



Élaboration de cartes flash assistées par la technique mnémotecnique des mots-clés pour mémoriser le vocabulaire français au niveau A1

¹ Cecilia Regina Della DEVIANE, ² Dadang SUNENDAR, ³ Ariessa RACMADHANY
^{1,2,3} Département de français, Universitas Pendidikan Indonesia – Indonésie

ceciliadella@upi.edu

RÉSUMÉ - ABSTRACT

Cette étude a pour objectif de développer un outil pédagogique destiné à l'apprentissage du vocabulaire français en utilisant une approche de conception et de développement, ainsi que d'évaluer la faisabilité de cartes flash assistées par la technique mnémotecnique des mots-clés. Le développement du produit s'est déroulé en trois étapes : planification, production et évaluation (PPE). Le produit a été testé auprès de 49 étudiants, dont 96,1 % ont réussi à mémoriser le vocabulaire proposé. Les enseignants (90 %) et les élèves (93,1 %) ont également exprimé des retours positifs. Le produit final peut être utilisé de manière autonome par les élèves ou comme support pédagogique par les enseignants pour faciliter la mémorisation du vocabulaire français et servir de référence dans l'application de la technique mnémotecnique des mots-clés pour l'apprentissage de nouveaux mots.

This study aims to develop an educational tool for learning French vocabulary using a design and development approach, as well as to evaluate the feasibility of flashcards assisted by the keyword mnemonic technique. The product development followed three stages: planning, production, and evaluation (PPE). The product was tested on 49 students, 96.1% of whom successfully memorized the proposed vocabulary. Teachers (90%) and students (93.1%) also provided positive feedback. The final product can be used independently by learners or as a teaching aid by instructors to facilitate French vocabulary memorization and to serve as a reference for applying the keyword mnemonic technique to learn new words.

© 2025 Universitas Pendidikan Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received 7 January 2025

Revised 20 March 2025

Accepted 2 April 2025

Available online 27 June 2025

Mots-clés :

Élaboration ; cartes flash ; technique mnémotecnique des mots-clés ; vocabulaire

Keywords:

Cartes flash; development; technique keywords mnemonic; vocabulary

To cite this paper (in APA style):

Deviane, C. R. D.. (2025). Élaboration de cartes flash assistées par la technique mnémotecnique des mots-clés pour mémoriser le vocabulaire français au niveau a1. *Francisola*, Volume 10(1), 27-42 .
<https://doi.org/10.17509/francisola.v10i1.80987>

1. INTRODUCTION

Les cours de langue jouent un rôle essentiel dans la vie sociale d'une personne, tant au sein de la communauté que sur le lieu de travail. L'apprentissage d'une langue est essentiel pour les professionnels car elle influence leur pensée et leur conduite et sert de moyen efficace de transmission de la culture et des réalités sociales (Sunendar et al., 2024). Le français est l'une des langues étrangères qui peut vous aider à faire progresser votre profession au niveau international. Selon berita.upi.edu, le français est une langue internationale et l'une des langues officielles utilisées par les Nations Unies. Selon le Centre d'analyse de la langue française (id.ambafrance.org), il y a 220 millions de francophones dans le monde et la langue est officielle dans 36 pays. En Indonésie, 356 lycées et 135 écoles professionnelles proposent un enseignement du français au niveau du lycée (Dapodikdasmen Kemendikbud, 2020), préparant ainsi des ressources humaines de qualité.

L'apprentissage du français en tant que langue étrangère comporte ses propres défis. Selon Marsyelina et al. (2020), pour les Indonésiens, l'apprentissage du français demande plus d'efforts en raison des différences de grammaire, de règles d'écriture et de prononciation. Comme l'indiquent Mutiarsih et al. (dans Marsyelina et al., 2020), le premier défi simple pour quelqu'un qui apprend le français est la différence de prononciation entre l'indonésien et le français. Selon Polguère (2008, p. 93), le vocabulaire fait partie de la prononciation car il a une valeur plus concrète que les mots lexicaux. En accord avec ce concept, Cuq et Gruca (2002, p. 149) affirment que : «Quand on parle, quand on écrit, l'auditoire ou les lecteurs évaluent notre production. Quand on lit ou quand on écoute, on évalue la production des autres. Accent, débit, particularités de la syntaxe et du vocabulaire ». Nation (dans Alqahtani, 2015) a également mentionné le lien entre l'utilisation de la langue et la compréhension du vocabulaire, affirmant que les deux sont complémentaires et améliorent le vocabulaire et la maîtrise d'une langue. La qualité des compétences linguistiques d'une personne dépend de la quantité et de la qualité de son vocabulaire. Plus un individu possède de vocabulaire, plus il est susceptible d'avoir des compétences linguistiques (Tarigan, 2011). Sur la base des opinions de ces experts, on peut conclure que le vocabulaire est l'un des principaux aspects qui favorisent la réussite des compétences linguistiques.

Selon les résultats du questionnaire d'analyse des besoins pour les matières de français dans l'un des SMK (lycées professionnels) de Bandung, le prochain défi est le manque d'utilisation de supports d'apprentissage qui stimulent l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage, ainsi que les techniques d'apprentissage traditionnelles qui laissent les étudiants moins motivés pour absorber le matériel d'apprentissage fourni par l'enseignant. L'une des choses qui rend les enseignants moins efficaces dans le processus d'apprentissage est l'absence d'infrastructures et d'équipements que les écoles mettent à disposition pour les activités d'enseignement et d'apprentissage. Face à ces divers obstacles, les éducateurs doivent faire preuve de créativité dans leur utilisation de la technologie pour favoriser la créativité et atteindre les objectifs d'apprentissage.

