

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

3.1 Méthode de recherche

La méthode de recherche est essentiellement un moyen scientifique d'obtenir des données avec certains objectifs et utilisations (Sugiyono, 2015 : 2). Quant à cette étude, a décidé de choisir la méthode RnD (*Research and Development*). Le sens de la RnD a été transmise par Sukmadinata (2009 : 164), à savoir

Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dan berfokus pada bagaimana cara mengevaluasi atau memperbaiki sebuah praktik.

On peut conclure que la méthode de recherche de la RnD est le processus de développement d'un nouveau produit ou de création d'un produit existant et d'amélioration d'une pratique qui est responsable et liée au développement, aux spécifications de conception et l'évaluation sont effectuées. Pour pouvoir produire certains produits, la recherche est utilisée pour analyser les besoins et tester l'efficacité de ces produits afin qu'ils puissent fonctionner dans la société en général.

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 (Four-D) développé par Thiagarajan. Selon Mulyatiningsih (2016) le développement d'un modèle 4D est un développement plus concis mais inclut un processus de développement complet. Suryaningtyas (2013 :12), dit que voici les étapes de l'élaboration d'un modèle 4-D à partir de Thiagarajan, 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*). Ci-dessous les étapes du modèle de cette recherche qui sont plus systématiques et mieux organisées :

1. **L'étape de définir (*define*).** À cette étape, la chercheuse analysera et collectera des informations dans quelle mesure le développement de produits sera effectué. Cette étape peut aussi l'appeler une analyse des besoins, cela peut être fait par une analyse des recherches antérieures et des études documentaires. Il y a cinq activités à cette étape, à savoir : (1) *Front-end analysis* (cette activité pour identifier et déterminer les problèmes qui sous-tendent le besoin de développement). (2) *Learner Analysis* (analyse des types d'étudiants qui seront la cible). (3) *Task Analysis* (identification des compétences de base et des indicateurs des matières). (4) *Concept Analysis* (identification des principaux concepts à élaborer). (5) *Specifying Instructional Objectives* (formuler des objectifs d'apprentissage pour résumer tous les résultats de l'analyse).

2. **L'étape de dessiner (*design*).** Le but de cette étape est de produire une conception de média d'apprentissage qui sera élaborée et le résultat est appelé *first draft* . Il y a quatre étapes qui doivent être complétées à cette étape, à savoir : (1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (pour relier l'étape de définition et l'étape de conception). (2) *Media Selection* (identification de média d'apprentissage selon les caractéristiques du matériel). (3) *Format Selection* (formuler les aspects qui supportent le développement des médias). (4) *Initial Design* (conception globale des médias élaborée/*first draft*).

3. **L'étape de développer (*develop*).** Le but de l'étape de développement est de produire la version finale du média d'apprentissage développé. Les activités de cette étape consistent en deux étapes, à savoir : (1) *Expert appraisal* (demander une évaluation et des suggestions d'amélioration à des experts pour le matériel et les médias en cours d'élaboration). (2) *Developmental Testing* (tester les cibles et obtenir des commentaires).

4. L'étape de disséminer (*disseminate*). Cette étape a but pour vérifier le test de validation du média d'apprentissage révisé, puis à le diffuser sur le terrain afin qu'ils soit accepté et utilisé par les utilisateurs.

La procédure de développement du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site est effectuée en adoptant le processus de l'élaboration du média d'apprentissage 4D, comme ci-dessous :

1. L'étape de définir (*define*),
 - a. Analyser les problèmes concernant l'apprentissage de FLE en ligne. En particulier dans l'apprentissage de la civilisation française.
 - b. Analyser les caractéristiques des étudiants de langue française comme ciblés.
 - c. Identifier la compétence de la matière et des taches de la civilisation française au niveau A2 basé sur le CECRL.
 - d. Recherche des dernières sources pour enrichir le matériel de la civilisation française à partir de livres, revues, films, vidéos ou Internet.
 - e. Analyse des besoins liés au développement de médias d'auto-apprentissage pour la civilisation française.
 - f. Analyse conceptuelle concernant l'élaboration du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site Apprendre La Civilisation Française « ACIF » basé sur CECRL,
 - g. Formuler des objectifs d'apprentissage pour résumer tous les résultats de l'analyse
2. L'étape de dessiner (*design*),
 - a. Organiser une grille d'évaluation de l'apprentissage.
 - b. Choisir le concept d'affichage et le contenu du média (Pertinence d'espace, de couleur, etc.).
 - c. Préparer un prototype de l'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site apprendre la civilisation française « ACIF » basé sur le CECRL.
3. L'étape de développer (*develop*)

