

CHAPITRE II

RECOURS AUX THEORIES

A. Plan de Théorie

Dans chaque recherche, la théorie est très importante, car elle est la foundation principale de la pensée et le moule de l'analyse des problèmes. Dans ce chapitre, l'auteur présente la compréhension théorique et les théories qui conviennent aux problèmes de la recherche pour renforcer les faits et éclairer l'analyse. Selon l'explication précédente, alors l'introduction de théorie de cette recherche analyse:

1. Média d'Apprentissage

Le mot *média* vient du latin *médius* qui signifie littéralement le milieu , intermédiaire ou introduction. Dans les activités d'enseignement et d'apprentissage, les médias ont un rôle important dans l'amélioration du rendement des lycéens. Selon Gerlach et Ely à Arsyad (2013 :3) *media adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, ataupun sikap*, c'est-à-dire les médias sont des humaines, des matérielles ou des événements qui établissent les conditions des lycéens pour obtenir les connaissances, les compétences ou les attitudes. D'après Sadiman, dkk, (2012 : 12) *Média adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu pesan yang dapat berupa orang atau benda kepada penerima pesan*. C'est-à-dire les médias est le messenger qui vient d'un message qui peut être une personne ou un objet au récepteur. Selon Hamalik (2004 :136) *Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat*

diartikan sebagai manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Médias est une source d'apprentissage, alors que les médias peuvent être définies au sens large comme personnes, des objets ou des événements qui permettent aux lycéens d'acquérir des connaissances et acquièrent des connaissances et des compétences.

Le développement de la science et de la technologie ou ce qu'on appelle le développement de l'époque plus avancées, l'influence de l'éducation, en particulier dans les milieu d'apprentissage. Les médias dans l'apprentissage est très important pour le success de l'apprentissage.

Dans un processus d'apprentissage, deux éléments très important est la méthode d'enseignement et les médias d'apprentissage. Les choix d'une méthode d'enseignement particulière aura ne incidence sur les types de support qui conviennent, mais il ya d'autres aspects qui doivent être considérés dans les milieu d'enseignement. Même si, on peut dire que l'une des principales fonctions du médias de l'apprentissage peut être interprétée comme des support pédagogiques qui influe sur le climat, les condition et l'environnement organisé et créé par l'enseignant d'apprentissage.

L'utilisation de support pédagogiques dans l'enseignement et l'apprentissage peut générer un nouvel l'intérêt et le désir, la motivation et les stimuli évoquer les activités d'apprentissage, et meme apporter les effets psychologiques sur les élèves. L'utilisation de supports pédagogiques

d'enseignement d'orientation a aide grandement l'efficacité du processus d'apprentissage et la transmission de messages et le contenu à ce moment-la.

Dans le site http://belajarpsikologi.com/pengertian-media_pembelajaran/, Harianto explique : *media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. C'est –à-dire les médias d'apprentissage est une tout ce qui peut remettre le message, afin de stimuler la pensée, la sentiment et la volonté des les élèves afin d'encourager la création de l'apprentissage des lycéens.*

On peut conclure que le média d'apprentissage est un instrument ou des outils utilisés pour transmetre le matérielle didactique et il peut augmenter l'intérêt d'apprentissage des lycéens.

a) Fonction du Média de L'Apprentissage

Les médias de l'apprentissage sont un élément très important dans les activités. Ces médias comprennent les méthodes et les techniques utilisées dans la communication et l'interaction entre les enseignants et les lycéens. Selon Arsyad (2013 : 23) le media d'apprentissage peut attirer l'attention et l'intérêt, condenser l'information et le donne la instruction et le média d'apprentissage peut aussi aider des lycéens à évoquer la compréhension, équipe les donnés en le moyen intéressant et croyable.

b) Caractéristiques du Média de L'Apprentissage

Les médias d'apprentissage peuvent être décrits comme quelque chose pour délivrer un message de l'auditeur au destinataire pour qu'il puisse stimuler les pensées, les sentiments, les préoccupations et les intérêts des apprenants de manière à atteindre les objectifs d'apprentissage efficace. Gerlach & Ely (Arsyad 2013:15) affirme que : C'est-à-dire suggèrent trois caractéristiques des médias qui est une idée sur pourquoi les médias que l'enseignant ne pourra pas /moins efficace. Les caractéristiques peuvent être interprétées comme les suivantes:

1) Caractéristiques de fixation

Ces caractéristiques décrivent la capacité des médias afin d'enregistrer, de stocker, de préserver et de reconstituer un événement ou un objet. Grâce à ces caractéristiques fixatrices, elles nous permettent d'un événement ou des objets du support d'enregistrement qui se produisent à un moment précis qui sont transportés sans connaître le temps.