Au fur et à mesure que la technologie progresse, de nouveaux types de supports, tels que les supports graphiques, audio, tridimensionnels et multimédias, deviennent disponibles pour être utilisés dans le processus d'apprentissage. Les supports graphiques, tels que les cartes flash ou les cartes illustrées, sont considérés comme efficaces pour mémoriser le vocabulaire français. Arsyad (2016, p. 115) affirme que « les cartes flash sont de petites cartes qui contiennent des images, du texte ou des symboles qui rappellent ou conduisent les élèves à quelque chose en rapport avec l'image. Les cartes flash mesurent 8 cm sur 12 cm, ou peuvent être adaptées à la taille de la classe ». En outre, Arsyad (2016, p. 115) explique que l'utilisation du support des cartes flash dans l'apprentissage est un processus qui implique la manière d'utiliser des cartes d'apprentissage efficaces qui contiennent des images, du texte ou des signes symboliques pour aider les élèves à se souvenir ou les diriger vers quelque chose en rapport avec les images, le texte ou les signes symboliques sur la carte. Il s'agit également de stimuler les pensées et les intérêts des élèves afin d'améliorer leur capacité à reconnaître les symboles du matériel écrit et les activités qui réduisent ces symboles en activités pour les élèves qui les aident à comprendre le sens contenu dans le matériel écrit.

Chaque média présente des avantages lorsqu'il est utilisé seul ou en conjonction avec un média d'apprentissage par cartes flash. Selon Rudi Susilana et Cepi Riyana (2009, p. 95), les avantages des cartes flash sont les suivants : (1) Compactes et portables. Les cartes flash peuvent être rangées dans des sacs à dos et même dans des poches, elles ne prennent donc pas beaucoup de place et peuvent être utilisées n'importe où, dans la salle de classe ou en dehors ; (2) pratiques, à en juger par la manière dont elles sont produites et utilisées, les cartes flash sont très pratiques ; en les utilisant, l'enseignant n'a pas besoin d'avoir des compétences spécifiques et elles ne nécessitent pas d'électricité ; (3) faciles à mémoriser, la caractéristique des cartes flash est de présenter de courts messages sur chaque carte présentée. La présentation de ces messages courts permettra aux élèves de se souvenir plus facilement du message ; (4) amusant, le média cartes flash peut être utilisé par le biais de jeux, de sorte que l'apprentissage n'est pas ennuyeux car les élèves apprennent tout en jouant. Butner (2013, p. 1) estime quant à lui que les supports d'apprentissage de type cartes flash peuvent motiver les étudiants anxieux à se lever de leur chaise et à essayer.

Pour atteindre les objectifs d'apprentissage, le processus d'apprentissage doit inclure des approches d'apprentissage appropriées en plus de l'utilisation du matériel d'apprentissage. Les approches mnémotechniques sont une stratégie qui peut aider les élèves à apprendre une langue étrangère (Racmathany, 2016). Selon Solso (dans Siriganjanavong, 2013), la mnémotechnique est une approche ou un dispositif verbal et visuel qui peut être utilisé pour améliorer la capacité des apprenants à mémoriser et à se souvenir de nouvelles informations. Il existe plusieurs types de stratégies mnémotechniques, mais la stratégie du mot-clé est considérée comme la plus efficace pour l'apprentissage du vocabulaire. Atkinson a initialement conçu la technique mnémotechnique du mot-clé (dans Koksai, 2014) comme une méthode alternative pour l'acquisition du vocabulaire en langue étrangère. Atkinson a expliqué que la première chose à faire lors de l'utilisation des mots-clés mnémotechniques est de rechercher des mots (mots-clés) qui sont déjà connus et qui présentent des similitudes de son ou d'écriture avec le mot étranger, cette étape est appelée lien acoustique. Cette étape est appelée lien acoustique. A ce stade, les étudiants peuvent effectuer leurs propres recherches de mots-clés ou demander à l'enseignant de le faire pour eux. En outre, l'étape du lien imagé implique une image qui relie le terme à la signification du mot étranger. L'utilisation de ces images suscitera l'intérêt et la motivation des apprenants pour apprendre et mémoriser de nouveaux mots (Amiryousefi & Ketabi, 2011 ; Siriganjanavong, 2013).

Plusieurs études ont montré que l'approche mnémotechnique par mots-clés fonctionne bien pour l'apprentissage du vocabulaire des langues étrangères. Koksai (2013) a mené des recherches sur les cours de français à l'université de Selcuk avec les données de 24 personnes et a découvert que l'utilisation des mots-clés mnémotechniques améliorerait la mémoire du vocabulaire français. Outre le français, les mots-clés mnémotechniques a été utilisée avec succès pour apprendre du vocabulaire dans d'autres langues étrangères telles que l'anglais (Sudirman & Ridha, 2017) et l'arabe (Sari, 2018).

Dans une étude de 1992, King-Sears et al. (dans Slemrod et al., 2023) ont modifié l'utilisation de les mots-clés mnémotechniques avec deux cartes. La première carte présente le vocabulaire d'un côté et les mots-clés de l'autre. Une modification similaire a également été appliquée par Slemrod et al. (2023) pour comparer l'acquisition du vocabulaire scientifique à l'aide de les mots-clés mnémotechniques par le biais de *Ipod touch* et de la technologie des cartes flash. Les résultats ont montré une efficacité égale de l'acquisition du vocabulaire entre *l'ipod touch* et les cartes flash.

Malgré de nombreuses études sur les mots-clés mnémotechniques, les chercheurs n'ont découvert aucune étude sur l'apprentissage de la mémorisation du vocabulaire français en tant que langue seconde à l'aide des mots-clés mnémotechniques utilisant des mots-clés indonésiens. De même, les cartes flash associées à les mots-clés mnémotechniques sont difficiles à trouver. Cela pousse les chercheurs à développer des cartes flash et à utiliser l'approche des mots-clés mnémotechniques pour aider les élèves des lycées professionnels à retenir le niveau A1 de la langue française.

