteurs ce cours est très important pour les étudiants de comprendre. Lorsqu'on apprend une langue, il faut aussi connaître la civilisation de ce pays pour éviter les conflits, éviter les malentendus entre les

cultures et mieux respecter sa propre civilisation et celle des autres. Et pour le matériel contenu dans les supports d'innovation créés par les auteurs sur CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues).

Il existe quelques études similaires concernant le cours de la civilisation française et les médias d'auto-apprentissage. C'est-à-dire la recherche menée par Syawalina, Umay, Pratama et Kandiawan (2021) qui a un but de décrire le processus d'apprentissage utilisant Google Classroom dans le cours de la civilisation française comme un moyen d'apprentissage alternatif dans l'études de la culture française. Ensuite, L'étude par Badriyah (2018) qui vise à décrire l'apparence de l'application Android, le matériel Civilisation Française affiché dans l'application Android et les réponses des étudiants et des conférenciers à l'application Android.

Les similitudes avec les recherches précédentes sont l'utilisation de média contenant du multimédia et de l'auto-apprentissage, ensuite de discuter le cours de civilisation française. Alors que la différence dans les médias utilisés est le média sous la forme de site et les recherches antérieures utilisant Google Classroom et les applications Android qui ont des fonctions différentes avec le site. À en juger par le matériel présenté, il diffère en fonction du programme de chaque université, alors que dans cette étude, il se réfère directement au CECERL.

Au final, la problématique qui sera étudiée dans cette recherche est comme suivante : comment se déroulent les démarches d'élaboration d'un média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site ACIF pour l'apprentissage de la civilisation française au niveau A2 basé sur le CECRL ?

2. MÉTHODE

Cette étude utilise la méthode RnD (Recherche et Développement). Le sens de la RnD a été transmise par Sukmadinata (2009, p.164), à savoir "la recherche et le développement ou *Research and Development (R&D)* est une stratégie ou une méthode de

recherche assez efficace pour améliorer la pratique". Dans cette méthode, il y a plusieurs modèles d'étapes de développement présentés par des experts. Ici choisir d'utiliser les étapes de développement qui seront adoptées sont le modèle 4D développé par Thiagarajan. Selon Mulyatiningsih (2016) le développement d'un modèle 4D est un développement plus concis mais inclut un processus de développement complet. Voici les étapes de l'élaboration d'un modèle 4-D à partir de Thiagarajan (dans Suryaningtyas, 2013:12), c'est : (1) l'étape de définir (define), (2) l'étape de dessiner (design), (3) l'étape de développer (develop) et (4) l'étape de disséminer (disseminate).

Dans cet article les auteurs utilisent quelque instrument de recherche pour collecter des sources de données. En demandant des questions aux enseignants et aux étudiants sous forme de questionnaires (l'enquête/entretien), la documentation, et la grille d'évaluation pour obtenir des données qui soutiennent le processus d'élaboration de média d'auto-apprentissage sous forme de

site pour apprendre la civilisation française niveau A2 basé sur CECRL. À cet effet, le formulaire de Google nous a permis de faire la récolte des données quantifiables par écrit et en temps réel. Compte tenu de son interface simple et pratique, nous avons donc décidé d'utiliser cet outil. Les données sont ensuite analysées à des fins statistiques et validation portant sur la population cible étant 20 étudiants et le professeur de français à l'Universitas Pendidikan Indonesia. Pour la technique d'analyse des données utilisant la description quantitative pour interpréter les résultats des données.

Lors de la collecte des données, le chercheur eu l'opportunité d'avoir un dialogue avec le professeur de français pour l'apprentissage de la civilisation française sous forme d'entretiens semi-structure, afin de compléter les informations de l'enquête qui avait été lancée précédemment auprès des apprenants la langue française. De plus, les auteurs choisissent l'étude documentaire qui vise à trouver les théories pertinentes avec le sujet de recherche.

