

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État des lieux

L'apprentissage du français est l'une des activités d'apprentissage qui nécessite des activités d'évaluation. L'objectif principal de l'apprentissage du français est d'améliorer les quatre compétences linguistiques que les étudiants doivent acquérir, à savoir (1) compétences en lecture, (2) compétences en écriture (3) compétences en écoute et (4) compétences en expression orale. Les quatre compétences ci-dessus qui ont retenu l'attention de l'écrivain aux fins de révision sont les compétences en lecture du cours Réception Écrite.

En général, les outils d'évaluation pour l'apprentissage de la langue française, en particulier les cours de Réception Écrite, se présentent sous la forme de feuilles de questions sur papier qui sont posées individuellement par les étudiants et supervisées par des conférenciers. Cela signifie que la mise en œuvre de l'activité d'évaluation elle-même utilise toujours les méthodes conventionnelles. Les livres, le papier et les stylos sont toujours les principaux outils utilisés en classe. La mise en œuvre du processus d'évaluation lui-même est toujours monotone et n'a pas été touchée par l'innovation.

La déclaration ci-dessus est corroborée par les résultats de la distribution des questionnaires de réponse des étudiants via *google.docs.formulir* du 27 juin 2019. Les résultats ont montré que 90,5% des étudiants ont déclaré que

l'utilisation de supports d'évaluation sous la forme de candidatures était rarement appliquée au processus d'évaluation. Cela signifie qu'il utilise toujours des méthodes conventionnelles telles que la présence de papier, de stylos et qu'il bénéficie d'une surveillance stricte dans un délai prédéterminé.

Réception Écrite est un cours conditionnel qui se présente 4 semestres à la section de Française à l'UNIMED. Mais cette fois, on se concentrera sur la réception écrite niveau DELF A1. Le niveau A1 a été choisi car il est supposé que le texte du problème d'écriture de réception est plus simple et sera plus facile à appliquer sous la forme de virtuels. Conformément à *Rencana Pembelajaran Semester (RPS)* 2019, le cours de Réception Écrite est organisé dans le but d'améliorer les compétences en lecture des étudiants ou de leur faire comprendre la rédaction de textes. L'objectif de cette recherche est le processus d'évaluation est mené et les outils d'évaluation utilisés.

Du point de vue du développement des industries qui se sont développées rapidement, il existe bien sûr des opportunités et des défis pour modifier de tels systèmes. La principale opportunité est l'utilisation de la technologie. Le défi consiste à susciter l'intérêt et le confort des étudiants pour que la mise en œuvre d'activités soit plus amusante que monotone et réduise l'anxiété excessive. Selon Arikunto (2012: 70), les activités d'évaluation peuvent provoquer de l'anxiété chez les étudiants, ce qui peut affecter les résultats du test. De plus, le test peut également créer une atmosphère particulière qui amène les étudiants à commettre des fraudes, de sorte que les activités d'évaluation sont moins propices.

L'acte de tricherie, couramment appelé tricherie, est l'un des phénomènes enracinés et considérés comme normaux. Les étudiants trichent aux examens parce qu'ils ont tendance à se sentir déprimés ou sous pression pour obtenir de bonnes notes. Les étudiants étudient dans l'optique d'obtenir de bonnes notes et de réussir les examens; de ce fait, de nombreux étudiants perdent confiance en eux et commencent à éroder les valeurs d'honnêteté et de responsabilité.

Le processus de réalisation des évaluations effectuées par les conférenciers commence également par les activités de présence, en distribuant des documents et des questions d'examen aux étudiants. Bien entendu, cela nécessitera plus de temps avant de commencer le processus d'évaluation. À la fin de l'activité d'évaluation, le conférencier doit également récapituler les notes et les données saisies manuellement par les étudiants. Cela signifie que les activités d'évaluation telles que celle-ci seront plus efficaces en termes de temps, d'outils et d'énergie si elles sont dotées d'un support. La bonne alternative utilisée pour résoudre ce problème est l'application kahoot.

