

## CHAPITRE III

### MÉTHODE DE RECHERCHE

#### 3.1 Méthode de Recherche

Une méthode est considérée comme une façon scientifique utilisée pour tester des données si bien qu'ils puissent résoudre la problématique de recherche. La méthode de recherche utilisée dans cette recherche est la recherche et le développement (R&D). La recherche et le développement peuvent être définis comme un processus ou des étapes systématique pour développer un nouveau produit ou pour compléter un produit disponible qu'il peut être responsable (Sujadi, 2003 ; Purnama, 2013). Selon Borg et Gall (1983), la méthode R&D en tant que modèle de conception dans la recherche en éducation est un processus utilisé pour développer et valider des produits éducatifs

Le but de cette recherche est de développer un Modèle D'apprentissage Compétences d'Ordre Supérieur (*Higher-Order Thinking Skill*) Assisté Par Google Sites Pour La Compréhension Écrite Niveau A2. Le produit qui sera réalisé se présente sous la forme d'une syntaxe de modèle d'apprentissage (contenant des étapes et des activités d'apprentissage), les matériels, le media (google sites pour soutenir la mise en œuvre de l'apprentissage) et l'évaluation de l'apprentissage. Donc, le design de R&D utilisé est le modèle ADDIE. Le modèle ADDIE a été développé par Dick et Carry (1996) qui vise à concevoir un système d'apprentissage. Ce modèle convient à diverses formes de développement de produits telles que des modèles, des stratégies d'apprentissage, des méthodes d'apprentissage, des médias et du matériel pédagogique (Branch, 2009, p.2).

McGriff (2000) déclare que le modèle ADDIE est un processus de conception pédagogique interactif, dans lequel les résultats de l'évaluation formative de chaque phase ramènent le concepteur pédagogique à la phase

précédente. Le modèle ADDIE comprend analyser (*analyse*), dessiner (*design*), développer (*develop*), la mise en œuvre (*implement*) et l'évaluation (evaluation).

Voici les activités à chaque étape de l'élaboration d'un modèle ou d'une méthode d'apprentissage, à savoir :

1. Analyser (*Analyse*);

Rossett & Sheldon (2001, p.67), définit l'analyse comme une étude menée pour savoir ce qui doit être fait. L'analyse est la première étape dans le développement du matériel. Cette étape est généralement appelée une analyse des besoins qui est effectuée pour recueillir des informations sur le terrain et découvrir ce dont le sujet a besoin.

2. Dessiner (*design*);

Les activités menées à ce stade sont le choix d'un modèle à développer et la conception d'une syntaxe d'apprentissage. À ce stade, le prototype 1 (initial) est produit en tant que réalisation des résultats de la conception du modèle, les activités sont 1) compiler la syntaxe d'apprentissage, 2) établir un système social, 3) compiler le principe de réaction, à savoir fournir une vue d'ensemble à l'enseignant à répondre à chaque comportement manifesté par les élèves pendant l'apprentissage, et 4) établir un système de soutien, à savoir les conditions fournies pour que le modèle d'apprentissage puisse être mis en œuvre, par exemple les paramètres de la classe, les outils d'apprentissage, les installations d'apprentissage et les médias nécessaires à l'apprentissage, et y compris la compilation de l'impact des résultats d'apprentissage. Cette étape comprend les activités suivantes :

a. Créer de prototype

Le prototype peut être interprété comme un exemple ou un modèle initial créé pour tester des concepts qui ont été introduits précédemment et devenir la base de tests ultérieurs. Le processus de prototypage (Création de prototype) est le processus initial au stade de la conception,

car le prototype réalisé servira de base au développement d'autres aspects et produits.

b. Préparer des matériaux et évaluation

À ce stade, le chercheur prépare du matériel d'apprentissage et des évaluations se référant au prototype et aux théories de soutien de l'apprentissage basé sur HOTS pour la compréhension et la production Écrite Niveau A2.