Cette étude vise à développer et à déterminer la faisabilité d'un support de cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques pour mémoriser le vocabulaire français au niveau A1.

2. MÉTHODE

La méthode de développement utilisée est *Design and Development* (DnD) de Richey et Klein (2014), qui se définit comme une étude systématique du processus de conception, de développement et d'évaluation dans le but d'établir une base empirique pour la création de produits, d'outils pédagogiques et non pédagogiques, et de modèles nouveaux ou améliorés. Cette recherche est complétée par le modèle PPE, qui passe par les trois étapes suivantes: La planification est l'étape d'étude des données et de détermination du produit à développer comme solution aux défis identifiés. La production est le processus de création de modèles de supports d'apprentissage basés sur l'exhaustivité des données, puis la combinaison des résultats sur le terrain avec des idées pertinentes pour créer un modèle de produit qui résout les défis actuels. L'évaluation consiste à fournir un retour d'information sur l'utilisation du support d'apprentissage sous forme de cartes flash.

Cette recherche a été menée sur les élèves de la onzième année des lycées professionnels (SMK) de la ville de Bandung. La technique d'échantillonnage utilisée est l'échantillonnage par saturation. Selon Sugiyono (2016, p. 86), une approche d'échantillonnage saturée est une approche qui utilise tous les membres de la population comme échantillons. La population cible de cette étude était de 49 (quarante-neuf) étudiants.

Dans cette recherche, quatre techniques de collecte de données ont été utilisées : l'analyse documentaire, la documentation, les tests et les questionnaires. La majorité des études de conception et de développement adoptent une approche multi méthode, combinant des méthodologies qualitatives et quantitatives (Richey et Klein, 2014). Les données générées dans cette étude sont (1) des données qualitatives sous la forme de données descriptives issues de l'analyse des suggestions et des révisions effectuées par les validateurs ; et (2) des données quantitatives recueillies à partir des réponses aux questionnaires adressés aux élèves et aux enseignants de la onzième année.

3. RÉSULTATS ET DISCUSSION

Cette étude est divisée en trois étapes, qui constituent la base de la conception et du développement du produit, comme le montre la figure 1.

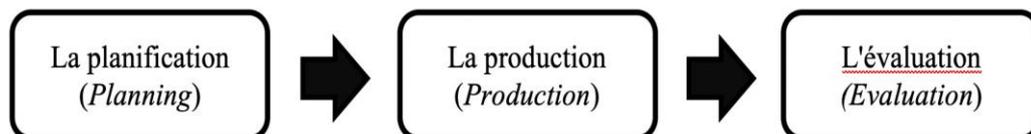


Figure 1. Modèle de recherche en PPE (Richey et Klein dans Sugiyono, 2016)

La première étape est celle de la planification. Cette étape se concentre sur la planification du produit en effectuant une analyse pour répondre aux besoins d'information pour la planification du développement du produit. Les besoins évalués sont les suivants (1) l'analyse du matériel, démontrant que la combinaison de supports d'apprentissage sous forme de cartes flash avec des stratégies mnémotecniques de mots clés pour mémoriser le vocabulaire français est la meilleure chose à développer ; (2) l'étude de l'utilisation basée sur les résultats d'entretiens non structurés. Les informations obtenues comprennent les techniques d'apprentissage utilisées par les enseignants sont moins variées, et les enseignants ont un espace d'exploration limité dans l'utilisation des supports d'apprentissage en raison du manque d'équipements et d'infrastructures fournis par les écoles dans les activités d'enseignement et d'apprentissage, ce qui rend l'apprentissage moins intéressant pour les étudiants et les rend moins motivés pour apprendre le français ; (3) l'analyse de la conception des supports ; les activités comprennent la conception du développement des supports d'apprentissage et la création des supports de carte flash. Walker et Hess (dans Arsyad, 2016) développent des supports d'apprentissage sous forme de carte flash en gardant à l'esprit les trois composantes de la qualité des supports d'apprentissage : la qualité du contenu et de l'objectif, la qualité pédagogique et la qualité technique. Par ailleurs, le choix des couleurs est un élément important à prendre en

compte lors de la conception des cartes flash. En outre, lors de la conception d'une carte flash, divers facteurs sont pris en considération, notamment les polices de caractères, l'espacement des lettres et des mots, la taille de l'image et la taille du support.

Tableau 1. Plan de conception des cartes flash

La section	Le contenu
<i>Couverture</i>	<i>La face avant de la couverture comporte un titre, une illustration de vocabulaire et une description du nombre de cartes, tandis que la face arrière de la couverture comporte une brève explication des cartes flash.</i>
<i>Fiches d'information</i>	<i>Description détaillée des cartes, mode d'emploi pour une utilisation autonome, utilisation des cartes et création de mots-clés.</i>
<i>Partie A</i>	<i>Vocabulaire français, symboles phonétiques, vocabulaire de la traduction en indonésien et vocabulaire illustré.</i>
<i>Partie B</i>	<i>Illustrations d'images mentales et de phrases expliquant les illustrations.</i>

