

## CHAPITRE III

### MÉTHODE DE RECHERCHE

#### 3.1 Méthode de recherche

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de recherche et développement. Selon Sugiyono (2016), la méthode de recherche et développement est une méthode utilisée pour créer certain produit et le tester. Cet argument est soutenu par Richey et Klein (2014), la méthode de recherche et développement est une méthode systématique dans le processus de conception, de développement et d'évaluation pour construire une base empirique pour la création de produits pédagogiques et non pédagogiques.

Sadiman et al (2018) explique que le processus de développement de support d'apprentissage est divisé dans six étapes principales comme suivant : (1) Analyse de besoin et les caractéristiques des apprenants. (2) Planification des objectifs d'instruction. (3) Planification des matières. (4) développement des instruments d'évaluation d'apprentissage. (5) Création de media. (6) Évaluation et révision de media.

La procédure de développement de la bande dessinée éducative est effectuée en adoptant le processus de développement du support d'apprentissage par Sadiman et al (2018) comme ci-dessous :

1. Analyse de besoin. 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*
2. Formulation d'objective. Basé sur l'analyse de besoin effectuée au département de français à *l'Universitas Pendidikan Indonesia*, le chercheur formule que le développement de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compréhension écrite est nécessaire

3. Planification des principales des matières. Les matières présentées dans la bande dessinée sont basées sur de fiche pédagogique de la compréhension écrite niveau A2 de CECRL
4. Synopsies. D'après avoir déterminer les matières d'apprentissage, le chercheur écrit une synopsis d'histoire qui sera présentée dans la bande dessinée éducative
5. Manuscrits initiaux. Dans cet étage, le chercheur écrit le manuscrit initial d'histoire.
6. Prototype de produit. Le chercheur crée le prototype de produit basé sur les étapes suivantes : (1) déterminer des arrangements des vignettes ; (2) dessiner des images dans les vignettes ; (3) colorer des images ; (4) donner des bulles des textes
7. Évaluation. La validité de produits sera testée en effectuant d'évaluation interne. Ce test de validité est composé par l'évaluation de design et l'évaluation de matière.
8. Révision. Après l'évaluation, le produit est révisé basé sur l'évaluation et les suggestions des évaluateurs.
9. Manuscrits finaux. D'après la révision de manuscrit initial de la bande dessinée. Le manuscrit sera finalisé suit le testera
10. Test. L'utilisation de la bande dessinée sera testée. Le chercheur testera le produit à l'environnement du département de français à *l'Universitas Pendidikan indonesia*. Les apprenant et les enseignant utiliseront le produit dans le processus de l'apprentissage de la compréhension écrite niveau A2 dans la classe.
11. Produit Final. Le produit est finalisé et imprimé pour que le media de la bande dessinée pour l'apprentissage de compréhension écrite niveau A2 sera réalisé.

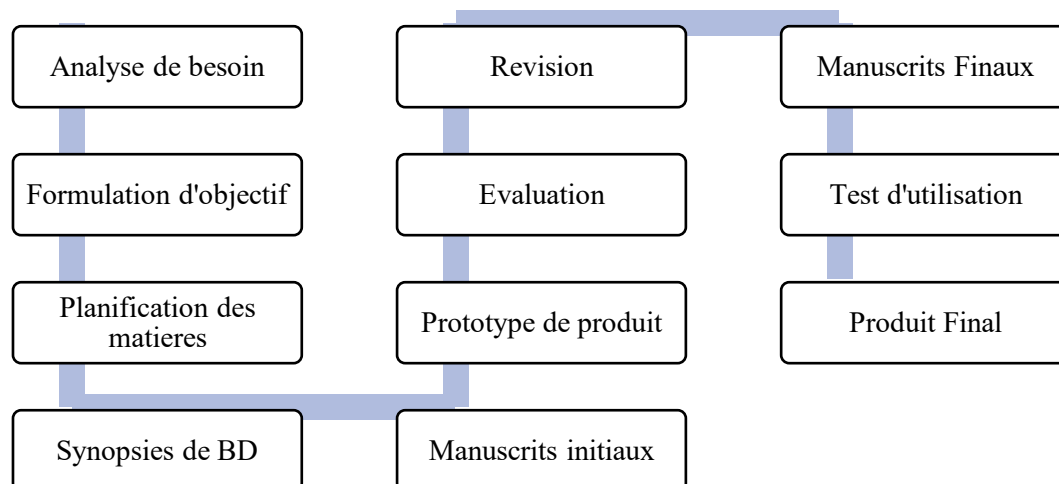


Figure 3. 1 Parcours de développement de produit par Sadiman et. Al (2018)