c. Préparer une grille d'instruments

Les instruments préparés comprennent un questionnaire d'évaluation du produit par des experts et un questionnaire pour les étudiants. L'évaluation du produit est effectuée jusqu'à ce qu'il obtienne une évaluation valide d'experts. Alors que le questionnaire étudiant est destiné à obtenir des avis sur les avantages et les inconvénients des produits qui ont été développés après le processus de validation.

d. Sélectionner des medias appropriés

La fonction principale des médias d'apprentissage est d'être un outil pédagogique qui influence également les conditions climatiques, l'environnement d'apprentissage et même la psychologie de l'élève qui est organisée et créée par l'enseignant, ce qui se traduit par l'émergence de désirs, d'intérêts, de motivation et de stimuli d'apprentissage (Arsyad, 2015, p.19). À ce stade, le media d'apprentissage sont l'un des aspects développés pour maximiser les résultats d'apprentissage utilisant le modèle HOTS. Le média sélectionnés dans cette recherche est *Google sites*. Il sera développé comme un média d'apprentissage interactif.. En utilisant le *Google sites*, les étudiants peuvent accéder au matériel d'apprentissage, faire des exercices et d'autres activités d'apprentissage conformément aux étapes du modèle d'apprentissage développé.

3. Développer (*develop*)

Dans la phase de développement, les concepteurs ou les développeurs créent et assemblent des actifs de contenu élaborés lors de la

phase de conception. Des activités d'évaluation sont réalisées à cette étape et résultent d'essais et de révisions des prototypes ou des processus (Gustafson et al., 2004). Cette étape se présente sous la forme d'activités de validation, notamment en demandant des avis d'experts sur la faisabilité du modèle d'apprentissage (prototype 1) qui a été réalisé et en analysant les résultats de validation des experts. Les résultats des experts ont été analysés de manière descriptive pour voir si le modèle développé avait rencontré la catégorie : très valide, valide; tout à fait valable ; moins valable ; et invalide. Cette étape est effectuée jusqu'à ce que la catégorie soit valide ou très valide, de sorte que si elle ne répond pas à ces critères, des révisions sont effectuées en fonction d'aspects qui ne sont pas encore valides.

#### 4. La Mise en Œuvre (*Implementation*)

A ce stade, la conception du média qui a été développé est mise en œuvre dans une situation réelle, à savoir dans la salle de classe. Lors de la mise en œuvre, le modèle et le média qui a été développé est appliqué aux conditions réelles. Après l'application, une première évaluation est réalisée pour donner un retour d'expérience sur l'application du modèle et media.

#### 5. L'Évaluation (*Evaluation*).

Cette étape se présente sous la forme d'activités d'évaluation par les étudiants concernant la réalisation du modèle et des supports développés. Le produit devrait être approuvé si les utilisateurs sont satisfaits et qu'ils considèrent que le produit répond à leurs besoins de formation. Après que le prototype est testé et révisé, les nouveaux produits ou processus sont prêts à être modifiés pour prendre une forme finale.

### 3.2 Schéma de Travail

Nous présenterons plus précisément ce qui est présenté dans chacune des phases de l'approche ADDIE pour mieux comprendre le processus de

design pédagogique utilisé dans tous les cas de développement et réalisation de modèle d'apprentissage compétences d'ordre supérieur (*Higher-Order Thinking Skill*) pour l'apprentissage de la compréhension écrite niveau A2 supporté par le média *google sites*, comme suit :

