

## **CHAPITRE I INTRODUCTION**

### **A. Arrière-Plan**

Le développement de l'époque affecte les aspects de la vie. En ce temps modernes, l'état d'esprit humain est nécessaire pour toujours participer activement au développement afin qu'ils puissent survivre et développer des modèles de vie. L'éducation a changé en fonction du développement de l'époque. Les médias d'apprentissage telles que le projecteur LCD, la salle multimédia et l'accès à Internet sont un signe du développement de l'époque, en particulier l'informatisé qui a pénétré le monde de l'éducation. Ces médias seront certainement utiles dans le processus d'apprentissage, lorsque les médias d'apprentissage disponibles.

Le média d'apprentissage est un canal ou un intermédiaire utilisé pour transmettre le message ou le sujet. Un bon apprentissage exige que les médias conviennent aux conditions de classe. Les médias d'apprentissage nécessaires à cette époque ne sont pas aussi limités que le transfert verbal de la science. L'utilisation d'autres médias d'apprentissage tels que des vidéos, des images ou des animations est nécessaire pour favoriser l'intérêt et l'interaction des élèves. On s'attend à ce que l'utilisation des médias d'apprentissage améliore les qualifications d'écriture d'étudiant et insère un processus d'apprentissage efficace, intéressant, interactif et agréable. Aujourd'hui, les professeurs sont tenus d'utiliser les installations fournies par l'école ou le campus. De plus, on s'attend à ce que les éducateurs acquièrent des

compétences pour créer des médias d'apprentissage qui seront utilisés lorsque les médias ne seront pas encore disponibles. En d'autres termes, il est très important pour les professeurs d'avoir des connaissances et de compréhension des médias d'apprentissage.

Dans certaines universités en Indonésie, la langue Français est l'un des cours disponibles, soit à la littéraire et à l'éducatif. Ainsi, dans certaines écoles secondaires réparties à travers l'Indonésie, la langue Français est également enseignée comme un contenu local. Le contenu local est une activité curriculaire visant à développer des compétences adaptées aux caractéristiques de la région, y compris l'excellence régionale. La substance du contenu locale est déterminée par l'unité d'éducation.

En examinant les conditions actuelles d'apprentissage français, les habitudes qui sont toujours utilisées sont la soumission de documents et de discussions verbalement (conférence) sans discussion approfondie. Par exemple, les enseignants décrivent les étapes pour créer un texte écrit et le démontrent ensuite aux élèves. Les activités d'apprentissage mettent davantage en évidence les activités de mémorisation sans être suivies d'une compréhension ou d'une perspicacité plus approfondies. La connaissance de mémorisation fait habituellement l'enfant facilement oublier la leçon. Lorsque cela se produit, il est probable que les apprenants ne réussiront pas à utiliser ce qu'ils apprennent de leur vie.

L'écriture est l'une des compétences linguistiques que doivent posséder les étudiants. Maîtriser des compétences en écriture, ça peut aider les élèves à transmettre

et à organiser des idées et des pensées dans un écrit afin qu'il soit accepté par le lecteur.

Basé sur des observations effectuées dans la section française, l'une des normes de compétence de la production écrite est d'écrire un texte descriptif de lieu/logement. Le processus d'apprentissage du texte descriptif de lieu/logement est d'utiliser le livre comme une aide manuelle. En d'autres termes, le processus d'apprentissage de l'écriture de texte descriptif est largement encore en utilisant des méthodes conventionnelles. Bien sûr, il devient inefficace de voir les progrès de situation actuelle.

Selon Raras (2012:17), la faiblesse de l'utilisation des livres est tout matériel ne pas peut être expliqué par les médias manuels. L'utilisation de médias manuels ne peut pas afficher clairement le cours.

Comme nous le savons, l'utilisation des médias sur ordinateur est une étape de l'apprentissage interactif. Apprendre avec les supports informatiques qui correspondent aux caractéristiques des étudiants d'aujourd'hui peut améliorer leur capacité de réflexion et leur permettre d'absorber rapidement des informations. La salle informatique devrait être l'une des pièces préférées des étudiants, car ils peuvent y utiliser des installations informatiques comme moyen d'apprentissage avec le média interactif. En fait, les supports d'apprentissage tels que les supports interactifs sont encore minimes.

En outre, les résultats des observations préliminaires de plusieurs étudiants du troisième semestre ont montré que de nombreux étudiants étaient encore incapables

de développer un texte descriptif. Le manque de vocabulaire, la faible maîtrise de la construction du verbe et le manque de maîtrise grammaticale deviennent un obstacle pour l'élaboration d'un texte descriptif.

D'ailleurs, la motivation à apprendre des étudiants en langue française est également faible. Cela pourrait être dû à l'état de l'environnement d'apprentissage moins favorable, à l'approche d'apprentissage par les enseignants qui utilisent principalement la méthode du cours magistral, ainsi qu'à l'utilisation de supports d'apprentissage encore minimales. Certaines de ces choses ont une grande influence sur la motivation des étudiant.