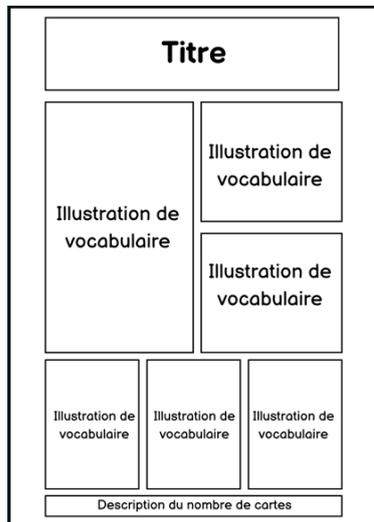


Figure 2.
La face avant de la couverture

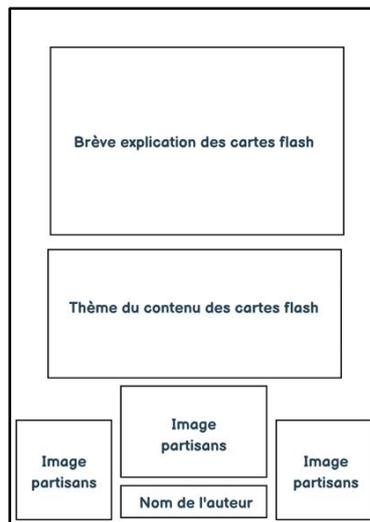


Figure 3.
La face arrière de la couverture

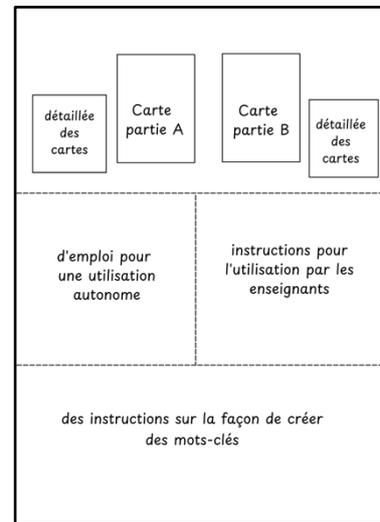


Figure 4.
Fiches d'information



Figure 5. Partie A

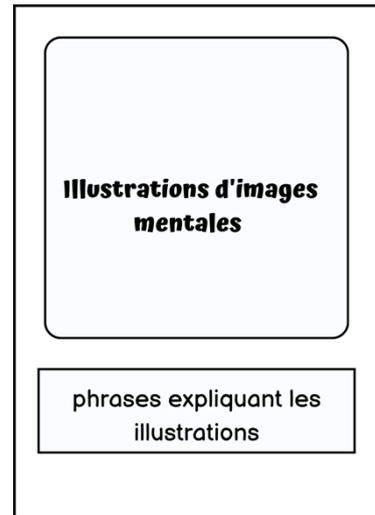


Figure 6. partie B

Après avoir analysé les besoins, nous passons à l'étape de la production. Cette étape commence par la conception du matériel. Le matériel a été préparé conformément à la CECRL (Compétence du Cadre Européen Commun de Référence pour les langues), qui est une traduction indonésienne d'un cadre européen commun de référence pour les langues. Le niveau A1 du CECRL (Perrot, dans Marsyelina et al, 2020) a le cadre de référence suivant : (a) comprendre quelques expressions familières et quotidiennes utilisées dans des situations de communication très répétitives ainsi que des énoncés simples visant à satisfaire certains besoins concrets de la vie sociale et peut en produire quelques-uns ; (b) s'identifier et répondre à des questions concernant, par exemple, sa nationalité, son âge, son lieu de résidence, son école et peut poser des questions de ce type à quelqu'un ; participer à des conversations de routine en utilisant des énoncés simples (centrés sur un ou deux mots) ainsi que sa langue maternelle ou une autre langue apprise si l'interlocuteur parle lentement et clairement et se montre coopératif et attentif. D'après l'explication du cadre de référence, il existe de nombreux thèmes de vocabulaire appris par les apprenants de français de niveau A1, mais cette étude se concentre sur l'apprentissage du vocabulaire avec 6 (six) thèmes, y compris ; (1) les aliments, (2) les animaux, (3) les familles, (4) Les objets personnels / quotidiens (5) les professions, et (6) Les moyens de transport.

Après avoir déterminé le grand thème, l'étape suivante consiste à dresser une liste de vocabulaire. Cette liste se compose de 5 (cinq) colonnes qui comprennent; (1) Vocabulaire français, (2) Symboles phonétiques, (3) Mots clés, (4) Vocabulaire indonésien, (5) Sous-titre images mentales. Cette liste de vocabulaire a été utilisée par le chercheur comme référence pour l'étape suivante de l'élaboration des cartes flash. Un exemple de liste de vocabulaire est présenté dans le tableau 2.

Tableau 2. Plan de conception des cartes flash

Vocabulaire français	Symboles phonétiques	Mots clés	Vocabulaire indonésien	Sous-titre images mentales
La Pomme	/la pɔm/	Pom	Apel	Apel di Pom
L'Orange	/l ɔRɔ̃ʒ/	Dorong	Jeruk	Jeruk dibawa Orang
Les Légumes	/le ' lɛgju: m/	Legging	Sayuran	Motif sayuran pada Legging
Le Thé	/lə te/	Teteh	Teh	Teh diminum teteh

