

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États des lieux

L'éducation est l'un des aspects la plus essentielle et fondamentale dans la vie, car elle joue un rôle très important dans la détermination des autres aspects de la vie. Par conséquent, le changement et le développement de l'éducation en quelque chose qui devrait se faire en accord avec les changements de la vie culturelle. Des changements dans le sens de l'amélioration de la qualité de l'éducation à tous les niveaux doivent toujours être faits en prévision des intérêts futurs. Sur cette base, le rôle de l'enseignant est la clé du succès dans la réalisation des objectifs éducatifs et des objectifs d'apprentissage à l'école.

Le gouvernement procède les modifications du curriculum afin d'obtenir les meilleurs résultats. Le curriculum est un élément qui contribue à concrétiser le processus de développement de la qualité de ce potentiel. Le curriculum de KTSP, par exemple, il est préparé par le gouvernement en impliquant la communauté et les enseignants afin que le programme de formation soit organisé en fonction des conditions réelles dans l'école. Le gouvernement a créé un nouveau programme appelé le curriculum 2013, basé sur la compétence en tant qu'instrument permettant aux étudiants de devenir: (1) des humains qualifiés qui sont capables de réagir de manière proactive aux défis d'une époque; (2) les personnes éduquées qui croient et craignent le Dieu, noble, en bonne santé, informé, créatif, indépendant; et (3) des citoyens démocratiques et responsables, comme indiqué dans le module de formation sur la mise en œuvre du curriculum de 2013.

Pour atteindre la qualité telle que définie dans le document de curriculum de 2013, les activités d'apprentissage doivent utiliser des principes centrés sur les lycéens, développer leur créativité, créer des conditions amusantes et stimulantes, et des valeurs contenues telles que l'éthique, l'esthétique, la logique et la kinesthésie, tout en apportant une expérience supplémentaire. Apprentissage diversifié grâce à l'application de diverses stratégies et méthodes d'apprentissage amusantes, contextuelles, efficaces, efficientes et significatives. Lors d'une leçon, l'enseignant fournit aux étudiants une expérience d'apprentissage leur permettant de s'impliquer activement dans la réalisation de diverses activités susceptibles de les aider à développer leur potentiel pour devenir une compétence, comme indiqué dans le document de programme de 2013.

SMA N 21 Medan est l'une des écoles secondaires qui dispose de bonnes installations d'apprentissage. Parmi les installations et infrastructures disponibles pour soutenir des résultats d'apprentissage maximum. Cela est prouvé par plusieurs installations d'apprentissage qui prennent en charge le processus d'apprentissage, notamment la disponibilité d'Infocus, de laboratoires informatiques et de réseaux *wifi* disponibles pour aider les enseignants à trouver de nouvelles connaissances. Mais en réalité, les installations disponibles n'encouragent pas les résultats d'apprentissage *des élèves*. Cela prouve clairement de la note moyenne encore faible. Des élèves de la classe XI qui n'a pas encore atteint le KKM (critère d'exhaustivité minimale). KKM pour les sujets de langue française est de 75, tandis que la valeur moyenne des résultats des élèves de classe XI est 69,83. Cela signifie que les résultats d'apprentissage n'ont pas été maximisés. Plusieurs facteurs influent sur la valeur des élèves dans les matières françaises, entre autres; (1) objectifs à atteindre, (2) enseignants et étudiants, (3) matériel didactique ou pédagogique, (4)

méthodes et (5) évaluation. En outre, les facteurs organisationnels du matériel et de la stratégie déterminent également le succès du processus d'enseignement et d'apprentissage. Par conséquent, selon la théorie de Reigeluth (1983), afin que les résultats d'apprentissage augmentent, effectuez une analyse ou une organisation du contenu de domaine d'étude en utilisant une stratégie spécifique. Les résultats d'apprentissage sont fortement influencés par ces variables et ils sont des facteurs qui déterminent le succès de l'apprentissage. Par conséquent, on a besoin d'une planification systématique de la part de l'enseignant, qui indique notamment comment gérer le processus d'apprentissage afin qu'il soit succès pour les élèves.

Pour mettre en œuvre l'apprentissage, une stratégie d'apprentissage appropriée est nécessaire. Les stratégies utilisées dans l'apprentissage fourniront la preuve que l'apprentissage sera plus efficace dans l'apprentissage du français. Développement de matériel pédagogique visant à stimuler la mémoire et la motivation pour apprendre du matériel tiré des cours de français.