- a. Demander la validation à des experts pour le produit de l'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site apprendre la civilisation française « ACIF » basé sur CECRL.
 - b. Demander les suggestions et les réponses par des enseignants.
4. L'étape de disséminer (*disseminate*).
- Diffuser le projet final du media d'auto-apprentissage sous la forme d'un site apprendre la civilisation française « ACIF » basé sur CECRL.

3.2 La population et l'échantillon de recherche

Sugiyono (2015 :80) explique que la population est une région de généralisation compris d'objets/sujets (non seulement des personnes, mais aussi des objets et autres objets naturels) qui ont certaines qualités et caractéristiques déterminées par la chercheuse à étudier et en ont à tirer la conclusion. La population de cette étude est tous les apprenants de la langue française.

Ensuite, l'échantillon fait partie du nombre et des caractéristiques de la population (Sugiyono, 2017:81). Par conséquent, l'échantillon pour cette étude est les certains apprenants de la langue français au niveau A2. Et pour déterminer l'échantillon ici, la chercheuse utilise la technique de *purposive sampling* ou l'échantillonnage raisonné. Selon Sugiyono (2017), *Purposive sampling* est une technique de collecte de données en déterminant certains critères. Le but principe de l'échantillonnage raisonné est de déterminer un échantillon qui peut représenter la population logiquement.

3.3 Définitions opérationnelles

Les définitions opérationnelles sont des termes importants dans cette recherche expliqués comme suit :

1. Média Apprentissage. Dans cette recherche, la chercheuse élabore le média d'apprentissage sous forme du site qui a le type d'auto-apprentissage. Ce média a un élément important du processus d'apprentissage, en particulier

pour transmettre des leçons, de l'information, ou des connaissances aux étudiants.

2. Site. La chercheuse donne des limites et se concentrent sur l'élaboration de site comme média d'apprentissage qui peut être utilisé indépendamment par les étudiants et en général peut être utilisé par les enseignants et les étudiants. Le site est un ensemble d'éléments (2D et 3D) qui sont combinés dans un système logiciel basé sur la technologie qui utilise l'Internet, dans lequel il fournit du contenu qui fonctionne pour diffuser l'information.
3. Civilisation Française. C'est une des leçons de français. Le but principal de l'élaboration de ce média est de soutenir l'apprentissage de la civilisation française au niveau A2, et d'augmenter les connaissances des étudiants sur la France.

3.4 Instruments de la recherche

Selon Purwanto (2018), les instruments de recherche sont essentiellement des outils utilisés par les chercheurs pour collecter des données dans leurs recherches. Cet instrument de recherche a été réalisé en fonction de l'objectif de mesure et de la théorie utilisée comme base, afin que les résultats de recherche sont meilleurs et systématiques.

Dans cette étude, la chercheuse utilise quelque instrument de recherche pour collecter des sources de données. En posant des questions aux enseignants et aux étudiants sous forme de questionnaires (l'enquête/entretien) et documentation pour obtenir des données qui soutiennent le processus d'élaboration de média d'auto-apprentissage sous forme de site pour apprendre la civilisation française au niveau A2 basé sur CECRL.

1. La documentation

Trimarsiah & Arafat (2017) affirment que la documentation est un instrument qui sera réalisée en recherchant des matériaux qui soutiennent la définition des problèmes au moyen de livres, d'internet, etc., qui sont étroitement liés à l'objet du problème. Cet instrument est utilisée pour

examiner des données historiques, des archives y compris des livres, des opinions d'experts, des théories et des problèmes de recherche connexes. Dans cette recherche, l'instrument de documentation a été appliquées pour collecter des documents utilisés pour l'élaboration de média, à savoir du matériel d'apprentissage pour la Civilisation Française de diverses sources, y compris des livres et internet.