La Glace

/la glas/

Gelas

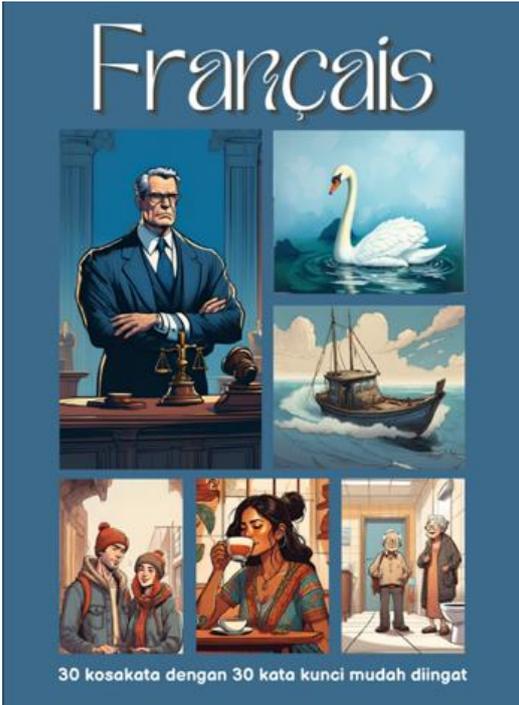
Es krim

Es krim dalam gelas

En outre, il entre dans la phase de conception des supports, qui commence par l'identification de la taille du produit, puis passe à la création de contenu sur la base de l'analyse de la conception des supports. L'application de conception des supports crée une image mentale à l'aide de l'application Canva et de l'intelligence artificielle (IA). Il s'agit ensuite de déterminer les matériaux du produit qui sont spécifiques aux besoins. La dernière étape du processus de production consiste à imprimer le produit pour en faire des cartes flash prêtes à être évaluées par des experts avant d'être utilisées dans le cadre d'activités d'enseignement et d'apprentissage.

La dernière étape de la conception d'un produit est l'évaluation. Le processus d'édition de la conception produit une conception initiale du produit qui est prête à être évaluée par des experts à l'aide de la procédure de jugement d'expert. À ce stade, il a été déterminé que le produit pouvait être testé avec des révisions. Les avis et recommandations des experts portent notamment sur l'uniformité des couleurs et des mots-clés. Le produit a été révisé. Le tableau 3 illustre la conception améliorée du produit sur la base des résultats du jugement d'experts.

Tableau 3. Conception du jeu de carte flash

<i>Couverture</i>	
<i>La face avant de la couverture</i>	<i>La face arrière de la couverture</i>
	

Fiches d'information

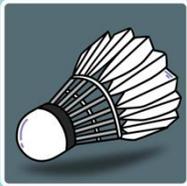
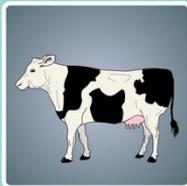
<p>Kartu Bagian A</p>  <p>Kosakata Bahasa Perancis</p> <p>Cara baca menggunakan simbol fonetik /pom/</p> <p>Kosakata terjemahan dalam Bahasa Indonesia</p>	<p>Kartu Bagian B</p>  <p>Kata Kunci dalam bahasa Indonesia yang memiliki kemiripan bunyi / pelafalan dalam bahasa Perancis</p> <p>Target Kata dalam bahasa Indonesia yang bahasa Perancisnya ingin diingat</p>
<p>Penggunaan secara mandiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapkan kartu kosakata (kartu bagian A), pastikan kamu sudah memilih kosakata bahasa Perancis yang ingin dihafal. • Lihat kartu bagian B • Imajinasikan ilustrasi pada kartu B untuk menghafal kosakata pada kartu bagian A • Ulangi kata "kosakata bahasa indonesia - kata kunci - kosakata bahasa Perancis" Contoh: Apel - Pom - Pomme • Setelah menguasai satu set kartu, coba buat kata kunci sendiri untuk kosakata lainnya 	<p>Penggunaan oleh guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tunjukkan kartu bagian B pada siswa • Minta siswa untuk mengingat isi kartu bagian B sembari guru menjelaskan isi kartu <p>Contoh interaksi guru dan siswa</p> <p>👤 = "Terdapat gambar apa pada kartu ini ?"</p> <p>*Guru menunjukkan kartu bagian A*</p> <p>👤 = "Apel di Pom"</p> <p>*Guru menunjukkan kartu bagian A dan B*</p> <p>👤 = "untuk mengingat Apel dalam bahasa Perancis kita bisa ingat kata pom sebagai kunci." Apel - Pom - Pomme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah satu set kartu habis, guru bisa menguji kembali ingatan siswa dengan cara mengulang kembali semua step dengan kosakata secara acak, atau guru bisa bermain memasangkan kartu yang sudah diacak.
<p>Cara membuat kata kunci secara mandiri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah kosakata bahasa Indonesia yang ingin dihafal, kemudian terjemahkan kosakata tersebut dalam bahasa Perancis 2. Carilah kosakata bahasa indonesia yang memiliki pelafalan mirip dengan bahasa Perancis sebagai kata kunci. Contoh Apel dalam bahasa Perancis disebut pomme, maka kata bahasa indonesia yang pelafalannya menyerupai "Pomme" adalah "Pom" 3. Kaitkan antara kosakata bahasa indonesia tersebut dengan kata kunci sehingga membuat imajinasi mengenai kedua hal berkaitan. Contoh Apel di Pom 	

Cartes			
<i>Partie A</i>	<i>Partie B</i>	<i>Partie A</i>	<i>Partie B</i>
Les aliments			
Légumes, fruits, aliments, boissons			
 <p>Légumes /legju:m/ Sayuran</p>	 <p>Motif sayuran pada Legging</p>	 <p>Pomme /pom/ Apel</p>	 <p>Apel di Pom</p>

 <p>Orange /ɔrɒʒ/ Jeruk</p>	 <p>Jeruk dibawa Orang</p>	 <p>Thé /te/ Teh</p>	 <p>Teh diminum teteh</p>
 <p>Banane /banan/ Pisang</p>	 <p>Pisang dipasang ban</p>	 <p>Café /kafe/ Kopi</p>	 <p>Beli kopi di kafe</p>
 <p>Glace /glas/ Es krim</p>	 <p>Es krim dalam gelas</p>	 <p>Pain /pem/ Roti</p>	 <p>Roti dimakan anak Punk</p>