Tableau 1. Schéma des étapes effectuées dans la recherche se réfère à la théorie de la méthode de recherche ADDIE

| Modèle ADDIE R&D             | Étapes de recherche  |  |   |
|------------------------------|--|--|---|
| Analyser                     | Analyse des besoins  | L'analyse de l'apprenant, de tâche et des concepts | Formuler un ensemble d'objectifs d'apprentissage            |
| Dessiner                     | Conception de modèle d'apprentissage HOTS assisté par google sites (Formuler le Prototype Initial du modèle) |  | Organisation les démarches pédagogique pour le cours CE III |
| <b>Révision 1</b>            |  |  |   |
| Développer                   | Développer le modèle HOTS assisté par google sites   |  | Validation d'experts  |
| <b>Analyse et Révision 2</b> |  |  |   |
| Mise en Œuvre                | Tester le modèle asisité par le média  |  |   |
| Évaluation                   | Validation d'experts   | Questionnaire des étudiants                        |   |

### 3.3 Techniques de Collecte de Données

Dans cette recherche, le processus de collecte des données a consisté en les étapes suivantes :

1. Consulter la conception de développement du modèle d'apprentissage aux conseillers de recherche;
2. Décider la population et l'échantillon de recherche;
3. Préparer les instruments de recherche;
4. Consulter et valider les instruments de recherche aux conseillers de recherche, ainsi qu'aux experts;
5. Distribuer l'enquête et interviewer de professeur de CE III (analyse de besoin);
6. (analyse de besoin);
7. Développer un modèle dans la recherche;
8. Consulter et valider le modèle de recherche aux conseillers de recherche, ainsi qu'aux experts;
9. Réviser le modèle d'apprentissage élaboré selon les conseils d'experts;
10. Appliquer de modèle d'apprentissage développé en classe.
11. Distribuer des questionnaires pour obtenir les évaluations des étudiants sur l'utilisation du modèle.

#### 3.3.1 Instruments de recherche

Dans la recherche qui doit être faite pour collecter des données, il y a deux choses qui affectent la qualité des données de recherche, à savoir la qualité des instruments de recherche et la qualité de la collecte des données. Selon Webster (cité par Garalka & Darmanah, 2019), les données signifient quelque chose qui est considéré ou connu comme signifiant pour fournir un aperçu d'une situation ou d'un problème associé à un lieu et à un moment. Voici les techniques et les instruments de collecte de données utilisés dans cette étude

Tableau 2. Instruments de recherche

| La phase de recherche                       | Les instruments                    |
|---|------------------------------------|
| Recherche préliminaire<br>(phase d'analyse) | Guide d'entretien<br>Questionnaire |
| Phase de design et de développement         | Questionnaire                      |
| Phase de mise en œuvre et<br>d'évaluation   | Questionnaire                      |

### 3.3.1.1 Entretien

Une forme de dialogue menée par les chercheurs pour obtenir des informations auprès des répondants s'appelle une entrevue. L'instrument est appelé guide d'entretien ou *interview guide*.

L'instrument d'entretien peut révéler des informations à travers le temps, à savoir relatives au passé, au présent et au futur. Et les données générées à partir des entretiens sont ouvertes, complètes et illimitées, de sorte qu'elles sont en mesure de former des informations complètes pour découvrir la recherche (Ulfatin, 2014).

Tableau 3. Grille guide d'entretien de professeur

| No | Indicateur de question  | Numéro de question |
|----|---|--------------------|
| 1  | Pratique d'apprentissage Compréhension écrite niveau A2                   | 1-2                |
| 2  | Utilisation des modèl dans l'apprentissage Compréhension écrite niveau A2 | 3-4                |



|   |   |     |
|---|---|-----|
| 3 | Opinions de professeurs sur le modèle d'apprentissage HOTS assisté par le média <i>Google sites</i> | 5-7 |
| 4 | Utilisation de média <i>Google sites</i> dans l'apprentissage Compréhension écrite niveau A2        | 8-9 |
| 5 | Besoins de développement du modèle et média d'apprentissage pour le cours PE III                    | 10  |

