

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État des Lieux

Les différents types de facilité ont été démontrés par les développements et les progrès technologiques. Mais pour en parvenir, on doit également équilibrer le développement et le progrès de la science et de la technologie existantes. Par conséquent, le monde de l'éducation innove dans divers domaines, notamment les stratégies d'apprentissage. Ceci est conforme à l'utilisation du média d'apprentissage qui est appropriée à la révolution industrielle 4.0. L'une des innovations de l'apprentissage est d'intégrer la technologie et l'information dans l'utilisation de médias d'apprentissage interactifs. Un effort qui fait pour améliorer les activités d'apprentissage consiste à créer un processus d'apprentissage créatif et plus concret afin que les étudiants puissent être motivés à apprendre et ne pas s'ennuyer du matériel enseigné.

Moles et Zettman (dans Rocheleau 1995 : 3) dit que les médias sont un outil de soutien utilisé pour transmettre des informations. Par des médias, les messages transmis par des individus ou des groupes seront rapidement reçus par le public.

L'apprentissage comme un véhicule des messages ou des informations de la source du message transmis au destinataire. Le message ou le matériel d'apprentissage est matériel d'apprentissage pour les buts d'apprentissage ou un certain nombre de compétences qui ont été formulées, afin que le processus nécessite les médias comme un outil. Basée sur cette condition, les médias jouent un rôle important dans le processus d'apprentissage. Dans ce qui concerne le

processus de communication entre les professeurs, les étudiants et l'information qui transmise pouvant être reçue par les étudiants, les professeurs doivent utiliser des médias d'apprentissage.

Le système d'apprentissage utilisé dans presque tous les universités en Indonésie est toujours à sens unique, c'est-à-dire que le matériel est fourni par des professeurs. C'est appelé modèle d'apprentissage du *Teacher Center Learning* est un système d'apprentissage qui constitue le centre des activités d'enseignement et d'apprentissage permettant une communication à sens unique. De plus, ce système fait des professeurs la seule source d'informations. Cela manque de compréhension les étudiants parce qu'ils n'écoutent que des professeurs qui finissent par apprendre à être passifs.

Les médias souvent utilisés par les professeurs dans l'enseignement sont les médias écrites (livres, dictionnaires, modules, textes) comme sources dont les mots sont abstraits et ne sont supportés que par des outils simples tels que des tableaux et marqueurs, des médias électroniques (ordinateurs, Internet, et *powerpoint*) qui n'ont pas été utilisés de manière intensive. Les limitations des médias d'apprentissage amènent les professeurs sont moins efficaces dans l'enseignement. Un bon résultat d'apprentissage peut se dérouler conformément aux besoins standards des étudiants. On peut dire que cette norme a bien fonctionné si les professeurs apportent du matériel didactique que les étudiants peuvent accepter et réussir aux examens.

En créant des activités d'enseignements et d'apprentissages amusantes et innovants, les professeurs peuvent augmenter le potentiel et l'enthousiasme

pour l'apprentissage des étudiants. C'est une tâche très importante pour les professeurs en tant que moteur du processus d'apprentissage.

Basé sur l'observation de l'analyse des besoins des étudiants du cinquième semestre, le résultat obtenu par tous les étudiants qui ont un ordinateur et utilisent comme un outil d'apprentissage. Ensuite, 9 disent les professeurs utilisant souvent des méthodes conventionnelles et les livres comme le moyen dans transmettre le matériel. Tous les étudiants disent l'explication du professeur est n'assez pas pour comprendre le matériel. 9 étudiants disent n'écoute pas software *adobe flash CS6*, tous les étudiants disent besoins et d'accord si le média d'apprentissage utilisant *l'adobe flash CS6* est utilisé dans l'apprentissage.