Selon Sadiman (2014:7), l'utilisation des médias peut saper les pensées, les sentiments, l'attention et l'intérêt pour l'apprentissage. si l'apprentissage se fait uniquement à l'aide de la compréhension existante dans les manuels, les élèves connaîtront des difficultés et manifesteront moins d'intérêt pour l'apprentissage.

Le multimédia est une combinaison de supports tels que le texte, les images, l'audio et l'animation. L'apprentissage multimédia peut donner aux élèves l'occasion de mener des expériences et d'explorer afin que les élèves obtiennent l'expérience d'apprentissage plutôt que d'entendre simplement la description/explication de la conférence. Le développement de la science et de la technologie encourage de plus en plus les efforts de renouvellement dans le processus d'apprentissage.

Apprendre en utilisant des médias interactifs peut améliorer les capacités de réflexion des étudiants et leur permettre d'absorber rapidement des informations. L'apprentissage à l'aide de supports interactifs créera des conditions d'apprentissage

différentes, non monotones, qui peuvent être créés en affichant du texte, du son, des images ou des vidéos

Le développement de multimédia utilisé pour les apprenants du troisième semestre correspond à la grille CECRL de niveau A2. Dans le niveau A2, les apprenants peuvent utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire un terme simple la famille et d'autres gens ou encore la condition de vie. Donc, le développement du multimédia interactif est approprié au niveau A2.

Il existe beaucoup de logiciels pour créer le multimédia interactif. Ce sont Microsoft Power Point, Katamsia Studio, Macromedia Flash, etc. L'auteur choisit le logiciel Macromedia Flash parce que ce logiciel a pour but de créer une animation deux dimensions fiables, intéressante et légère.

D'après la description ci-dessus, il existe nombreux outils peuvent être utilisés, notamment pour apprendre le français. L'un des outils, c'est d'utiliser des multimédias d'apprentissage interactifs contenant du matériel en français présenté de manière aussi attrayante que possible. Le multimédia interactif est utile pour développer du matériel d'apprentissage de manière à produire une expérience d'apprentissage agréable et à ce que l'information transmise puisse être bien reçue et comprise. Un multimédia interactif qui peut être développé consiste à utiliser le programme Macromedia Flash.

Basé sur cette explication, un mémoire peut être formulé intitulée **"Développement de Multimédia Interactif pour le Texte Descriptif chez les Étudiants du Troisième Semestre de l'Unimed"**.

## **B. Identification des Problèmes**

En se fondant sur l'arrière-plan ci-dessus, plusieurs problèmes surgissent dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. Ils peuvent être identifiés comme suit:

1. L'apprentissage de la production écrite surtout le texte descriptifs été réalisé en utilisant la méthode de conférence.
2. Les médias d'apprentissage utilisés sont encore conventionnels.
3. Il n'y a pas beaucoup de médias d'apprentissage dans le sujet de l'écrire un texte descriptif en utilisant l'interactif multimédia.
4. Dans l'apprentissage de production écrite, les apprenants ne connaissent que les médias comme des images et des audio.

## **C. Limitation des Problèmes**

Pour éviter des interprétations différentes et fournir une portée claire et ciblée, les problèmes de cette étude doivent être limités. Les problèmes de limitation dans cette étude sont les suivants:

1. Le multimédia d'apprentissage développé ne couvrent que la compétence de la production écrite avec le matériel de décrire un lieu / logement.
2. Le média d'apprentissage développés en forme de multimédia interactif créé à l'aide du Macromedia Flash.
3. L'analyse des besoins se réalise sur les étudiants du troisième semestre de la section française.

#### **D. Formulation des Problemes**

En se fondant sur l'identification des problèmes et des limitations de problèmes ci-dessus, les problèmes de cette étude peuvent être formulés comme suit:

1. Comment développe le multimédia interactif de la production de textes descriptifs chez les étudiants inscrits au troisième semestre de l'Unimed ?
2. Quelle est la qualité du multimédia interactif de la production de texte descriptif du troisième semestre de la section française de l'Unimed ?

#### **E. But de la Recherche**

Cette recherche est faite dans le but de savoir :

1. Développer un multimédia interactif de la production de texte descriptif du troisième semestre de la section française de l'Unimed.
2. Savoir la qualité du multimédia interactif de la production de texte descriptif du troisième semestre de la section française de l'Unimed.

#### **F. Avantage de la Recherche**

La bonne recherche doit donner des bénéfices aux lecteurs. Donc les avantages de cette recherche sont destinés aux :

##### **1. Etudiants**

- a. Cette recherche peut améliorer les expériences d'apprentissage et être une source d'apprentissage.

- b. Les étudiants peuvent utiliser cette recherche comme la référence pour ceux qui veulent faire de la recherche qui en lien avec le média d'apprentissage.

## **2. Professeur**

- a. Cette recherche peut être une motivation pour augmenter la créativité des professeurs dans l'utilisation des supports d'apprentissage.
- b. Cette recherche donne la nouvelle référence très utile abordant le texte descriptif.

## **3. La section française**

- a. cette recherche est utile pour ajouter les collections de la bibliothèque du département français.
- b. Cette recherche est importante pour accomplir un complément aux données des étudiants de la section française sur le titre du mémoire dont les scripteurs suivants ont besoin des données complémentaires pour faire de la recherche.