### 3.3.1.2 Questionnaire

Selon Kurniawan & Puspitaningtyas (2016, p.82), la méthode de questionnaire/l'enquête est une technique indirecte de collecte de données (les chercheurs indirects posent les questions aux répondants). Les questionnaires contiennent une liste de questions qui ont été systématiquement organisées auxquelles doivent répondre ou auxquelles les répondants doivent répondre en fonction de leurs perceptions. Selon Dornyei (2007), le questionnaire utilisé pour mesurer les réponses a utilisé un questionnaire d'attitude en utilisant des questions d'attitude. « Attitudinal questions are used to find out what people think. This is a broad category that concerns attitudes, opinions, beliefs, interests, and values ». [Les questions d'attitude sont utilisées pour savoir ce que les gens pensent. Il s'agit d'une vaste catégorie qui concerne les attitudes, les opinions, les croyances, les intérêts et les valeurs.

Dans notre recherche, nous utilisons deux types de questionnaire, y compris : 1) le questionnaire pour avoir des informations afin de faire l'analyse de besoins et 2) le questionnaire pour évaluer le produit. Nous proposons donc des spécificités de ces questionnaires.

#### a. Analyse des besoins

L'objectif principal de ce questionnaire est d'obtenir des informations pertinentes sur l'analyse des besoins de développement d'un modèle d'apprentissage pour le cours Compréhension écrite. Des questionnaires ont été distribués aux composantes étudiées, à savoir les étudiants. Le questionnaire est également un moyen pour les étudiants d'exprimer leurs opinions, leurs idées et leurs besoins sur le modèle d'apprentissage de Compréhension écrite souhaité.

Tableau 4. Grille du questionnaire sur les besoins des étudiants

| No | Indicateur de question  | Numéro de question |
|----|---|--------------------|
| 1. | Niveaux de langue français des étudiants.   | 1-3                |
| 2. | Difficulté dans les cours Compréhension écrite niveau A2.   | 4-5                |
| 3. | Utilisation d'un smartphone/ordinateur portable pour l'apprentissage  | 6                  |
| 4. | Utilisation des médias dans l'apprentissage du Compréhension écrite niveau A2.  | 7-9                |
| 5. | Opinions sur l'utilisation des méthodes d'apprentissage Compréhension écrite niveau A2.   | 10-16              |
| 6. | Opinions des apprenants sur le modèle d'apprentissage HOTS assisté par le média <i>Google sites</i> dans le cours Compréhension écrite niveau A2. | 17-20              |

#### b. Questionnaire d'évaluation du produit

L'objectif principal de la réalisation de ce questionnaire est d'obtenir des informations avec la plus grande fiabilité et validité possible. Ce questionnaire de test d'évaluation aidera les chercheurs à voir les faiblesses

des prototypes réalisés. Des questionnaires ont été distribués aux enseignants et aux experts pour corriger et réviser le modèle en cours d'élaboration. Le chercheur a expliqué le questionnaire qui a été distribué afin que la compréhension de remplir le questionnaire devienne claire. Le questionnaire est un moyen pour les enseignants et les experts d'exprimer des opinions/idées sur le modèle d'apprentissage qui a été préparé par les chercheurs. Voici une grille des questionnaires d'évaluation de la faisabilité de modèle et média utilisés :

Tableau 5. Grille des instruments d'éligibilité auprès d'expert

| No | Aspect évaluée                           | Critère   | L'Échelle |   |   |   |
|----|--|---|-----------|---|---|---|
|    |  |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | La faisabilité du modèle d'apprentissage | L'adéquation du modèle d'apprentissage avec les compétences d'apprentissage de compréhension écrite niveau A2 |           |   |   |   |
|    |  | La clarté des objectifs d'apprentissage à atteindre   |           |   |   |   |
|    |  | La clarté des instructions dans les scénarios d'apprentissage à suivre  |           |   |   |   |
|    |  | L'adéquation des variations des activités d'apprentissage avec les objectifs d'apprentissage à atteindre      |           |   |   |   |
|    |  | L'exactitude de la sélection du matériel et l'exactitude du concept.  |           |   |   |   |
| 2. | L'éligibilité du média                   | L'affichage média de Google sites est assez détaillé  |           |   |   |   |
|    |  | La composition des couleurs de l'affichage média est attrayante   |           |   |   |   |
|    |  | L'équilibre (entre la taille du texte, l'icône du menu et l'affichage présenté                                |           |   |   |   |
|    |  | L'interface utilisateur (UI) : les instruction facile à comprendre pour les utilisateurs                      |           |   |   |   |