Tableau 1. Tableau des étapes d'élaboration basé sur le modèle de 4D

L'étape d'élaboration	Les activités
Définir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Étude de la littérature sur des problèmes d'apprentissage de FLE en ligne, en particulier en apprentissage de la civilisation française 2. Étude de la littérature sur la compétence du matériel de la civilisation française 3. Analyse des besoins liés au l'élaboration de média d'auto-apprentissage pour le cours de la civilisation française 3. Analyse conceptuelle concernant l'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site « ACIF » basé sur CECRL. 4. Planification de matériel d'apprentissage basé sur du matériel de formation
Dessiner	Élaborer le design du prototype de l'élaboration du média d'auto-apprentissage à la forme d'un site « ACIF » basé sur CECRL.
Développer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser du produit 2. Validation d'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site « ACIF » basé sur CECRL par les experts 3. Demander des commentaire ou réponses aux experts concernant le média qui a été développé
Disséminer	Diffuser le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site « ACIF » pour améliorer les connaissances de la civilisation française

3. RÉSULTATS ET DISCUSSION

Les auteurs discutent sur l'élaboration du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » basé sur CECRL. Ensuite, les auteurs définiront et décrira les contenus, les matériaux d'apprentissage et les étapes d'utilisation de produit que les auteurs feront l'élaboration. Voici les étapes du processus d'élaboration du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF »

Avant de la description et l'explication du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » basé sur CECRL. Les auteurs décrivent d'abord les processus d'élaboration du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site, ce processus commence par l'analyse sur des problèmes d'apprentissage FLE en ligne, en particulier dans la civilisation française basée sur des recherches antérieures, l'analyse les caractéristiques des étudiants qui sont ciblés et l'étape suivant l'analyse des besoins des apprenants sur le développement de ce média et l'entretien à l'expert de la langue française, suivi par la planification des matières d'apprentissage et des exercices d'apprentissage basé sur le matériel, formulation du concept de l'élaboration des médias, l'élaboration du prototype de media, évaluation du media, révision basée sur les conseils des évaluateurs et fini par la finalisation de produit. Dans l'élaboration ce produit, le chercheur effectue les étapes de développement de media 4D que Thiagarajan (dans Suryaningtyas, 2013) suggèrent.

L'analyse de besoin est l'étape suivante réalisée par les auteurs. Cette étape a pour but la mise en œuvre de l'apprentissage de la civilisation française à l'UPI dans département de français. Pendant l'étape initial de la recherche, le collecte de donnée en utilisant des questionnaires d'analyse de besoin des apprenants et des enseignants, la diffusion des questionnaires est effectuée dans l'environnement du département de français à l'Universitas Pendidikan Indonesia. Toutes les données obtenues, puis analyser à l'aide de technique descriptive quantitative.

3.1 L'analyse des besoins des apprenants

Après avoir distribué les questionnaires aux étudiants, les auteurs ont obtenu 20 données, les répondants de ces questionnaires sont les étudiants S1 du département de français à l'Universitas Pendidikan Indonesia. Les questionnaires distribués sous forme de multiples choix avec des réponses oui et non, en plus il existe également quelques questionnaires sous forme de descriptif. Les réponses sont variés qui peut aider les auteurs dans l'élaboration du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » basé sur CECRL. Ci-dessous est les résultats de l'analyse du questionnaire aux étudiants.

Ce questionnaire était divisé en 4 thèmes des questions, la première thème question les auteurs demandent aux étudiants pour leur niveau de langue spécifiquement le niveau A2. 70% des répondants ont suivi ou réussi le DELF A2 ou choisissent oui. Et 30% des répondants n'ont jamais passé ou ont réussi le DELF A2.

Le deuxième thème de question pose des questions sur les étudiants ayant des outils électroniques. Et 100% des répondants ont des appareils qui sont utilisés pour l'apprentissage.

Ensuite, le troisième thème de question interroge les étudiants sur l'apprentissage de la civilisation française. les auteurs demandent des questions sur l'intérêt des étudiants, ils avaient des difficultés à comprendre le matériel de civilisation française et des étudiants qui ont essayé d'étudier civilisation française indépendamment. La réponse était que 100% des étudiants déclare qu'ils sont intéressés par l'apprentissage de la civilisation française. Ensuite, 85% d'entre eux trouvent de difficile pour comprendre le matériel présenté. Et 65% d'entre eux ont répondu qu'ils n'avaient jamais étudié pour ce cours indépendamment.