Ces caractéristiques sont très importantes pour un enseignant en raison de l'incident/l'événement qui a été enregistrée et qui peut être utilisée à tout moment, ce qui est un événement qui peut se produire qu'une seule fois immortalisé comme un moyen d'apprentissage.

2) Caractéristiques de Manipulation

Un événement qui prend beaucoup de temps d'un jour ou d'un mois peut être présenté aux élèves dans une durée comprenant quelques minutes.

3) Caractéristiques de Distribution

Ces caractéristiques peuvent permettre à un objet ou à un événement transportés en même temps l'incident servis des lycéens en grand nombre. Une fois que les informations sont enregistrées dans un format de média, peut également être reproduit en grand nombre prêts à utiliser n'importe où dans les différents lieux et utilisés de façon répétée.

c) Les Types du Médias de L'Apprentissage

Haryanto, dans Sadiman (2002 : 76) divise le support d'apprentissage en trois types :

1) Médias auditifs

Les médias qui comptent uniquement sur la capacité de sons.

Exemple : radios, magnétophones et disques vinyles.

2) Médias visuels

Les médias qui comptent uniquement sur le sens de la vue. Par exemple: les images, les photos, les diapositives et les films bande.

3) Médias audiovisuels

Les médias qui ont des éléments de son et l'image. Par exemple :

les films, les cassette vidéos.

d) Les Avantages du Média de L'Apprentissage

Les temps du média de l'apprentissage pour les enseignement peuvent être interprétés comme ci – dessous:

- 1) Fournir des conseils, des directives pour atteindre les objectifs.
- 2) Expliquer la structure et la séquence de bon apprentissage.
- 3) Fournir un cadre systématique.
- 4) Aider à l'exactitude, l'exhaustivité dans la présentation de l'apprentissage.
- 5) Améliorer la qualité de l'apprentissage.
- 6) Faciliter le retour à l'enseignement de materiel d'apprentissage.

Tandis que les avantages de support pédagogiques ou ce qu'on appelle le média d'apprentissage peuvent être presents comme ci- dessus :

- 1) Augmenter la motivation à apprendre pour les apprenants.
- 2) Fournir et améliorer les variations d'apprentissage des apprenants.
- 3) Fournir une structure d'objet.
- 4) Fournir des sujets d'information de base.
- 5) Stimuler les élèves à réfléchir et à faire les analyses.
- 6) Créer les conditions et les situations d'apprentissage sans pression.
- 7) Les élèves puissent comprendre l'objet présenté sur l'enseignement systématique

2. Définition du Média *Fun Easy Learn Français*

Dans le site <http://www.funeasylearn.com/app/learn-french/> :

a) *Easy French App*

Simple, intuitively and elegantly designed, Fun Easy Learn redefines the way French is learned as a foreign language. It's the best choice both for those who learn better visually and for those who are more responsive to auditive learning.

b) *Free Download*

Learn French 6,000 Words app is available totally free of charge. There is no catch and you have unrestricted access to the entire 6,000-word vocabulary.

c) *Extensive French Vocabulary*

Our app avails a vocabulary of 6,000 words for you to learn French free. They are not randomly chosen, but carefully selected and logically categorized into more than 140 thematic topics.

d) *5 Learning Components*

For each word, you have the French word in print, its professional translation into your native language, word pronunciation, phonetic transcription and an accompanying image illustrating that word in a descriptive manner.

e) *140 Thematic Topics*

While other apps for learning French may be restricted to a limited number of thematic topics, our software comprises 140 topics covering a wide range of everyday situations.

f) *Unique Learning Games*

Our learning games are not only unique, but also make language learning a lot of fun. There is a wide variety of games available, ranging from “Vocabulary” to “Match Words”, “Write Word”, “Listen & Choose” and many others

g) *Spin Categories*

Learning French vocabulary is even more fun if you can do so in an entertaining manner. Our app can choose a topic, sub-topic and associated learning game at random by way of a “Spin Categories” feature.

h) *Many Languages*

All the words of the app were translated in the following languages: English, Turkish, Korean, Russian, German, Arabic, Chinese, Thai, Ukrainian, Portuguese, Spanish, Polish, Italian, Romanian, Japanese, Hindi, Indonesian, Swedish, Norwegian, Danish, Greek, Czech, Brazilian Portuguese etc. So you can choose your native language in order to learn French.