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  | La simplicité : apparence soignée et ordonnée                          |  |  |  |  |
|  |  | La facilité d'utilisation : facile à utiliser                          |  |  |  |  |
|  |  | La compatibilité : accessible sur divers appareils                     |  |  |  |  |
|  |  | L'adéquation des média avec les objectifs d'apprentissage à atteindre. |  |  |  |  |

Dans ce questionnaire de recherche, nous utilisons une échelle de Likert. Selon Siregar (2016, p. 138), l'échelle de Likert est une échelle qui peut être utilisée pour mesurer les attitudes, les opinions et les perceptions d'une personne sur un certain objet ou phénomène. L'échelle stratifiée de ce questionnaire utilise une échelle de Likert modifiée avec 4 (quatre) choix de réponses, à savoir entièrement d'accord, d'accord, pas d'accord et entièrement pas d'accord. Selon Sugiyono (2016, p. 134), ce questionnaire a fourni 4 (quatre) réponses alternatives, à savoir : entièrement d'accord (SS) avec un score de 4, d'accord (S) avec un score de 3, pas d'accord (TS) avec un score de 2, entièrement pas d'accord (STS) avec un score de 1.

*Tableau 6. Échelle de Likert*

| Réponses                 | Scores |
|--------------------------|--------|
| Entièrement d'accord     | 4      |
| D'accord                 | 3      |
| Entièrement pas d'accord | 2      |
| Pas d'accord             | 1      |

### 3.4 Population et Échantillon de Recherche

#### 3.4.1 Population de Recherche

La population est une zone de généralisation composée d'objets/sujets qui ont certaines qualités et caractéristiques définies par le chercheur pour être étudiés puis tirer des conclusions (Garalka & Darmanah, 2019). Ainsi, la population n'est pas seulement des personnes, mais aussi

Sofyani Nur Azizah, 2023

DÉVELOPPEMENT DU MODÈLE D'APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES DE RÉFLEXION D'ORDRE SUPÉRIEUR (HOTS) ASSISTÉ PAR GOOGLE SITES POUR LA COMPRÉHENSION ÉCRITE NIVEAU A2  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

des objets et d'autres objets naturels. La population n'est pas seulement le nombre d'objets ou de sujets, mais comprend toutes les caractéristiques possédées par l'objet ou le sujet.

La population de cette recherche contient de toutes les caractéristiques des compétences de la production écrite chez les étudiants troisième semestre de l'année académique 2022/ 2023 du Département pédagogique de français à l'UPI.

### **3.4.1 Échantillon de Recherche**

L'échantillon fait partie du nombre et des caractéristiques que possède la population (Garalka & Darmanah, 2019). Selon Setyosari (2010, p. 177), le terme échantillonnage se réfère aux stratégies qui nous permettent de prendre part ou sous-ensemble d'un groupe plus large (de la population) et l'utiliser comme une base pour tirer des conclusions sur ce groupe. Si la population est nombreuse et qu'il est impossible pour le chercheur de tout étudier dans la population, en raison des fonds, de la main-d'œuvre et du temps limités, le chercheur peut utiliser des échantillons prélevés sur une population représentative (Garalka & Darmanah, 2019).