Enfin la quatrième question avec le thème de l'applications de médias auto-apprentissage sous forme de sites dans la

civilisation française pour le niveau A2 basé sur le CECRL. D'après des données obtenues, les étudiants préfèrent les médias qui contiennent le texte avec l'images et le vidéo. Ils ont besoin de média qui peuvent augmenter leur compréhension de la civilisation française. Ils ont répondu que l'utilisation du site comme média d'apprentissage indépendant pour le cours sera intéressante et les motivera à mieux comprendre la civilisation française. Et enfin ils espèrent que ce média pourra être implémenter. Ils donnent une réponse à 100%.

3.2 L'analyse des besoins des apprenants

Les données que les auteurs collectionnent pour cette analyse de besoin d'enseignant sont obtenu en faisant un entretien. les auteurs ont fait des entretiens avec l'enseignant du cours Civilisation Française à l'Universitas Pendidikan Indonesia. Après avoir fait l'entretien et des informations ont été obtenues sur l'enthousiasme des étudiants, les caractéristiques des étudiants dans l'apprentissage, les sources et matériels d'apprentissage utilisés par l'enseignant, les médias d'apprentissage utilisés et la nécessité de développer des médias d'apprentissage pour augmenter la connaissance de la civilisation française.

Les données que les auteurs recueillent pour cette analyse de besoin d'enseignant sont obtenu en faisant un entretien. les auteurs ont fait des entretiens avec l'enseignant du cours Civilisation Française à l'Universitas Pendidikan Indonesia. Après avoir fait l'entretien et des informations ont été obtenues sur l'enthousiasme des étudiants, les caractéristiques des étudiants dans l'apprentissage, les sources et matériels d'apprentissage utilisés par l'enseignant, les médias d'apprentissage utilisés et la nécessité de développer des médias d'apprentissage pour augmenter la connaissance de la civilisation française.

Premièrement les auteurs demandent à l'enseignant sur l'enthousiasme des étudiants pour l'apprentissage de la civilisation française. D'après l'enseignant répond qu'ils

sont très intéressés et ont joué un rôle actif pendant le processus d'apprentissage en posant beaucoup de questions à l'enseignant en raison de leur curiosité sur la vie de la civilisation française aujourd'hui. Cependant, tous les étudiants ne semblent pas jouer un rôle actif, certains d'entre eux n'activent même pas la caméra pendant l'apprentissage parce qu'ils sont limités par un mauvais signal pendant l'apprentissage en ligne. Selon le professeur, les étudiants sont encore au niveau débutant, ils étudient la civilisation française, en le début de semestre, le professeur doit aussi expliquer en deux langues, mais à la fin ils prennent des notes et comprennent le français qui a parlé par le professeur.

Ensuite, le chercheur demande à l'enseignant quel est le matériel source utilisé et s'il faisait référence au CECRL. Selon l'enseignant, les principales sources qu'il utilise sont des livres originaux de France (imprimés et e-books) qui font référence au CECRL pour les niveaux A1-A2, outre qu'ils sont également étayés par des sources YouTube et des documents authentiques. C'est pour que les étudiants sont une expérience réelle et directe. En outre, les étudiants comprennent plus facilement le matériel s'il y a une stimulation visuelle dans le matériel, tel que contenant des images et soutenu par des vidéos. L'enseignant a expliqué à la classe, l'auto-apprentissage n'avait jamais été réalisé mais sous une autre forme, à savoir des activités de lecture autonome avant le début de l'apprentissage.