Les animaux

Animaux de la ferme, animaux domestiques, animaux sauvages, et animaux marins

 <p>Coq /kɔk/ Ayam Jantan</p>	 <p>Kok terbuat dari bulu gyam jantan</p>	 <p>Poule /pul/ Ayam</p>	 <p>Ayam di pulau</p>
 <p>Oie /wa/ Angsa</p>	 <p>Angsa bersuara Wa wa</p>	 <p>Vache /va/ Sapi</p>	 <p>Motif sapi pada vas</p>
 <p>Lapin /lapɛ/ Kelinci</p>	 <p>Kelinci berlarian di tanah lapang</p>	 <p>Chien /ʃjɛ/ Anjing</p>	 <p>Seekor Anjing sedang tidur siang</p>
 <p>Loup /lu/ Serigala</p>	 <p>Serigala memakai lup</p>	 <p>Tuan Krab adalah seekor keping</p>	 <p>Crabe /ksab/ Kepiting</p>

Les familles
Les relations sociales



Couple

/kupl/

Pasangan



Pasangan memakai kupluk



Homme

/ɔm/

Pria



Pria itu om saya



Femme

/fam/

Wanita



Wanita itu familiiku



Mari

/ba.ta/

Suami



Suami sedang makan kue Marie

Les objets personnels / quotidiens



Livre

/livr/

Buku



Tumpukan buku di dalam lift



Toilette

/twalɛt/

Toilet



Orang tua menyebut toilet dengan toalet



Tasse

/tas/

Cangkir



Gambar Cangkir pada Tas

Les professions

 <p>Avocat /avɔka/ Pengacara</p>	 <p>Pengacara memakai kostum avocado</p>	 <p>Comédien /kɔmedjɛ/ Komedian</p>	 <p>Komedian bernama Komeng</p>
 <p>Vétérinaire /veterinɛR/ Dokter Hewan</p>	 <p>Dokter hewan itu juga seorang Veteran</p>		

Les moyens de transport

 <p>Bateau /ba.to/ Perahu</p>	 <p>Perahu menabrak batu</p>	 <p>Train /trɛ/ Kereta</p>	 <p>naik kereta saat terang</p>
---	--	---	--

Enfin, le jeu de cartes flash sera emballé avec les détails suivants : (1) la couverture des cartes flash est imprimée sur du papier autocollant, (2) la taille de la feuille d'instructions est B5, (3) la carte est fabriquée sur du papier d'art de 310 grammes/m² avec des dimensions de 11,5 cm × 8,5 cm, et (4) le jeu de cartes flash est emballé dans une boîte en plastique. Le jeu de cartes flash est ensuite prêt à être testé sur un total de 49 élèves. Le test du produit a été effectué conformément à la feuille d'instructions sur le contenu du jeu de cartes flash. Les élèves ont ensuite été soumis à un test visant à déterminer la quantité de mots de vocabulaire dont ils se souvenaient après le processus d'apprentissage du vocabulaire à l'aide des cartes flash. D'après les pourcentages moyens obtenus lors de l'utilisation des cartes flash mnémotechniques, les élèves peuvent retenir 96,1 % du vocabulaire français. Ces résultats sont « très bons ». Le tableau 4 résume les résultats des tests pour chaque programme de compétences.

Tableau 4. Résume les résultats des tests

Classe No.	OTKP		TKJ		TKR	
	Nom du répondant	Score	Nom du répondant	Score	Nom du répondant	Score
1	A M Z	30	E S	27	A M B	30
2	D N	29	F A H	30	A S	30
3	I J	29	F T	30	A A N	25

4	<i>K A A</i>	30	<i>H M B</i>	26	<i>A R F</i>	28
5	<i>M F A</i>	30	<i>M F R</i>	29	<i>A R N F</i>	29
6	<i>M L A</i>	30	<i>M F</i>	28	<i>D A S</i>	30
7	<i>M R</i>	28	<i>R M F</i>	28	<i>F M</i>	30
8	<i>M S</i>	30	<i>R H</i>	29	<i>G H</i>	27
9	<i>M A S</i>	27	<i>Z S A F</i>	30	<i>I A S</i>	30
10	<i>N P A</i>	28	<i>Z V J</i>	30	<i>M A S</i>	30
11	<i>N J A</i>	30			<i>M T F</i>	30
12	<i>N A</i>	30			<i>M A T</i>	24
13	<i>R P A</i>	30			<i>N F M</i>	30
14	<i>R E P</i>	30			<i>R S P</i>	29
15	<i>R C</i>	30			<i>R F</i>	28
16	<i>R T P</i>	25			<i>S A A</i>	28
17	<i>R R</i>	29			<i>S A P</i>	28
18	<i>S A P</i>	30			<i>S R</i>	30
19	<i>Z F L</i>	30			<i>W R</i>	30
20					<i>W P R</i>	26
<i>Note Moyenne</i>		97,4%			95,7%	95,3%
<i>Moyen (%)</i>				96,1%		

L'activité suivante consiste à demander à chaque élève de créer un mot-clé de manière indépendante pour se souvenir du vocabulaire français souhaité. Cette activité vise à évaluer la capacité des élèves à utiliser les mots-clés mnémotechniques comme stratégie de mémorisation d'un nouveau vocabulaire. Les mots-clés produits par chaque élève peuvent être différents et diversifiés, même si le vocabulaire cible à mémoriser est le même. Cela dépend de l'imagination de chacun. La liste des mots-clés créés par les étudiants pour se souvenir du vocabulaire cible est présentée dans le tableau 5.