2. Les questionnaires

Les questionnaires sont des instruments utilisés pour recueillir des données qui contient des questions écrites pour l'enquête. Purwanto (2018), dit qu'un questionnaire est un instrument de recherche qui contient des énoncés de telle façon sur les variables de recherche. Le but de la création d'un questionnaire est d'obtenir de l'information pertinente pour les objectifs de la recherche et d'obtenir des données avec la validité et la fiabilité les plus élevées possibles. Pour avoir les informations selon les difficultés et le besoin des étudiants, la chercheuse fait l'analyse de besoins et ce questionnaire distribue aux étudiants pour savoir ce qu'ils pensent sur le média qui sera développé.

3. L'entretien

Ensuite l'entretien est les questions verbales auxquelles les répondants doivent répondre. Sugiyono (2017) définit une entretien comme une réunion de deux personnes dans un même lieu pour échanger des informations et des idées en effectuant des questions et des réponses, afin que le sens puisse être construit dans un sujet particulier. Le but des entretien était d'obtenir des informations et des données qui supportent de cette recherche. Pour collecter des informations appropriées, la chercheuse a effectué une analyse des besoins sous la forme d'entretien à l'enseignant de la Civilisation Française pour connaître son opinion sur le média d'apprentissage à développer.

Tableau 3.1
Grille du questionnaire sur les besoins des étudiants

No	Indicateur de question	Numéro de question
1.	Les niveaux de langue français des étudiants.	1
2.	La propriété des appareils électroniques	2
3.	L'intérêt de l'apprentissage civilisation française	3-5
4.	Les sources et les médias d'apprentissage de la civilisation française	6-8
5.	L'utilisation des outils électronique pour l'apprentissage	9
6.	Les opinions des apprenants sur le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site pour le cours de la civilisation française.	10-15

Tableau 3.2
Grille guide d'entretien de professeur

No	Indicateur de question	Numéro de question
1	L'intérêt de l'apprentissage civilisation française	1
2	Les niveaux de langue français des étudiants.	2
3	Les sources et les médias d'apprentissage de la civilisation française	3-7
4	L'utilisation de média site dans l'apprentissage civilisation française au niveau A2	8-9
5.	L'opinions de professeur sur le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site pour le cours de la civilisation française.	10-14

6.	Besoins de développement du média d'apprentissage au cours de la civilisation française.	15
----	--	----

3.4.1 La grille d'évaluation

Après l'étape de production, le produit sera évalué par des experts. La grille d'évaluation utilisée par la chercheuse fait référence à la théorie de Miftah et Rokhman (2022); Setyosari (2009); Fikri et Madona (2018); et Suyanto (2009). La chercheuse pose des questionnaires sous la forme de la fiche d'évaluation pour déterminer la pertinence du produit basé sur les limites matérielles de la Civilisation Française au niveau A2 selon CECRL. Le questionnaire contient des questions sur les aspects du tableau suivant :

Tableau 3.3

Grille de faisabilité des instruments par l'expert

No	Aspect évaluée	Critère
1.	La faisabilité du matériel d'apprentissage	Les matérielles dans le produit
		Les matérielles dans le produit
2.	La faisabilité du média	Le dessin du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site
		Les contenus de produit
		La qualité du média

Dans ce questionnaire utilisé échelle de Likert. Selon Sugiyono (2017) dit que l'échelle de Likert est une technique utilisée pour mesurer les attitudes, les réponses et les perceptions d'individus ou de groupes de personnes liés à des phénomènes sociaux. Cette échelle est couramment utilisée dans les questionnaires, en particulier dans l'enquête. L'échelle de Likert est divisée en

deux types, à savoir pour mesurer l'intérêt positif et l'intérêt négatif. Ces questions ont reçu un score de 4, 3, 2 et 1, la forme de réponse est divisée en entièrement d'accord, d'accord, pas d'accord, entièrement pas d'accord (Taluke et al., 2019 : 534).