*C’est-à-dire que le média *Fun Easy Learn Francais* est un outil d'apprentissage précieux car il contient de nombreux jeux amusants développés par des experts. Avec cette application, nous pouvons apprendre le français gratuitement car cette application ne nécessite pas de réseau internet. Dans cette application, il y a 6000 mots avec des illustrations de dessin intéressantes, des prononciations qui ont été enregistrées par des locuteurs natifs et également équipées de*

transcriptions phonétiques. Le vocabulaire de cette application couvre 15 sujets thématiques qui sont divisés en 140 sous-thèmes. Tout le vocabulaire a été traduit en 59 langues telles que: l'Indonésie, l'Albanie, l'anglais, le coréen, l'allemand, l'espagnol, le portugais et d'autres. Fun Easy Learn est une nouvelle façon amusante et facile d'apprendre le français. Dans cet média, on est mené à savoir plusieurs le vocabulaire, car il y a une grande variété de jeux disponibles, comme *“Match Words”*, *“Write Word”*, *“Listen & Choose”*, *“Find Image”*, *“Choose Word”* et *“Listen and Choose”*.

3. La Fonction du Média Audiovisuel

Selon Arsyad (2013: 16) cite l'opinion de Levied et Lentz (1982) suggère quatre fonctions d'apprentissage, en particulier les médiaux audiovisuel, à savoir:

a) Fonction d'attention.

La fonction de l'attention au média audiovisuel, qui attire et dirige l'attention de l'apprenant à se concentrer sur le contenu des leçons liées aux significations visuelles affichées ou accompagnant le matériel textuel de la leçon.

b) Fonction affective

La fonction affective de média audiovisuel peut être vue à partir du niveau le plaisir de l'apprenant lors de l'apprentissage (ou de la lecture) du texte illustré. Les images ou les symboles visuels peuvent évoquer les émotions et les attitudes des apprenants.

c) Fonction cognitive

La fonction cognitive de média visuel peut être vu à partir des résultats recherche qui révèle que les symboles / images visuels faciliter la réalisation du but pour comprendre et se souvenir de l'information ou des messages contenus dans l'image.

d) Fonction compensatoire

La fonction de compensation de média audiovisuel est évidente à partir des résultats de la recherche que le support audiovisuel fournit un contexte pour comprendre le texte utiles apprenants faibles en lecture pour organiser l'information dans le texte et le rappel.

4. Le Contenu et Les Étapes du Média Audio visuel dans *Fun Easy Learn Français*

Le contenu du média audiovisuel dans Fun Easy Learn Français est les parties du corps. On va apprendre les matériaux avec cet application dans ces étapes:

1. Ouvrez l'application Fun Easy Learn Français



Image 2.1 L'application Fun Easy Learn Français

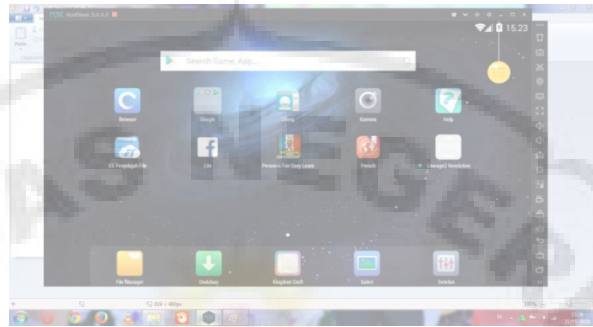


Image 2.2 L'application Fun Easy Learn Français dans l'ordinateur

2. Choisissez le matériau parties du corps.



Image 2.3 le matériau parties du corps.

3. Commencez le mot pendant que les élèves apprennent et continuez avec les autres mots.

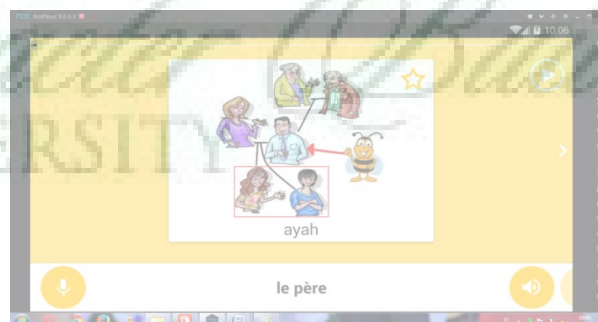


Image 2.4 le mot

5. Le Vocabulaire

Dans l'enseignement de la langue, particulière dans langue étrangère, il y a 4 compétences primaires qui doivent être maîtrisés par les lycéens sont la compréhension écrite, la production orale, la compréhension orale, et la production écrite. Les quatre compétences ne peuvent pas être séparées par les éléments qui les influencent, tels que les structures, les grammaires, et les vocabulaires.