Puis les auteurs posent des questions sur l'utilisation des médias d'apprentissage par l'enseignant. Auparavant, l'enseignant avait utilisé des médias sur Internet sous forme de YouTube. En lien avec ces réponses, les auteurs posent à la question si le média d'apprentissage sous forme de site sont adaptés à l'apprentissage de la civilisation française. L'enseignant a répondu que si ce média était implémenté, il est très intéressant et motivant pour les étudiants d'apprendre la civilisation française en ligne et être en mesure d'étudier indépendamment. Cependant, l'enseignant indique si le média de ce site doit toujours se référer au livre principal afin que

les sujets discutés soient en accord avec le niveau de l'apprenant. L'évaluation devrait également être incluse afin d'évaluer la capacité des étudiants à comprendre le matériel présenté.

La dernière question posée est des suggestions de professeur pour l'élaboration du média d'auto-apprentissage sous forme de site comme un support à l'apprentissage de la civilisation française. Il dit que s'il existe un site qui peut améliorer la connaissance des étudiants sur la civilisation française, spécifiquement étudier indépendamment accompagné d'un test d'évaluation et qui sont modernes, il est tout à fait possible de le développer. Quant aux suggestions qui peuvent être données aux auteurs, il faut inclure des données et du matériel provenant des dernières sources.

3.3 Formuler le concept de média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site

L'étape suivante que les auteurs formulent le concept d'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site basé sur les suggestions des étudiants et des enseignants et sur plusieurs considérations, avec les critères de produit suivants : (1) Le média développé sera utilisé par les étudiants du niveau A2 ; (2) Le média du site sera équipé d'une formation ou d'une évaluation ; (3) Le matériel utilisé est basé sur le livre principal soutenu par d'autres sources, à la fois sur Internet et dans d'autres livres ; (4) Des éléments d'image et de vidéo sont ajoutés au matériel pour fournir des faits authentiques aux étudiants ; (5) Il existe des références scientifiques sous forme de revues, livres, autres sites liés à la civilisation française ; (6) D'éléments de jeu sera ajouté dans le site, tout en se référant au matériel en tant qu'exercices supplémentaires auxquels les étudiants peuvent jouer ; (7) Le site sera accessible dans un navigateur (*browser*) et si possible, le matériel et les exercices peuvent être téléchargés dans des feuilles de travail.

3.4 Planification des matières principaux

La planification du matériel est préparée sur la base des objectifs d'apprentissage du des objectifs d'apprentissage de la civilisation française du niveau A2, des thèmes du matériel d'apprentissage de la civilisation française et des sources matérielles.

3.4.1 Les Objectifs

Pour les matières présentées sur ce site sont basées sur le CECRL niveau A2 de compétence générale, spécifiquement culture et civilisation françaises. Selon la description du CECRL du Conseil de l'Europe (2017) et la principale source de livre par CLE (2017), l'apprentissage de la civilisation française au niveau A2 comprend les objectifs suivants : (1) Peut mentionner les différences dans les systèmes de vie sociale ; (2) Acquérir des connaissances sur la civilisation française ; (3) Montrer les relations sociales et les activités de la vie quotidien ; (4) Obtenir des informations sur le dernier des système familial, les conditions de vie, l'éducation, le travail ; (5) Décrire des aspects de l'environnement quotidien, comme les personnes, les lieux, le travail ou les expériences scolaires ; (6) Comprendre les mots et les expressions qui sont des mots clés de la civilisation française (ex., renseignements personnels et familiaux, géographie locale, travail) ; (7) Donner la connaissance de une large part aux régions françaises et à la francophonie et qui intégré les grands changements qui, depuis 15 dernières années. ; (8) Donner des informations approfondies sur la relation de la France avec la société, le travail ou au savoir mais aussi les pratiques de la vie quotidienne ainsi que les pratiques sociales et culturelles ; (9) Propose l'activité de compréhension de la civilisation française d'aujourd'hui (comme les repères géographiques, francophones, sociaux et culturels) ; (10) Présente les dernières tendances de la société française, (11) Les étudiants sont équipés de manière à leur permettre d'interpréter et d'apprécier les nouvelles réalités françaises ; (12) Offrir à chaque étudiant la possibilité de découvrir les

réalités de la France d'aujourd'hui, d'approfondir et de vérifier ses connaissances.