Kahoot est un support d'apprentissage basé sur le jeu qui se présente sous la forme de questions de test. Les jeux de groupe sont la conception principale de l'utilisation de Kahoot et peuvent également être joués individuellement. L'utilisation et l'accès à Kahoot sont gratuits, y compris ses fonctionnalités. *Quiz, Jumble, Discussion et Survey* sont des plateformes Kahoot pouvant être utilisées. Les activités d'évaluation utilisant l'application Kahoot nécessitent une connexion Internet, un ordinateur, *Infocus* et un smartphone. Les avantages offerts par cette

application sont les suivants: (1) des points seront attribués aux étudiants qui répondent correctement (2) le nom du participant apparaîtra automatiquement sur l'écran du moniteur, ce qui signifie que la présence est automatiquement renseignée. (3) la durée pour répondre à chaque question peut être déterminée en fonction des besoins, (4) il existe une fonction permettant de télécharger des vidéos, des images à l'appui et d'autres conceptions afin d'ajouter des informations aux questions présentées. (5) Encouragez les étudiants à étudier plus fort et à se concentrer en raison de la durée spécifiée. Par conséquent, les étudiants sont formés pour être plus agiles et prudents dans la prise de décision et la réduction des occasions de tricherie.

Image 1.1
une exemple du type de test en Kahoot



Source : <https://teachingwithipad.files.wordpress.com/2017/01/photo20170127151252281.jpg>

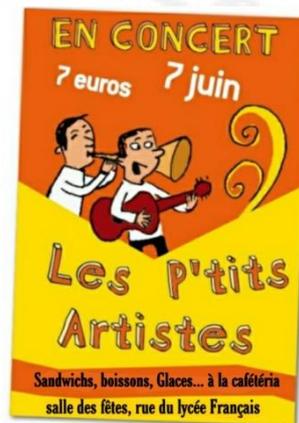
Le matériel à présenter dans cette application est référencé dans *Rencana Pembelajaran Semester* «RPS» de Réception Ecrite Débutant, soumis à la salutation et prise de congé, se présenter, décrire un lieu, dan décrire une personne. Le type de test utilisé est un test objectif comme choix multiple (*Quiz*) et vrai ou faux (*True or False ou survey*). Le questionnaire type comprenait 40 questionnaires et 10 questions pour *Vrai* et *Faux*, qui ont été personnalisés avec

DEL F A1. Voici quelques exemples de questions qui seront chargées dans une application mise en cache:

Exemple à choix multiples:

Tu es en France et tu vois cette affiche dans la rue. lis ce document et réponds aux questions.

1. Quelle est la date du concert ?
 - a. 7 juin
 - b. 17 juin
 - c. 7 juillet
 - d. 27 juin



Source : <https://www.ciep.fr/sites/default/files/migration/delf-prim/docs/A1-comprehension-des-ecrits-exercice-3.pdf>

Exemple de vrai ou faux:



Lisez le texte et choisissez vrai ou faux

Je m'appelle Louane. J'ai 20 ans et je suis chanteuse.

Je suis de taille moyenne: je mesure 1mètre 67. Au début de ma carrière, j'étais ronde mais j'ai perdu 11 kilos. Je

fais du sport, je pratique la boxe. Maintenant je pèse 57 kg, je suis mince. Mon visage est rond. J'ai les cheveux blonds et lisses. Mes yeux sont bleus. J'ai un petit nez. Je suis souriante et en pleine forme !