### 3.2 Populations et échantillons

La population dans la recherche est un ensemble complet d'éléments qui possèdent un paramètre standard entre eux. Selon Silaen (2018) la population est tous les objets ou les individus qui possèdent certaines critères ou caractéristiques à étudier. La population de cette recherche est tous les apprenants de la langue française. L'Échantillon est une plus petite partie de l'ensemble, c'est-à-dire un sous-ensemble de la population entière. Elle est représentative de la population d'une étude. Comme Silaen (2018) définit, L'échantillon fait partie de la population sélectionnée d'une certaine manière pour mesurer et observer ses caractéristiques. L'échantillons de cette recherche est les certains apprenants de la langue française de niveau A2. Pour déterminer les échantillons dans cette recherche, le chercheur utilise la technique de *purposive sampling* ou échantillonnage raisonné. Selon Sugiyono (2016), échantillonnage raisonné est une technique de collecte de donnée en déterminant des certains critères. Le but principal d'échantillonnage raisonné est pour déterminer les échantillons qui peut représenter la population logiquement.

### 3.3 Définitions opérationnelles

Les définitions opérationnelles des termes importantes dans cette recherche sont expliquées comme suivantes :

1. Support d'apprentissage. Dans cette recherche, le chercheur élabore le support d'apprentissage dans la forme de la bande dessinée. Le support d'apprentissage est un élément important dans le processus d'apprentissage particulièrement pour transmettre les leçons, les connaissances ou les informations aux apprenants.
2. Bande dessinée. Le chercheur se concentre sur l'élaboration de la bande dessinée comme un support d'apprentissage. La bande dessinée est une série de la combinaison de l'image et du texte formant une raconté ou une histoire qui contient des messages, des critiques ou des informations.
3. Compréhension écrite, le but principal de l'élaboration de la bande dessinée est pour supporter l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2. La compréhension écrite est l'une des compétences langagières qui contient l'activité de la lecture pour améliorer la connaissance et obtenir des informations d'un texte.

### 3.4 Instrument de la recherche

Selon Arikunto (2019), les instruments de recherche sont des outils utilisés par les chercheurs pour collecter des données pour que leur travail soit plus facile et les résultats soit meilleurs, plus précis et plus systématique.

Les sources des données dans cette recherche sont collectées en utilisant quelque instrument de recherche. Le chercheur pose des questions aux apprenants et aux enseignants dans des questionnaires pour obtenir des données qui soutiennent le processus d'élaboration de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2.

Tableau 3. 1  
Questionnaire de besoins des apprenants

No	Questions
1	Êtes-vous intéressé d'apprendre des compétences de la compréhension de l'écrit ? Expliquez la raison
2	Avez-vous réussi le DELF A2 ou apprendre pour la préparation du DELF A2 ?
3	Quel matériel de lecture utilisez-vous pour améliorer vos compétences de la compréhension de l'écrit ?
4	Quels supports d'apprentissage sont souvent utilisés pour l'apprentissage des compétences de la compréhension de l'écrit dans la classe ?
5	Êtes-vous intéressé de lire de bandes dessinées françaises ? Expliquer pourquoi !
6	Est-ce que les médias de bandes dessinées ont-ils déjà été utilisés dans l'apprentissage dans la classe ?
7	Les bandes dessinées peuvent vous motiver à lire ? Expliquez la raison
8	Préférez-vous le texte avec des images au texte sans images ? Expliquer pourquoi !
9	Préférez-vous les bandes dessinées en couleur aux bandes dessinées en noir et blanc ? Expliquer pourquoi !
10	Les bandes dessinées peuvent-elles être utilisées comme support d'apprentissage en classe ? Qu'en pensez-vous ?
11	Si la bande dessinée est utilisée comme support d'apprentissage, est-ce que ses évaluations sont nécessaire ? Pourquoi ?
12	La bande dessinée peut vous aider de comprendre mieux un texte ? Expliquer pourquoi !
13	La bande dessinée éducative doit contenir des aspects culturels français ? que pensez-vous ?
14	Faut-il adapter les personnages de BD aux caractéristiques de l'apprenant ?