On peut donc conclure sur des objectifs ci-dessus que pour la planification du matériel dans le média d'apprentissage du site se présente sous la forme d'un texte descriptif et qu'il est nécessaire de prêter attention aux aspects linguistiques du matériel à compiler. Le texte et les phrases contenus doivent être faciles à comprendre avec un vocabulaire qui amène les thèmes de la civilisation française à ne pas être trop difficiles. Pour le texte doit décrire clairement et en détail le thème choisi comme matériel.

3.4.2 Les Thèmes

En planification matérielle est divisé en plusieurs thèmes. Le thème est un récipient pour intégrer tous les concepts et le contenu de l'apprentissage à travers des activités d'apprentissage pour atteindre le niveau de développement attendu. En utilisant le thème peut aider l'enseignant à catégoriser le matériel afin que les activités d'apprentissage deviennent plus efficaces et qu'il soit plus facile pour les étudiants de recevoir et de comprendre les informations transmises. En raison du grand nombre de thèmes dans le CECRL, il est limité au niveau A2 combiné avec le livre source principal Civilisation progressive du français pour Niveau A2 afin d'obtenir cinq grands thèmes qui seront utilisés dans le matériel de l'apprentissage de cette recherche, comme suivant : (1) Géographie ; (2) La vie quotidienne ; (3) La vie sociale ; (4) Francophonie ; (5) Culture.

3.4.3 Les Sources

Pour les sources matérielles utilisés dans cette étude comme suggéré par le professeur de civilisation française (M. Yadi Mulyadi, M.Pd.) se réfère toujours à un livre principal, à savoir le livre Civilisation progressive du français pour Niveau A2 (2017), qui est soutenu par d'autres sources sous forme d'électronique livre (*e-book*), sites, images et vidéos. Les sources matérielles ici est authentique où le livre principal vient de France, les images et vidéos sont également des photos originales de lieux en France. L'utilisation de documents authentiques est

destinée à donner aux étudiants de voir et d'expérimenter des sources réelles. Voici quelques sources authentiques utilisées comme références dans la recherche et le développement de ce média.

3.4.4 Élaboration du prototype du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site Apprendre La Civilisation Française « ACIF »

Les auteurs ont fait le prototype de produit sur la base des critères proposés par Suyanto (2009) avec plusieurs changements de l'approche dans le processus de l'élaboration de ce site. Dans le processus d'élaboration, les auteurs utilisent des ordinateurs portables et Internet pour développer de site. les auteurs utilisent l'application de codage (*coding*) dans le processus. Voici les étapes suivies par le chercheur dans ce processus.

3.4.5 La conception du site

Dans cette étape, les auteurs décrivent le message ce que il veut dire et mémorisé par l'utilisateur. Nous pouvons ajouter des connaissances sur un thème ou un sujet particulier en fonction du niveau de langue, dans cette recherche le niveau A2 en utilisant du média site. Le chercheur souhaite également transmettre que le concept de ce site comprend l'affichage du site, le système de navigation et le système de menus.

3.4.6 Le format d'affichage du site

L'affichage du site se compose des aspects visuels de la conception graphique. La conception graphique de ce site se présente sous la forme d'images animées ou de photos sur *Google* qui sont éditées à correspondre au matériau à l'aide de l'application de *Paint*.

3.4.7 Composition des couleurs

Sur ce site, la composition des couleurs est une combinaison de couleurs d'affichage du site. les auteurs ont choisi le bleu, le blanc et le rouge comme couleurs de base pour l'affichage, ces couleurs ont été choisies en fonction du drapeau français. Pour l'affichage en *background*, les auteurs

choisissent de faire correspondre le sujet discuté, par exemple en utilisant une photo originale afin que les utilisateurs comprennent le message transmis sur ce site.

3.4.8 Dispositions graphiques.

La disposition graphique ici est une conception de mise en page pour le texte et les visuels. Cette *disposition* graphique a fonction pour présenter divers *éléments* dans un affichage tels que des texte, images et vidéos peuvent capables de communiquer, ainsi que faciliter la compréhension et l'obtention d'informations à partir de ces éléments par les utilisateurs. Comme pour les images, les vidéos de ce site visent également à renforcer le contenu du texte. L'existence de vidéos ici peut être regardée et écoutée par les utilisateurs afin que les utilisateurs comprennent beaucoup plus le matériel présenté.