2. La profession de Louane est boxeuse (vrai) (faux)
 - a. Vrai
 - b. Faux

Source : *Bonjour de France*

La principale raison pour laquelle l'auteur a choisi Kahoot comme l'outil d'évaluation qui sera appliqué dans cette étude car elle s'appuie sur les résultats de la recherche de M. Darren H. Iwamoto, et al (2017) intitulé *Analyzing The Efficacy of The Testing Effect Using Kahoot on Student Performance*. Les résultats ont montré que Kahoot a le potentiel d'améliorer et augmenter la valeur d'essai à haut risque au niveau collégial et universitaire. Le suivant est Cahaya Kurnia Dewi 2018 intitulé *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X en mathématiques*. La méthode de recherche est *Research and Development (R & D)*. Les résultats ont montré que les résultats de validation des experts en matériaux obtenaient un pourcentage final de 82% avec des critères très décents. Les résultats de la validation par les experts des médias obtiennent un pourcentage final de 83% avec une catégorie très décente. Les résultats de validation des linguistes obtiennent un pourcentage final de 84% avec une catégorie très décente. La différence dans cette étude concerne la faisabilité de cet outil d'évaluation et les réponses des élèves en mathématiques. En outre, les recherches de Muhd Al-Aarifin Ismail et de Jamilah Al-Muhammady Mohammad, 2019, intitulées *A promising tool for formative assement in medical education*, . Volume 9, page 19. Les résultats ont montré que Kahoot pouvait être utilisé comme outil d'évaluation et utilisé comme un moyen d'augmenter la motivation des élèves pour l'apprentissage.

Parmi les deux études ci-dessus, on est intéressés à l'appliquer à l'apprentissage du français, parce que on n'a pas encore trouvé de recherche

précèdent dans la section français à l'UNIMED qui utilise Kahoot comme outil d'évaluation ou de média.

Basé sur ce problème, on a l'intention de savoir le **Développement d'Outil d'Évaluation de Réception Écrite à L'aide de L'application Kahoot pour L'apprentissage du Français à L'UNIMED**

B. Identification du problème

Sur la base du contexte indiqué, plusieurs problèmes peuvent être identifiés comme suit:

1. L'évaluation du français est Moins créative et innovateur car il utilise encore des méthodes conventionnelles.
2. Il n'existe pas d'évaluation pratique pouvant être utilisée dans l'apprentissage des langues.
3. L'outil d'évaluation n'a pas été mis en œuvre sous la forme d'un questionnaire utilisant l'application Kahoot pour développer l'état d'esprit des étudiants afin que ceux-ci puissent penser de manière large et se sentir amusés.
4. Les étudiants continuent de tricher lorsque le processus d'évaluation est effectué.
5. La forme du test sous la forme de questions posées est moins variée.
6. Technologies de l'information et de la communication non encore pleinement utilisées.

B. Limitation du problème

En raison des limitations de plusieurs choses, l'auteur limite le nombre des problèmes à examiner, à savoir les

1. Produits développés se présentent sous la forme de test en ligne avec l'application Kahoot.
2. La matière à développer dans l'application qui sera développée est le matériel d'apprentissage en français de la cour Réception Ecrite Débutant pour les étudiants du premier semestre de programmes d'enseignement en français.

C. Formulation du problème

Sur la base de la description mentionnée ci-dessus, les problèmes à examiner sont les suivants:

1. Comment développe le média d'évaluation utilisant l'application Kahoot sur l'apprentissage de français du premier semestre?
2. Comment est la validité du média d'évaluation utilisant l'application Kahoot sur l'apprentissage de français du premier semestre ?

D. But de la recherche

En se basant sur la formulation du problème qui a été exposée ci-dessus, les objectifs à atteindre dans cette étude sont les suivants:

1. Connaître le développement du média d'évaluation à l'aide de l'application Kahoot sur l'apprentissage du français au premier semestre.

2. Connaître la validité du média d'évaluation utilisant l'application Kahoot sur l'apprentissage de français du premier semestre

E. Les Avantages

Chaque recherche doit pouvoir donner des avantages ou être utile pour les autres personnes. C'est pourquoi il est souhaitable que cette recherche soit bénéfique pour ceux qui la lisent. Cette recherche a des avantages pour :

1. Les étudiants

Fournir des expériences utiles, développer des concepts de connaissance et aider à améliorer la compréhension des étudiants dans l'apprentissage.

2. Les éducateurs

Donner quelque chose de différent aux participants dans l'apprentissage et la construction d'une communication d'apprentissage entre éducateurs et étudiants.

3. Les chercheurs

Développer des idées et des connaissances sur le développement d'outils d'évaluation à l'aide de l'application Kahoot. Cela peut constituer un avantage pour être un enseignant ou un conférencier créatif et innovant et peut motiver les étudiants à améliorer leur compréhension de l'apprentissage du français.