Tableau 3.4
Echelle Likert modifiée

Echelle	Score
Entièrement pas d'accord	1
Pas d'accord	2
D'accord	3
Entièrement d'accord	4

3.5 La Validité de Recherche

Pour faire une bonne recherche, il faut une bonne validité pour valider les instruments utilisés dans cette recherche. Sugiyono (2015 : 301) a dit que la validation de design est,

« Un processus d'activité pour évaluer si le design du produit, dans ce cas-ci le nouveau système de travail, sera rationnellement plus efficace que l'ancien ou non. On le dit rationnellement, parce que la validation ici reste une évaluation basée sur la pensée rationnelle, et non sur des faits sur le terrain. La validation du produit peut se faire en présentant plusieurs experts ou experts expérimentés pour évaluer le nouveau produit conçu. On demande à chaque expert d'évaluer la conception afin d'en déterminer davantage les faiblesses et les forces ».

La validité utilisée dans cette recherche est les jugements des experts, ils sont les professeurs. La chercheuse propose les instruments, comme suivants :

1. L'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site *Apprendre La Civilisation Française* « ACIF » comme produit de recherche,

2. La grille d'évaluation qui sera distribué aux expert. Ils peuvent donner les jugements, les remarques ou les suggestions sur l'élaboration du produit de cette recherche,

3.6 Les Techniques de collecte des données

Le processus de collecte des données est un élément important de la recherche. À cette étape, la chercheuse a fait quelque moyen pour collecter des données qui soutient de la recherche. La méthode consiste à effectuer une étude documentaire et une méthode de questionnaire. La chercheuse collectera des documents pertinents avec la recherche afin de supporter l'élaboration de média d'apprentissage. D'près l'étape d'élaboration est finit, le produit est évalué par des experts en utilisant le questionnaire sous forme d'évaluation pour déterminer la pertinence de média sous forme de sites avec le sujet Civilisation Française au niveau A2 basé sur CECRL. Ci-dessous est un processus plus structuré de la collecte des données a consisté en les étapes suivantes :

1. Consulter la conception d'élaboration du média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site aux conseillers de recherche
2. Rechercher des sources pertinentes pour la recherche
3. Décider la population et l'échantillon de recherche
4. Décider les techniques de collecte des données et les techniques d'analyse des données
5. Consulter et valider les techniques de collecte des données et les techniques d'analyse des données aux conseillers de recherche
6. Distribuer l'enquête (analyse de besoin)
7. Faire l'entretien
8. Élaborer le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site dans la recherche
9. Valider le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site aux conseillers de recherche et aux experts

10. Réviser le média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site qui a été élaboré selon les conseils d'experts
11. Publication de média d'auto-apprentissage sous la forme d'un site comme le produit final.

3.7 La Technique d'Analyse des Données

Avoir les données de recherche sont obtenues, elles doivent être analysées avec de techniques d'analyse. La technique d'analyse choisie est quantitative descriptive. Moleong (2017:280-281), l'analyse des données est le processus de regroupement et de compilation des données en modèles, catégories et unités descriptives afin que les thèmes peuvent être trouvés et hypothèses de travail peuvent être formulées comme suggéré par les données. Après le processus d'évaluation par des experts des médias d'apprentissage et du matériel de Civilisation Française, les données seront calculées en utilisant la formule de pourcentage suivante pour obtenir les résultats de l'évaluation.

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

Après avoir obtenu les résultats d'évaluation, l'étape suivant est l'interprétation de résultat basés sur la catégorie du score selon Arikunto (2019) comme suivant.

Tableau 3.5
Échelle de la notation

Note en pourcentage (%)	Catégorie d'interprétation
81 – 100	Très bien
61 – 80	Bien
41 – 60	Suffisant
21 – 40	Mal
1 - 20	Très mal

3.8 Procédure de la Recherche

Les procédures de recherche ont un rôle important dans une recherche, ci-dessous la chercheuse décrit les étapes de cette recherche à travers un schéma.

Schéma 3.1 Procédure de la recherche