3.4.9 La balance dans le texte.

L'équilibre ici se compose de la taille du texte, de l'espacement entre les mots, de l'icône de menu sur le site. Pour le type de lettres ici, le chercheur utilise *verdana* avec une taille de 10,5 et un interligne *single*. La couleur des lettres utilisées est le noir afin que le texte soit facile à lire parce qu'il contraste avec la couleur de fond blanche, tandis que pour les fonds sombres utilisent le blanc.

3.4.10 La Marque

Pour les marques, selon les suggestions données par le directeur de recherche en utilisant deux étiquettes claires. La première étiquette de ce site est ACIF à gauche et l'étiquette UPI à droite.

3.4.11 Le Système de navigation.

Le système de navigation est un mécanisme permettant de passer d'une page de site à une autre sur le même site. Le système de navigation conduira l'utilisateur du général au détail. Par exemple la page principale qui contient le menu général. Dans ce site, sur la page principale, il y a un menu d'accueil, des thèmes, des références scientifiques et de jeu. Plus de détails dans le menu thèmes se ramifiant sur d'autres pages,

à savoir le matériel. Pour faciliter la recherche des utilisateurs, ces menus sont stockés en haut de la page et le sous-menu apparaît à droite après avoir sélectionné le menu.

3.4.12 Le contenu

Le contenu est l'essentiel sur un site, parce qu'il doit être intéressant, pertinent et conforme au public cible visé par le site. Par conséquent, les auteurs s'assurent de l'objectivité et de l'exactitude des informations dans le contenu. Ce contenu est le résultat d'une compilation de données et est supporté par des faits et provient d'une source claire. Par conséquent, les auteurs inclus des sources officielles à la fin du matériel.

3.4.13 L'exercice.

Pour l'exercice sont stockées sur une page différente de la matière comme le livre de référence. Les auteurs formulent l'exercice par elle-même basé sur le matériel existant. Les questions ont également de nombreuses variantes, par exemple, le chercheur utilise des choix multiples et montre la mise en page dans l'image.

3.4.14 Compatibilité.

Le site doit être compatible avec divers dispositifs d'affichage (navigateurs), accessibles à la fois sur l'ordinateur et le téléphone portable. Ce site est compatible.

3.5 Validation d'expert

Pour déterminer la faisabilité des médias développés, un processus de validation est réalisé par des experts. Le processus de validation vise également à mesurer la pertinence du média aux objectifs d'apprentissage, à identifier les faiblesses qui doivent être corrigées et à développés, et à recevoir les critiques et suggestions des experts.

La faisabilité du média et la matière d'apprentissage, Il y a six aspects d'évaluation utilisés pour valider le média d'apprentissage sous la forme d'un site développé. Ces aspect sont divisés en trois aspects pour les médias : 1) Le design de produits; 2) Les contenus de produit; (3) La qualité de produit. Et trois

aspects pour le matériel sont: (1) Les présentations du site ; (1) du matérielle et de l'évaluation sur le matériel ; (3) La qualité de produit.

Après avoir obtenu la réponse et la validation de média du site, les auteurs ont calculé du score de validation de ce domaine sur la base de ce qui a été suggéré par Arikunto (2019). Après avoir calculé et obtenu des notes de la validation d'experts dans l'enseignement de la civilisation française.

Les résultats obtenus sont de 88,75% pour la faisabilité du média et de 85% pour l'éligibilité du matériel dans le média d'auto-apprentissage sous forme de site basé sur le CECRL pour le niveau A2. Les résultats sont ensuite interprétés comme ci-dessus, le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site ACIF dans cette recherche est considéré comme « très bien ». Ça veut dire que ce média est considéré comme faisable pour être appliqué dans l'enseignement de la civilisation française du niveau A2.