Lesot (2013:1) a dit que " le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés pour celui parle la langue, le locuteur. Un locuteur peut avoir un vocabulaire pauvre, qui repose sur l'emploi de mots courants, ou un vocabulaire riche, qui comporte des mots sens rares".

Le vocabulaire d'une langue est un sous ensemble du lexique de cette langue. Et ensuite dans <http://flexdreference.org/ghu.Fre-documentationlicence.htm>. Eviyanti (2007: 44) *vocabulary means "word" different languages have different vocabulaire words because people who speak it use different sounding on written words to say what they mean.* D'après ces deux definition precedents, il est claire que le vocabulaire est une partie d'une langue qui est represente la parole realiser par un ensemble de locuteurs.

Selon www.internaute.fr, le vocabulaire est:

1. Ensemble des mots d'une langue ou appartenant à un theme particulier[linguistique],
2. Ensemble de mots utilisés par un personne[linguistique].

D'après ces théories au dessus, peut conclure que le vocabulaire est un ensemble des mots qui ont des termes spécialisés selon les connaissances.

En général, le vocabulaire est un ensemble des termes propres à une science, à une technique, à un groupe, à un milieu, à un auteur. Il comporte les termes spécifiques d'une discipline, d'une technique. Autrement dit, le vocabulaire est l'ensemble de mots repertories dans un dictionnaire, une banque de données, une nomenclature, etc.

6. L'Avantage de Vocabulaire

La maîtrise de vocabulaire est très importante à apprendre une langue, parce qu'elle influencera la créativité de quelqu'un. Cela est en accord avec l'opinion de Tarigan (1986:2) qui a dit que « *kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kuantitas/kualitas kosakata yang dimilikinya* ». C'est -à-dire la qualité de maîtrise de la langue de quelqu'un dépend surement à la quantité de son vocabulaire.

Maîtriser beaucoup de vocabulaire aide quelqu'un de transférer des pensées. Ce cas est soutenu par l'opinion de Keraf (1988:24) exprime l'un des avantages de vocaulaire, c'est :

« *Seseorang yang luas kosakatanya akan memiliki kemampuan yang tinggi dalam memilih kata mana yang paling tepat untuk mewakili gagasan atau maksud yang ingin disampaikan. Seseorang yang minim penguasaan kosakatanya, akan kesulitan menemukan kata yang tepat untuk mengungkapkan gagasannya, karena akan kesulitan menemukan*

kata yang tepat dan ia tidak tahu bahwa ada perbedaan antara kata-kata bersinonim ».

C'est-à-dire une personne ayant beaucoup de vocabulaire aura la haute maîtrise de choisir le mot le plus approprié pour représenter son idée. Au contraire, une personne qui a moins de vocabulaire, elle trouvera difficilement les mots appropriés pour exprimer son idée et sa pensée aux autres personnes. Basés sur l'opinion au dessus, alors on peut conclure que les avantages de la maîtrise de vocabulaire sont pour pouvoir se communiquer et exprimer bien les idées ou les pensées à l'oral ou à l'écrit aux autres.

B. Plan du Concept

Le résultat de l'apprentissage du groupe des lycéens qui apprennent le français en utilisant le média audio visuel *Fun Easy Learn Français* est plus élevé que celui qui ne utilise que les supports de manuels tels que les tableaux blancs et les cours magistreaux .

L'apprentissage est un changement de quelque chose qu'en ce moment il ne comprend pas devient il comprend bien. Le processus d'apprentissage doit être produit bien avec un changement et le positif pour les lycéens et leur environnement.

La langue française est une bonne langue qui peut être utilisée pour communiquer et faciliter l'obtention de diverses informations. Actuellement, le grand public, les étudiants et les lycéens utilisent la langue française comme moyen de communication quotidien.

Le média est un outil qui peut être utilisé pour donner ou distribuer des messages de l'expéditeur au destinataire afin qu'il puisse stimuler les pensées,

les sentiments, l'attention et les intérêts des lycéens pour que le processus d'apprentissage se produise.

Le média audio visuel *Fun Easy Learn Français* est un bon média qui peut être utilisé comme média d'apprentissage. Le média audio visuel *Fun Easy Learn Français* devrait améliorer les résultats d'apprentissage des lycéens, l'enthousiasme des lycéens dans la salle de classe.

1. Hypothèse

Le résultat de l'apprentissage du groupe des lycéens qui apprennent le français en utilisant le média *Fun Easy Learn Français* est plus élevé que celui qui utilise le média Image. Le professeur va enseigner dans la classe expérimentale en utilisant le média *Fun Easy Learn Français* pendant 6 fois réunions et dans la classe contrôle l'enseignant utilise le média Image.