Tableau 5. Liste de mots-clés créée par les élèves

<i>Vocabulaire indonésien</i>	<i>Mots clés</i>	<i>Vocabulaire français</i>	<i>Sous-titre images mentales</i>
<i>Kereta</i>	<i>Kerang</i>	<i>Le Train</i>	<i>Kereta bergambar kerang</i>
<i>Jalan</i>	<i>Guru</i>	<i>La Rue</i>	<i>Jalah ditunjukkan oleh guru</i>
<i>Kereta Bawah Tanah</i>	<i>Metropolitan</i>	<i>Le Métro</i>	<i>Kereta bawah tanah transportasi di metropolitan</i>
<i>Motor</i>	<i>Moto</i>	<i>La Moto</i>	<i>Motor menjadi moto hidup</i>
<i>Sepeda</i>	<i>Velo</i>	<i>Le Vélo</i>	<i>Sepeda merk Gili Velo Polygon</i>
<i>Truk</i>	<i>Kambing</i>	<i>Le Camion</i>	<i>Truk membawa kambing</i>
<i>Bioskop</i>	<i>Sinema</i>	<i>Le Cinéma</i>	<i>Bioskop untuk menonton sinema</i>
<i>Masjid</i>	<i>Moskow</i>	<i>La Mosquée</i>	<i>Masjid bergaya moskow</i>
<i>Opera</i>	<i>Opera</i>	<i>L'Opéra</i>	<i>Nonton opera di Sydney Opera House</i>
<i>Anggur</i>	<i>Bank</i>	<i>Le Vin</i>	<i>Banyak anggur di bank</i>
<i>Daging Sapi</i>	<i>Biang</i>	<i>La Viande</i>	<i>Rasa daging sapi pakai biang</i>
<i>Garam</i>	<i>Sel</i>	<i>Le Sel</i>	<i>Tumpukan garam di dalam sel</i>
<i>Gula</i>	<i>Sekrup</i>	<i>Le Sucre</i>	<i>Gula bercampur dengan sekrup</i>
<i>Jeruk</i>	<i>Orok</i>	<i>L'orange</i>	<i>Jeruk dimakan orok</i>
<i>Kue</i>	<i>Gatot</i>	<i>Le Gâteau</i>	<i>Kue dimakan gatot kaca</i>
<i>Mentega</i>	<i>Beruang</i>	<i>Le Beurre</i>	<i>Mentega dimakan beruang</i>
<i>Menu</i>	<i>Menu</i>	<i>Le Menu</i>	<i>Melihat menu di buku menu</i>

Pisang	Ban	La Banane	Pisang bentuk dari ban renang
Roti	Panggang	Le Pain	Roti panggang
Roti Tawar	Pandemi	Le Pain De Mie	Roti tawar makanan saat pandemi
Strawberry	Fresh	La Fraise	Strawberry fresh
Sup	Pot	Le Potage	Sup di dalam pot
Susu	Le	Le Lait	Susu diminum pakle
Gajah	Telephone	L'éléphant	Gajah memakai telephone
Kadal	Lezat	Le lézard	Kadal rasanya lezat
Kucing	Catur	Le Chat	Kucing main catur
Kucing	Chat	Le Chat	Kucing sedang chat
Kucing	Cat	Le Chat	Kucing terkena cat
Paus	Balet	La Baleine	Paus sedang balet
Singa	Liontin	Le Lion	Singa bentuk untuk liontin
Susu	Lele	Le Lait	Susu lele
Tawon	Gap	La Guêpe	Tawon terbang melewati gap
Ular	Serpong	Le Serpent	Banyak ular di serpong
Buku	Liver	Le Livre	buku tentang liver
Kertas	Papi	Le Papier	Kertas dibelikan oleh papi
Lukisan	Tabloid	Le Tableau	Lukisan termuat di tabloid
Meja	Tab	La Table	Diatas meja ada Tab
Pelajar	Elf	L'élève	Pelajar pulang menggunakan elf
Pensil	Krayon	Le Crayon	Pensil berbentuk krayon
Penyanyi	Santa	Le Chanteur	Penyanyi berkostum santa claus
Pintu	Porter	La Porte	Pintu dilewati oleh porter
Ular	Teropong	Le Serpent	Ular melilit teropong
Anak Laki-Laki	Fis	Le Fils	Anak laki laki itu menyukai pelajaran fisika
Ayah	Per	Le Père	Ayah memegang per
Bibi	Tong	La Tante	Bibi membuang tong
Keluarga	Family	La Famille	Keluarga mengikuti acara family 100
Orang Tua	Paralon	Les Parents	Orang tua sedang memperbaiki paralon
Saudara Laki-Laki	Fret	Le Frère	Saudara laki laki sedang memegang fret gitar
Sepupu	Kujang	Le Cousin	Sepupu membawa oleh oleh kujang

Après l'utilisation de la série de cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques, les activités de la phase d'évaluation se sont terminées par des questionnaires pour l'enseignant et les étudiants et des entretiens pour connaître les réponses de chaque personne interrogée dans le cadre de l'étude. Selon l'évaluation de l'enseignant, cette ressource d'apprentissage a obtenu un score de 90 %, ce qui la classe dans la catégorie « Très bien ». Dans le même temps, l'évaluation de cette ressource d'apprentissage par les étudiants a donné un score de 93,1 %, ce qui correspond à la catégorie « Très bon ». Le tableau 6 présente les résultats du questionnaire utilisé par les enseignants et les étudiants pour évaluer le matériel d'apprentissage.