Tableau.2 Les résultats d'interprétation

Critères d'évaluation	Note	Catégorie d'interprétation
Faisabilité du média et matériel d'apprentissage	87%	Très Bien

4. CONCLUSION

Pour conclure les résultats de la recherche ci-dessus, premièrement cet article est de type recherche et développement (R&D) en utilisant la méthode 4D. Le produit développé est un média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site basé sur le CECRL pour la civilisation française de niveau A2. Et se composé de média d'apprentissage, de matériel d'apprentissage, de sources d'apprentissage, de thèmes d'apprentissage et pour appliquer ce média, des fiches pédagogiques sont nécessaires.

Avant d'élaborer le produit, les auteurs ont distribué des questionnaires aux répondants et mené des entretiens avec d'expert afin d'obtenir des informations et des spécifications sur le média et matériel d'apprentissage nécessaires à l'apprentissage de la civilisation française niveau A2. Selon les résultats de l'analyse des besoins, nous trouvons que :

Sur l'enseignant de la civilisation française (équivalent A1-A2), intéressé par la mise en œuvre de média d'apprentissage sous la forme du site dans sa classe. Selon lui, ce développement peut être une solution innovante actuelle et améliorer les résultats d'apprentissage des étudiants dans l'apprentissage de la civilisation française.

Sur 20 répondants, 100% ont répondu que les étudiants sont intéressés par le média comme l'innovants d'apprentissage pour la civilisation française, notamment ceux utilisant internet. Ils ont déclaré le besoin de média d'apprentissage pouvant être étudiés de manière indépendante et pouvant être répétés n'importe où et n'importe quand, accessibles et basés sur Internet. Et ils disent qu'on a besoin d'un média d'apprentissage pouvant être utiliser dans le processus d'apprentissage de la civilisation française niveau A2.

D'après les résultats de l'interprétation et de la discussion dans le chapitre précédent, les auteurs font la conclusion pour répondre au problème de recherche comme suit.

Ce développement fait référence à la théorie du CECRL (Cadre européen commun de référence pour les langues) et à la théorie de média d'apprentissage basés sur le site ajouté par Suyanto (2009), qui sont ainsi modifiés en fonction des besoins de la recherche. L'utilisation de média d'apprentissage est très cruciale aujourd'hui, avec une ère de plus en plus avancée, le développement de l'apprentissage nécessite de médias, en particulier au milieu de la pandémie, les médias en ligne sont nécessaires de toute urgence. Par conséquent, pour compléter le média d'apprentissage que les auteurs développent afin qu'ils puissent

ensuite être directement mis en œuvre dans l'apprentissage des langues, en particulier la civilisation française, les auteurs développent de média d'apprentissage en se référant à des sources officielles, à savoir le manuel civilisation progressive du française et des concepts qui sont aussi intéressants qu'ils peuvent être vus, comme suivants : (1) La conception, transmet un message au public en choisissant cinq matériel d'apprentissage à savoir, la géographie, la vie sociale, la vie quotidienne, francophonie et la culture dans le pays français. Les auteurs choisissent ces thèmes faisant référence aux limites du niveau d'apprentissage A2 basé sur le CECRL .

Ensuite, le concept de média site se compose de l'affichage de site, de systèmes de navigation et de systèmes de menus. (2) Le format d'affichage du site, se compose des aspects visuels de la conception graphique. La conception graphique de ce site se présente sous la forme d'images animées ou de photos sur Google qui sont éditées à correspondre au matériau à l'aide de l'application de Paint. (3) Composition des couleurs, sur ce site est une combinaison de couleurs d'affichage du site. Les auteurs ont choisi le bleu, le blanc et le rouge comme couleurs de base pour l'affichage, ces couleurs ont été choisies en fonction du drapeau français. Pour l'affichage en background, on choisit de faire correspondre le sujet discuté, par exemple en utilisant une photo originale afin que les utilisateurs comprennent le message transmis sur ce site. (4) Dispositions graphiques, ici est une conception de mise en page pour le texte et les visuels. Cette disposition graphique a fonction pour présenter divers éléments dans un affichage tels que des texte, images et vidéos peuvent capables de communiquer, ainsi que faciliter la compréhension et l'obtention d'informations à partir de ces éléments par les utilisateurs. (5) La balance dans le texte, ici se compose de la taille du texte, de l'espacement entre les mots, de l'icône de menu sur le site. Pour le type de lettres ici, le chercheur utilise verdana avec une taille de 10,5 et un interligne single. La couleur des lettres utilisées est le noir afin que le texte soit facile à lire parce qu'il contraste avec la couleur de fond blanche, tandis que