Le matériel pédagogique joue un rôle important dans la détermination du niveau d'apprentissage des élèves. Les matériels d'enseignement occupent une place centrale pour trois raisons: 1) en tant que représentation des offres d'enseignants, 2) en tant que moyen d'atteindre les normes de compétences et 3) en tant qu'optimisation des services aux étudiants. Comme décrit ci-après: (1) du matériel didactique en tant que représentation matérielle de l'explication de l'enseignant devant la classe. Les informations, les descriptions qui doivent être soumises et les informations qui doivent être présentées par l'enseignant sont rassemblées dans le matériel pédagogique. Ainsi, les enseignants peuvent réduire les activités pour expliquer la leçon, afin de disposer de suffisamment de temps pour guider les lycéens dans l'apprentissage ou l'apprentissage *des élèves*. (2) les matériels d'enseignement

en tant qu'outil ou moyen d'atteindre les compétences de base et les compétences de base. Par conséquent, la préparation du matériel didactique est guidée par la compétence de contenu (KI) et la compétence de base (KD) contenues dans les normes de contenu énoncées dans le Règlement ministériel numéro 22 de 2006. (3) le matériel pédagogique est également une forme de service d'unité éducative destiné aux étudiants. Les lycéens s'occupent du matériel documenté et des informations cohérentes afin que les lycéens puissent optimiser leurs capacités en apprenant le matériel d'enseignement de manière répétée. Ainsi, l'optimisation des services d'apprentissage pour les lycéens peut être maintenue grâce à l'utilisation de matériel pédagogique.

Le développement de la technologie est également très influent sur le monde de l'éducation. Les établissements d'enseignement qui ne mettent pas en œuvre la technologie, en particulier les ordinateurs, ne seront pas compétitifs. L'utilisation des ordinateurs dans les écoles est un exemple d'école qui améliore la qualité de ses institutions. Parce que ces outils permettent aux écoles d'accroître l'accès, d'accélérer le processus et de réduire l'administration bureaucratique conventionnelle. Avec ce développement technologique rapide, il influence assez la structure de la vie humaine dans tous les secteurs.

Maintenant, les écoles sont initiées à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIK). Avec l'utilisation des ordinateurs dans l'apprentissage, les technologies de l'information et de la communication jouent au moins trois rôles: le contenu de l'apprentissage, les supports d'apprentissage et les outils d'apprentissage.

L'une des utilisations des TIK dans l'éducation est l'utilisation de l'apprentissage *e-learning* en tant que support d'apprentissage. L'apprentissage *e-*

*learning* est un système d'apprentissage qui utilise les médias électroniques et internet comme un outil d'aide aux activités d'apprentissage.

L'utilisation de l'apprentissage *e-learning* est une solution au manque d'accès à l'éducation. Pour que les citoyens puissent bénéficier d'une éducation, qu'elle soit personnelle (classique) ou moderne, l'une d'entre elles est réalisée par l'Internet. Soekartawi (2007: 4) a dit la même chose: "... *l'apprentissage e-learning est en effet très utile pour résoudre les problèmes d'éducation impliquant des efforts pour améliorer l'équité et l'accès à l'éducation*".

Apprentissage sur le Web qui est souvent utilisé aujourd'hui, comme Schoology, Moodle, Edmodo, Google Classroom et bien d'autres. La technologie Internet offrant un espace et un temps interactifs, flexibles et illimités devrait constituer l'un des meilleurs moyens d'apprentissage. Mais en réalité, l'utilisation de la technologie comme moyen d'apprentissage, ce n'est pas optimal. L'enseignant n'utilise pas toujours les installations existantes de manière optimale. Les lycéens n'utilisent que des livres imprimés, travaillent au tableau et utilisent des feuilles de travail.

Google Classroom est une porte qui s'adresse à tous les types d'enseignement et vise à trouver une solution au problème de la réalisation, du partage et du classement de chaque devoir sans papier. L'utilisation de Google Classroom en classe peut se faire par le biais de multiplateformes, notamment par un ordinateur. Les enseignants et les élèves peuvent visiter le site <https://classroom.google.com> ou télécharger l'application sur Android ou par l'App Store sur iOS avec le mot clé Google Classroom.

Les installations disponibles dans *e-learning* basé sur Google Classroom pour soutenir l'apprentissage sont nombreuses, mais en réalité, les enseignants qui utilisent

des installations informatiques connectées à Internet pour des activités d'apprentissage sont encore très peu. Lors de l'apprentissage chez SMA Negeri 21 Medan, la matière française sont souvent considérées comme moins intéressantes que d'autres matières, ce qui entraîne une faible motivation pour apprendre le français à l'école. Les lycéens doivent se concentrer et porter une attention particulière au matériel présenté lors des activités d'apprentissage. Mais en réalité, certains étudiants hésitent encore à faire attention au matériel fourni par l'enseignant. Pour améliorer la qualité de l'apprentissage pour le mieux, il est nécessaire de disposer d'un support d'apprentissage capable de favoriser l'esprit d'apprentissage et l'intérêt *des élèves* pour les supports permettant d'optimiser le processus d'apprentissage du français dans SMA Negeri 21 Medan.