Tableau 6. les résultats du questionnaire

Les Aspects	Score idéal		Acquisition du score		Pourcentage	
	l'enseignant	les étudiants	l'enseignant	les étudiants	l'enseignant	les étudiants
Qualité du contenu et des objectifs	28	1372	25	1227	89,3%	89,4%
Qualité de l'apprentissage	12	588	11	541	91,7%	92,0%
Qualité technique	12	588	11	543	91,7%	92,3%
Qualité de la conception	16	784	14	774	87,5%	98,7%
				Moyen	90,0%	93,1%

D'après les résultats de l'évaluation de l'utilisation des ensembles de cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques, (1) le vocabulaire utilisé dans les ensembles de cartes flash est simple à comprendre, ce qui aide les étudiants à comprendre l'apprentissage à l'aide des ensembles de cartes flash; (2) l'enseignant et les étudiants pensent que les supports d'apprentissage développés stimulent la motivation d'apprentissage; (3) les ensembles de cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques sont concis et pratiques à utiliser n'importe où, que ce soit seul ou avec l'enseignant; et (4) l'utilisation d'illustrations uniques rend les étudiants heureux dans les activités d'enseignement et d'apprentissage

4. CONCLUSION

Cette étude utilise une approche de conception et de développement basée sur le cadre de développement de la PPE, qui comprend : (1) la planification du produit en analysant les besoins des matériaux, des supports et des utilisateurs, ainsi qu'en concevant la présentation du produit ; (2) la conception de la production en concevant les matériaux et les supports ; et (3) l'évaluation en testant la faisabilité du produit par des experts en matériaux et en effectuant des essais sur 49 étudiants. Après avoir examiné la série, il est clair que le jeu de cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques, est capable de mémoriser efficacement la langue française. Les élèves peuvent se souvenir de 96,1 % du vocabulaire français lorsqu'ils utilisent des cartes flash intégrant les mots-clés mnémotechniques, selon le pourcentage moyen des résultats des tests. En outre, le produit généré a été bien accueilli, recevant un score de 90 % de la part des professeurs et de 93,1 % de la part des étudiants, tous ces résultats se situant dans la catégorie « très bon ». En conséquence, le support de cartes flash créé avec l'approche des mots-clés mnémotechniques pour mémoriser le vocabulaire français de niveau A1 peut être utilisé comme aide à l'enseignement et à l'apprentissage à la fois par les enseignants et les apprenants indépendants. L'utilisateur peut combiner plusieurs formes de créativité avec l'utilisation de ce jeu de cartes flash.

REMERCIEMENTS

Nous remercier toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de cette recherche. Merci également aux participants de la recherche et tous les collègues universitaires qui nous ont soutenu.

RÉFÉRENCES

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International journal of teaching and education*, 3(3), 21-34.
- Amiryousefi, M. & Ketabi, S. (2011). Mnemonic instruction: a way to boost vocabulary learning and recall. *Journal of language teaching and research*, 2(1), 178-182.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. PT Raja grafindo jakarta persada.
- Buttner, A. (2013). *Aktivitas permainan dan strategi penilaian untuk kelas bahasa asing*. PT Indeks

- Cuq, J. P. & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses universitaires de Grenoble.
- Dresler, M., Shirer, W. R., Konrad, B. N., Müller, N. C., Wagner, I. C., Fernández, G., ... & Greicius, M. D. (2017). Mnemonic training reshapes brain networks to support superior memory. *Neuron*, 93(5), 1227-1235.
- Hawsindy, C. N., Mutiarsih, Y., & Racmadhany, A. (2024). Analisis konten video akun instagram @talkinfrench sebagai media pembelajaran alternatif pelafalan bahasa Prancis A1. *Indonesian research journal on education*, 4(3), 1031-1038.
- Juliarti, A. T., Hardini, T. I., & Racmadhany, A. (2024). Penggunaan media papan selip (*slot board*) dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis tingkat A1 CECRL di SMA Telkom Bandung. *Lingua Franca: Jurnal bahasa, sastra, dan pengajarannya*, 8(2), 1-13.
- Koksal, O. (2013). The impact of the keyword method on vocabulary learning and retention in preparatory French classes in higher education. *International journal of academic research part B*; 5(5), 393-400.
- Koksal, O., & Çekiç, A. (2014). The effects of the mnemonic keyword method on 8th graders' 12 vocabulary learning. *Journal of international scientific publications*, 12, 1030-1047.
- Marsyelina, D., Mutiarsih, Y., & Hardini, T. I. (2020). Development of French learning module for visually impaired learners. In *the 4th international conference on language, literature, culture, and education (ICOLLITE 2020)* (pp. 172-176). Atlantis press.
- Pescaroli, G., Velazquez, O., Alcántara-Ayala, I., Galasso, C., Kostkova, P., & Alexander, D. (2020). A Likert scale-based model for benchmarking operational capacity, organizational resilience, and disaster risk reduction. *International journal of disaster risk science*, 11, 404-409.
- Polguère, A. (2008). *Lexicologie et sémantique lexicale: notions fondamentales*. (2e éd.). Les presses de l'université de Montréal.
- Racmadhany, A. (2016). Pengembangan flash mnemonik sebagai media pembelajaran tata bahasa Prancis. *Edusentris*, 3(2), 127 – 134.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141-150): Springer.
- Sari, R. R. (2018). Mnemonik sebagai alternatif dalam menghafal kosakata bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal pendidikan ilmiah*, 3(2), 30-50.
- Siriganjanavong, V. (2013). The mnemonic keyword method: effects on the vocabulary acquisition and retention. *English language teaching*, 6(10), 1-10.
- Slemrod, T., Howorth, S., Wood, L., Lemmi, C., Hart, S., Cheney, D., & West, E. (2023). A comparison of science vocabulary acquisition using keyword mnemonics via technology and flash cards. *Journal of special education technology*, 38(3), 301-313.
- Sudirman, N. A., & Ridha, A. A. (2017). Efektifkah keyword mnemonic dalam mempelajari kosakata?. *Jurnal ilmiah psikologi terapan*, 5(2), 226-235.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian & pengembangan: research and development*. Alfabeta.
- Sunendar, D., Sundari, S., Hardini, T. I., Maulana, C., & Sunendar, N. F. (2024). Language education for development: enhancing regional banks' performance through illocutionary speech act mastery in Indonesia. *International journal of language education*, 8(3), 455-471.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. CV Wacana prima.