15	Préférez-vous lire à partir de livres imprimés ou de livres électroniques ? Qu'en pensez-vous ?
----	--

Tableau 3. 2

## Questionnaire de besoin des enseignants

No	Questions
1	Quel est l'enthousiasme des élèves dans l'apprentissage de la Compréhension écrite A2 ?
2	Ont les apprenants réussi le DELF A2 ou apprendre pour la préparation du DELF A2 ?
3	Quel matériel de lecture utilisez-vous pour améliorer les compétences de lecture en français des apprenants ?
4	Quels supports d'apprentissage utilisez-vous souvent pour l'apprentissage des compétences de la compréhension de l'écrit dans la classe ?
5	Avez-vous déjà utilisé la bande dessinée comme support d'apprentissage dans la classe ?
6	Les bandes dessinées peuvent motiver les apprenants à lire ?
7	Les élèves comprennent-ils mieux un texte avec des images qu'un texte sans images ? Que pensez-vous ?
8	Les bandes dessinées peuvent être utilisées comme support d'apprentissage dans la classe ? Qu'en pensez-vous ?
9	La bande dessinée peut aider les élèves pour comprendre mieux des textes ? Qu'en pensez-vous ?
10	Si les bandes dessinées sont utilisées comme supports d'apprentissage, est-ce que les évaluations sont nécessaire ? Pourquoi ?
11	Si la pratique et l'évaluation sont nécessaires, quelle forme de questions pensez-vous être appropriée ?
12	Faut-il intégrer des éléments de la culture française dans la bande dessinée pédagogique ?
13	Les personnages de bandes dessinées doivent être adaptés au caractère de l'apprenant ?

14	Si les bandes dessinées sont utilisées comme supports d'apprentissage, les bandes dessinées éducatives sont-elles plus adaptées pour être transformées en livres électroniques ou en livres imprimés ?
15	Quelles sont vos suggestions et apports sur le développement de bandes dessinées éducatives comme support pour l'apprentissage de la Compréhension écrite Niveau A2 ?

Après l'étape de la production, le produit est évalué par des experts. Le chercheur pose des questionnaires dans la forme de la fiche d'évaluation pour connaître la pertinence du produit basé sur la cadre de la compréhension écrite de niveau A2 selon CECRL. Le questionnaire contient des questions des aspects dans les tableaux suivants.

Tableau 3. 3

Grille d'évaluation de matière d'apprentissage de media bande dessine par des experts

Les aspects	Indicateurs
Les contenus de produits	La pertinence de contenu avec CECRL.
	La spécificité du matériel d'apprentissage.
	La précision du matériel présenté.
	La compréhensibilité des phrases par les apprenants.
	La précision de la grammaire française.
	La pertinence des phrases utilisées avec le niveau de compétence des apprenants
	La pertinence du matériel d'apprentissage avec le développement de l'apprenant
	La pertinence du matériel avec les objectifs d'apprentissage

Les présentations de la BD et de l'évaluation	La pertinence de la BD et du thème d'apprentissage.
	La pertinence de l'histoire de BD avec des caractéristiques des apprenants
	La clarté de la présentation de l'histoire de la BD
	La précision de la présentation de la culture française
	La pertinence des tests et l'apprentissage de la BD.
	La précision des types d'évaluation et des apprentissages.
	La pertinence des évaluations et le niveau de compétence des apprenants
La qualité de produit	Le media peut être utilisé facilement dans l'apprentissage
	Le media peut être compris facilement par les apprenants
	Le media peut améliorer la motivation des apprenants
	Le media est potentiel d'améliorer la compétence de la compréhension écrite des apprenants
	L'utilisabilité du media dans l'apprentissage de la compréhension écrite de niveau A2



Tableau 3. 4

Grille d'évaluation de design de media bande dessine par des experts

Les aspects	Indicateurs
Le design de produits	Le design de couverture est attrayant.
	Le design des personnages sont uniques.
	La combinaison et la composition des couleurs.
	La sélection des types des lettre du texte.
	Le style de l'art dans la BD.
Les contenus de produit	La cohérence et l'ordre des images.
	L'arrangement des images et des textes.
	La lisibilité des textes présentés.
	La cohérence des textes et des images.
	Les images peuvent illustrer l'histoire précisément
La qualité de produit	La consistance du style de l'art dans la BD
	La BD est facile à lire par des lecteurs
	La BD peut attirer l'attention des lecteurs
	La BD peut améliorer la motivation de lire des lecteurs
	La notabilité de media comme une bande dessinée éducatif.