Dans cette étude, l'échantillon a été déterminé à l'aide d'une technique d'échantillonnage raisonné, qui est une méthode d'échantillonnage non aléatoire dans laquelle le chercheur détermine une identité spéciale qui correspond à l'objectif de la recherche afin qu'il puisse répondre au cas de recherche (Lenaini, 2021). L'échantillon de cette recherche est limité aux étudiants du troisième semestre de l'année académique 2022/ 2023 de la classe A du Département pédagogique de français à l'UPI, qui ont appris sur le cours de Production Écrite 3.

## **3.5 Techniques d'Analyse des Données**

Des questionnaires permettent d'obtenir des résultats de validation auprès d'experts avec des aspects d'évaluation constitués de : La faisabilité du modèle d'apprentissage et L'éligibilité du media. Dans ce cas, après avoir obtenu toutes les données des répondants, nous allons les calculer en utilisant la formule comme suit:

$$\text{Résultats} = \frac{\text{note total obtenu}}{\text{note maximal}} \times 100\%$$

Les résultats des experts ont été analysés de manière descriptive pour voir si le modèle développé répondait aux catégories suivantes :

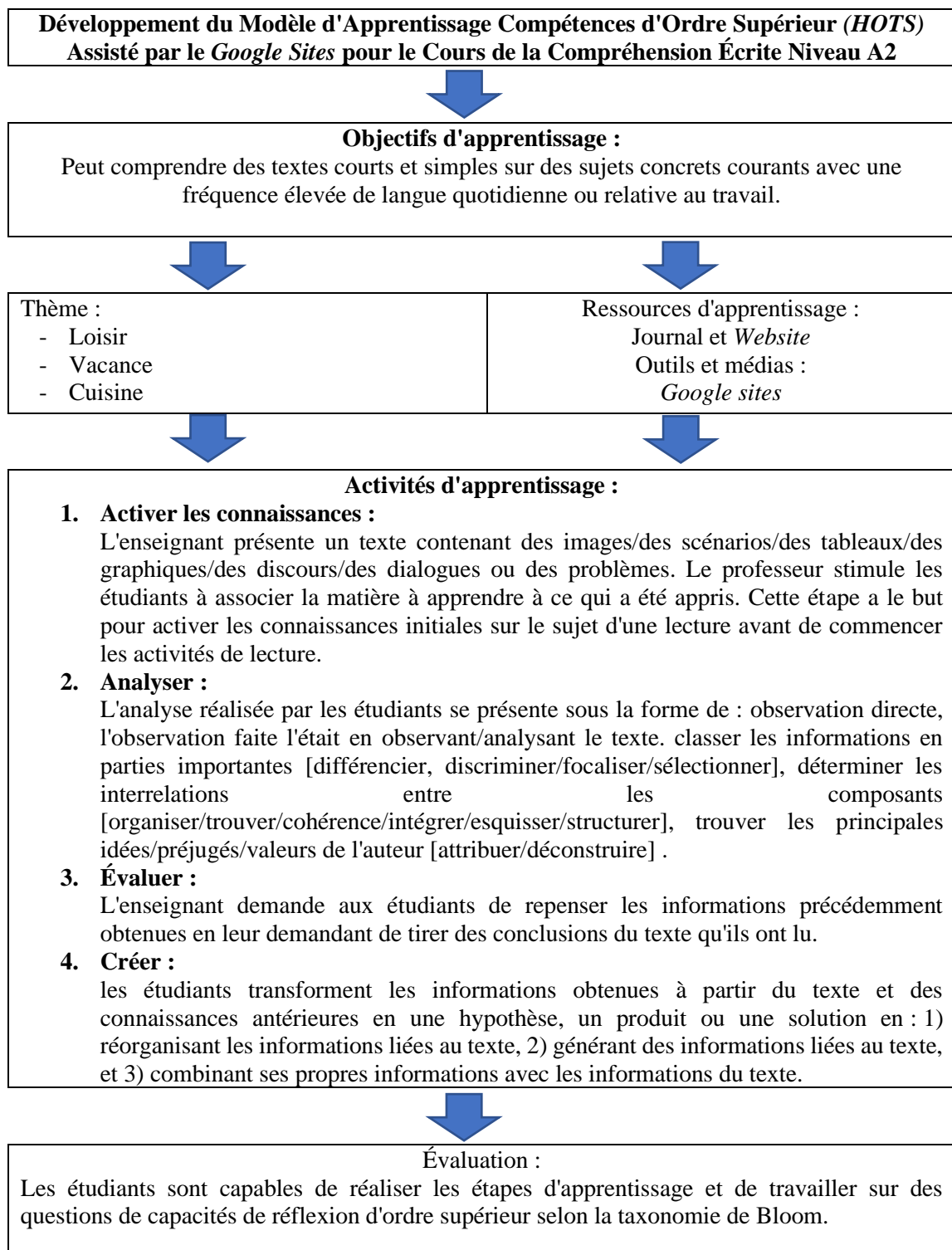
*Tableau 7. Échelle de notation*

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