Basé sur cette condition, les étudiants sont ennuyés et moins intéressés d'écouter des informations transmises par les professeurs, ce qui a l'impact sur le manque de connaissance des étudiants. Les étudiants s'intéressent à l'utilisation du média d'apprentissage utilisant *adobe flash CS6* qui est organisé dans le cours de réception écrite afin que l'apprentissage soit plus innovant et pas ennuyeux. Basé sur l'explication ci-dessus, on conclut qu'il est nécessaire d'utiliser un média d'apprentissage qui est innovant et utilisé au cours de réception écrite intermédiaire en particulier sur le matériel de "exprimer une demande" des français.

Le média d'apprentissage utilisant *adobe flash CS6* est un média compilé à l'aide de la technologie informatique. Fondamentalement, l'utilisation d'ordinateur en transmettant le matériel d'apprentissage rendra les étudiants actifs et obtiendra *feedback* rapidement. C'est à quelques éléments entre autres: texte,

son, vidéo, animation et aspect interactifs. Cette combinaison est produite du média intéressante et suscite l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage.

Les médias d'apprentissage utilisant *Adobe Flash CS6* présente plusieurs avantages par rapport à d'autres médias. Le premier avantage est l'existence d'un élément de relation interactive dans un ordinateur qui peut susciter l'intérêt et l'enthousiasme pour l'apprentissage, car ce média engendre une interaction entre les étudiants. La seconde avantage est fournir un confort lors de la répétition de matériel en cliquant sur le bouton de matériel que vous souhaitez répéter. La troisième avantage est aider les étudiants à obtenir de *feedback* sur l'apprentissage libre. Ceci est obtenu quand les étudiants entrent dans le menu d'évaluation, qui est un menu qui contient des questions à répondre. Ensuite, à la fin il y aura un renforcement en donnant un score basé sur le nombre de questions répondues. Le quatrième avantage est de guider les étudiants à apprendre de manière autonome, car ce média peut être utilisé à tout moment sans dépendre de l'existence de l'enseignant. Bien que la qualité de média d'apprentissage utilisant *adobe flash CS6* réside dans le fait qu'ils nécessitent des connaissances et des compétences particulières en matière d'informatique, son utilisation n'est efficace que si elle est utilisée par une seule personne.

Basé sur explication, on est intéressé de rediger une recherche intitulée **“Développement Du Média D'apprentissage De La Réception Écrite Intermédiaire Utilisant *Adobe Flash CS6*”**

B. Identification du Problème

L'identification du problème dans cette étude est la suivante:

1. Le système d'apprentissage est centré sur les professeurs, ce qui a pour effet de rendre les étudiants passifs dans l'apprentissage
2. Les médias utilisés par les professeurs sont des livres comme matériel pédagogique
3. La méthode d'apprentissage utilisée par les professeurs dans le cours de la Réception Ecrite Intermédiaire ont pas développée. Le professeur utilise la méthode conventionnelle pour transmettre de matériel
4. Il n'y a pas encore de matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant du média d'apprentissage *Adobe Flash CS6* .

C. Limitation du Problème

La limitation du problème de cette recherche est le développement du matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6* s'agit le matériel "exprimer une demande".

D. Formulation du problème

Basée sur la limitation du problème ci - dessus, le problème dans cette recherche sont :

1. Comment développer le matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6* ?
2. Quelle est la convenance du matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6* ?

E. But de la Recherche

Basée sur la formulation du problème ci-dessus, le but de cette recherche sont:

1. Décrire le développement du matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6*.
2. Décrire la convenance du matériel pédagogique de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6*.

F. Avantages de la Recherche

Le résultat de cette recherche attendu apportera des avantages aux:

1. Étudiants
 - a) Les étudiants peuvent étudier indépendamment
 - b) Les étudiants auront plus d'intérêt, motivation, actifs et créativité dans l'apprentissage
2. Professeurs

On espère que le développement du média d'apprentissage de Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *l'adobe flash CS6* peut être utilisé selon développement des technologiques pour améliorer la qualité de l'apprentissage du français.
3. Chercheurs

Ajouter l'expérience de chercheur dans le développement du média d'apprentissage de la Réception Ecrite Intermédiaire utilisant *adobe flash CS6*.