À partir des résultats des besoins du questionnaire qui ont été remplis par les élèves, on peut découvrir qu'ils sont intéressés à utiliser le média d'apprentissage *Google Classroom*. C'est pourquoi on est intéressé à approfondir cette recherche.

Sur la base de ces problèmes, un effort est nécessaire pour optimiser le processus d'apprentissage du français dans SMA Negeri 21 Medan. Basé sur cette explication, cette recherche actuelle qui sera réalisée ayant le titre « **Développement de la méthode de français basé sur *google Classroom* en classe XI à SMA Negeri 21 Medan** ».

## **B. Identification du problème**

Sur la base du problème, les problèmes suivants peuvent être identifiés:

1. Les lycéens manquent d'intérêt pour apprendre le français.
2. Le modèle d'apprentissage utilisé par les enseignants est toujours conventionnel
3. Les matériaux pédagogiques sont limités lors de l'apprentissage.

4. La durée de l'enseignement est limité dans la classe.

### C. Limitation du problème

Sur l'identification des problèmes qui se posent, il faut donc limiter le problème. En ce qui concerne ce qui sera examiné dans cette étude est le développement de l'apprentissage e-learning sur *Google Classroom* dans SMA Negeri 21 Medan pour les lycéens de classe X de SMA Negeri 21 Medan.

Les problèmes de limitations dans cette étude sont les suivants:

1. Matériel d'étude développé dans l'apprentissage du français.
2. Support d'apprentissage développé sous la forme de l'apprentissage *e-learning*, d'autre côté l'application est réalisé avec LMS Google class et certains logiciels, dans la thème passé composé, message court et annonce.

### D. Formulation du problème

Sur la base de l'identification du problème et de la limitation du problème ci-dessus, le problème peut être formulé comme suit:

1. Comment est ce-que le processus d'apprentissage de français en utilisant la méthode de français basé sur *google classroom* en classe XI à SMA Negeri 21 Medan ?
2. Quelle est l'efficacité de la méthode de français basé sur *Google Classroom* en classe XI à SMA Negeri 21 Medan ?
3. Comment est la faisabilité de la méthode de français basé sur *Google Classroom* en classe XI à SMA Negeri 21 Medan ?

### **E. But de la recherche**

Cette recherche et développement vise à :

1. Réaliser un produit multimédia pédagogique basé sur l'apprentissage *e-learning* en français à SMA Negeri 21 Medan.
2. Savoir l'efficacité des résultats de la mise en œuvre de supports d'apprentissage basés sur *Google classroom* à SMA Negeri 21 Medan.
3. Savoir la faisabilité de la méthode de français basé sur *google Classroom* en classe XI à SMA Negeri 21 Medan

### **F. Avantages de la recherche**

Les résultats de cette étude devraient théoriquement accroître les connaissances, notamment en français, entre autres:

1. Créer un processus d'apprentissage plus qualitatif, varié et amusant.
2. Aider les enseignants à rendre le processus d'apprentissage plus efficace et plus efficient.
3. Inviter à continuer à développer des supports d'apprentissage alternatifs faciles, courts, amusants et peu coûteux.
4. Découvrir l'efficacité des produits de médias d'apprentissage en français.
5. Peut-être recommandé en tant qu'innovation dans le monde de l'éducation et améliorer la qualité de l'apprentissage en classe.

Enfin, l'apprentissage sera plus qualitatif que l'apprentissage conventionnel. De plus, on s'attend pratiquement à ce que cette recherche soit utilisée sur:

1. Les lycéens en cours d'apprentissage peuvent facilement comprendre le contenu de la matière, en particulier en français, pour être facilement suivis ou appliqués et peuvent créer une atmosphère d'apprentissage stimulante et stimulante.

2. Peut être utilisé pour répéter facilement un sujet sans connaître les limites de l'espace et du temps.
3. Peut augmenter la motivation des élèves pour l'apprentissage, de sorte que cela ait un impact sur leurs résultats.
4. Peut être utilisé comme apprentissage indépendant.
5. Aider les enseignants à transmettre du matériel avec des supports d'apprentissage intéressants et structurés à distance.
6. Faciliter la livraison des tâches aux étudiants s'ils ne peuvent pas assister aux cours.