pour les fonds sombres utilisent le blanc. (6) La Marque, selon les suggestions données par le directeur de recherche en utilisant deux étiquettes claires. La première étiquette de ce site est ACIF à gauche et l'étiquette UPI à droite. (7) Le Système de navigation est un mécanisme permettant de passer d'une page de site à une autre sur le même site. Le système de navigation conduira l'utilisateur du général au détail. Dans ce site, sur la page principale, il y a un menu d'accueil, des thèmes, des références scientifiques et de jeu. (8) Le contenu est l'essentiel sur un site, parce qu'il doit être intéressant, pertinent et conforme au public cible visé par le site. Par conséquent, les auteurs s'assurent de l'objectivité et de l'exactitude des informations dans le contenu. Ce contenu est le résultat d'une compilation de données et est supporté par des faits et provient d'une source claire. Par conséquent, les auteurs inclus des sources officielles à la fin du matériel. (9) L'exercice est stockées sur une page différente de la matière comme le livre de référence. Les auteurs formulent l'exercice par elle-même basé sur le matériel existant. Les questions ont également de nombreuses variantes, par exemple, le chercheur utilise des choix multiples et montre la mise en page dans l'image. (10) Compatibilité, le site doit être compatible avec divers dispositifs d'affichage (navigateurs), accessibles à la fois sur l'ordinateur et le téléphone portable. Ce site est compatible.

Une fois le produit élaboré est succès. Le média est évalué par l'expert, dans ce cas les auteurs ont demandé à l'expert en matériel et média d'apprentissage juger et d'évaluer le média. Les résultats de validation de la faisabilité des média et matériel d'apprentissage par des experts ont obtenu le score de 87% ou pourraient être catégorisés comme "Très bien". Cela signifie que le média développé est valable et peut être appliqué à l'apprentissage de la civilisation française niveau A2.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer toute notre gratitude à les étudiants de français, des Professeurs de Français à l'Universitas Pendidikan Indonesia pour leur aide dans la réalisation de cette recherche.

RÉFÉRENCES

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta.
- Abdullah, R. (2015). *Web Programming is Easy*. PT Elex Media Komputindo.
- Badriyah, N. F. (2018). *Aplikasi Android Luring Cifra Berbasis. Multimedia. Interaktif Untuk Pembelajaran Civilisation Française*. (mémoire de licence inédit). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Conseil de l'Europe. (2017). *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Editions Didier.
- Ja'ashan, M. N. H. (2020). The Challenges and Prospects of Using E-learning among EFL Students in Bisha University. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 11(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *KWANGSAN*, 1(2).
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsihmpd/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Putra, R. A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1).
- Rakha. (2018). *Pesona Bahasa PErnacis di Frankofoni 2014*. Universitas Islam Negri. <https://pusatbahasa.uinjkt.ac.id/index.php/author/rakha/>.
- Sari, K. P. (2017). Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Prancis Le Mag Sebagai Bahan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 214-226.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, K. O., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya
- Suryaningtyas, W., et Kristanti, F. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media "Gabuz" Mata Kuliah Statistika Dasar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 13(3).
- Sutrisno, M. (2008). *Filsafat Kebudayaan- Ihtiar Sebuah Teks*. Hujan Kabisat.
- Suyanto, A. H. (2009). *Step by Step Web Design: Theory and Practices*. Andi Offset.
- Syawalina, L., Umayra, S., Pratama, D. A., & Kandiawan, C. (2021). Pembelajaran Kebudayaan Prancis Melalui Google Classroom. *SORA*, 5(1).
- Yanti, M., Suhartono, et Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(1).