L'échelle de Likert est utilisée dans ce questionnaire. Siregar (2016) explique que cette échelle est utilisée pour mesurer l'attitude, l'opinion, la perception d'une personne sur certain objet ou certain phénomène. L'échelle de Likert est divisée dans cinq classifications, Entièrement pas d'accord, pas d'accord, neutre, d'accord, entièrement d'accord.

Muhammad Dzikri Fauzy, 2022

ÉLABORATION DE LA BANDE DESSINÉE ÉDUCATIVE AU THÈME CULINAIRE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE NIVEAU A2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tableau 3. 5  
Échelle Likert modifiée

Échelle	Score
Entièrement pas d'accord	1
Pas d'accord	2
Neutre	3
D'accord	4
Entièrement d'accord	5

### 3.5 Validité de la recherche

Sutama (2019) définit que la validité est le degré auquel les explications scientifiques des phénomènes correspondent à la réalité du monde. La validité fait référence à la vérité ou à la fausseté de la proposition générée par la recherche. De plus, la validité de recherche peut signifier une vérité et une honnêteté concernant une description, une explication, une interprétation et une conclusion obtenues à partir d'un rapport de recherche.

Le chercheur déterminera les instruments utilisés afin que cette recherche soit valide. Dans cette recherche utilisera les jugements des experts comme la validité. Le chercheur propose les instruments comme suivants :

1. L'élaboration du media de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compréhension de l'écrite niveau A2 comme le produit de recherche
2. La grille d'évaluation qui sera distribué aux experts. Ils peuvent donc donner les jugements ainsi que les suggestions sur L'élaboration du media de la bande dessinée pour l'apprentissage de la compréhension de l'écrite niveau A2.

### 3.6 Techniques de collecte des données

Muhammad Dzikri Fauzy, 2022

ÉLABORATION DE LA BANDE DESSINÉE ÉDUCATIVE AU THÈME CULINAIRE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE NIVEAU A2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Le processus de collecte de données est un important élément dans une recherche. Dans cette étape le chercheur effectuera quelque moyen pour collecter des données qui soutient cette recherche. Les méthodes d'étude documentaire et questionnaire sont utilisées. Le chercheur collectera les documents pertinents qui supportent l'élaboration de la bande dessinée. D'après l'étape d'élaboration finit, le produit est évalué par des experts en utilisant le questionnaire sous la forme d'évaluation pour connaître la pertinence de la bande dessinée basée sur CECRL pour la compétence de la compréhension écrite de niveau A2.

### 3.7 Technique de l'analyse de donnée

Après les données nécessaires sont obtenues, elles doivent être analysées en utilisant technique d'analyse. Arikunto (2019) définit la technique d'analyse de donnée comme une technique utilisée pour traiter les données pour obtenir la conclusion. Après le processus d'évaluation de la bande dessinée par des experts, les données sont calculées en utilisant la formule de pourcentage comme suivant pour obtenir les résultats d'évaluation.

$$\text{Résultats} = \frac{\text{Note totale}}{\text{Note maximale}} \times 100\%$$

Après obtenir les résultats d'évaluation, l'étape suivant est l'interprétation de résultat basés sur la classification du score qu'Arikunto (2019) suggère comme suivant.

Tableau 3. 6

#### Échelle de la notation

Pourcentage (%)	Interprétation
81 - 100	Satisfaisant
61 - 80	Bien
41 - 60	Suffisant

Muhammad Dzikri Fauzy, 2022

ÉLABORATION DE LA BANDE DESSINÉE ÉDUCATIVE AU THÈME CULINAIRE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE NIVEAU A2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

21 - 40	Mal
0 - 20	Médiocre

Le tableau de l'échelle de notation ci-dessus indique le pourcentage de la note obtenue à partir du processus d'évaluation et de validation par l'expert. Chaque score d'interprétation indique également le poids de la révision pour les médias comme suit :

- 1) Satisfaisant, Le support est très bien fait et ne nécessite aucune révision ou peut nécessiter une légère révision.
- 2) Bien, Le média est bien fait mais il pourrait avoir besoin d'une révision mineure.
- 3) Suffisant, Le support n'est pas bien fait ni mal fait, il a besoin d'une révision modérée.
- 4) Mal, le média est mal fait et a besoin d'une révision majeure.
- 5) Médiocre, le support est très mal fait et a besoin d'une lourde révision ou devrait être entièrement révisé.