Cette étape est effectuée jusqu'à ce que la catégorie soit valide ou très valable, de sorte que si elle ne répond pas à ces critères, des révisions sont effectuées en fonction d'aspects qui ne sont pas encore valides

### **3.5 Schéma Initial du modèle d'apprentissage**

Dans ce qui suit, nous avons compilé le schéma initial du modèle d'apprentissage basé sur HOTS faisant référence à la théorie de la taxonomie bloom, à la théorie de l'approche d'apprentissage cognitif et au CECRL.



*Figure 1. Schéma Initial du modèle d'apprentissage*

#### 4.1 Prototype Initial du média d'apprentissage «Google Sites»

Les matériels d'apprentissage doivent être conçus de manière systématique afin de préparer un enseignement efficace. Par conséquent, le développement du modèle effectué est soutenu par le développement de média d'apprentissage afin de motiver l'intérêt des étudiants. Les médias sont développés pour présenter des informations et fournir des instructions pour réaliser des activités réelles. Ceci est fait pour que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints de manière optimale.

Le média développé sous la forme d'un site d'internet utilise la fonctionnalité Google Sites de Google. Le site développé se compose de plusieurs menus que l'on peut voir dans le prototype initial suivant :

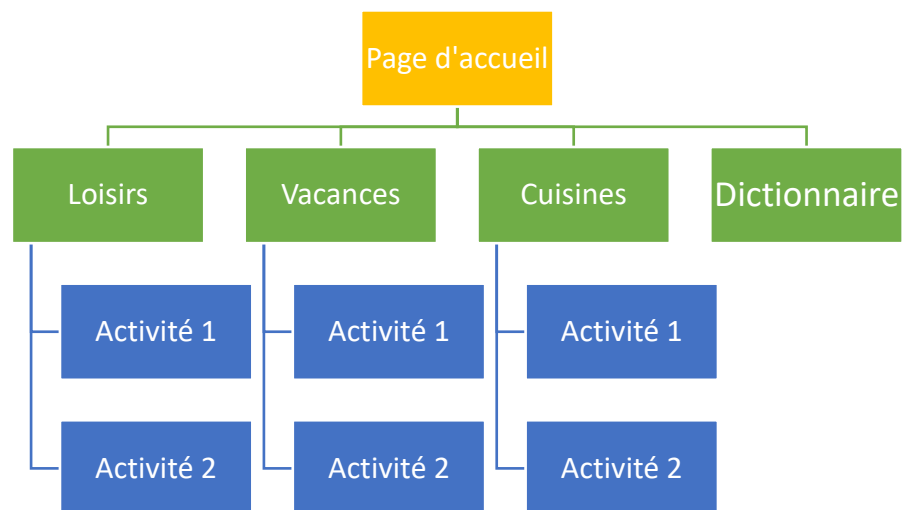


Figure 2. Prototype Initial du média d'apprentissage «Google Sites»