

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

La compétence de production orale est la capacité de base possédées par les humains. La production orale est définie comme la capacité de prononcer pour exprimer et transmettre des pensées, des idées et des sentiments. La compétence de production orale est la base principale de l'enseignement des langues car il est un mode d'expression souvent utilise. Dans l'apprentissage d'une langue, surtout le français, la compétence de production orale joue un rôle très important, parce que cette compétence a des liens avec d'autres compétence telles que la compétence de reception orale, réception écrite et production écrite. Selon Tarigan (2015:1), chacune des compétences est étroitement liée aux trois autres compétences de diverses manières.

La competence de Production orale dans le processus d'apprentissage le français à l'Unimed, se compose de niveau débutant, élémentaire, intermédiaire, avancée. La production orale débutant est l'équivalent au niveau A1, c'est l'apprentissage du base français, on le trouve dans le livre Tendances unite 1-4 . La production orale élémentaire est une continuation du production orale débutant mais toujours au niveau A1 unite 5-9 dans le livre Tendances. La production orale intermédiaire est l'équivalent du niveau A2 ou apprentissage du français intermédiaire. Production orale avancée est l'équivalent du niveau B1-B2.

La production orale élémentaire est un cours étudié au deuxième semestre à la section français FBS-Unimed. L'objectif d'apprentissage dans ce cours est les étudiants sont capables de bien communiquer en utilisant des phrases simples sur les thèmes de la vie quotidienne, il y a compris les voyageurs, faire des achats, se faire des relations, organisateur ses loisirs et se loger qui se réfère au programme européen standard (Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)) Niveau A1. Selon les indicateurs Évaluation de l'entretien dirigé échelle de Harris dans Tangliante (1991:113-114) indique qu'il existe plusieurs indicateurs pour mesurer les compétences de production orale qui comprennent: prononciation, grammaire, vocabulaire, aisance/ fluency et compréhension .

Selon les résultats de questionnaire aux étudiants du troisième semestre ayant étudié la production orale élémentaire avec de 32 répondants, les résultats montrent que 84,4% d'entre eux ont déclaré leur faible maîtrise du vocabulaire, 12,5% d'entre eux ont déclaré des difficultés de prononciation. Sur la base de ces données, le faible pourcentage de maîtrise du vocabulaire est supérieur à la difficulté de prononciation, on peut conclure que la faible maîtrise du vocabulaire est le principal problème des étudiants en production orale élémentaire.

La maîtrise du vocabulaire est l'aspect le plus important dans le cours de la production orale. S'il est riche en vocabulaire, la communication sera facile. Ceci est conforme à l'opinion de Tarigan 1991 dans Ravita (2016 : 2) déclare que la compétence orale sera meilleures si vous maîtrisez beaucoup de vocabulaire. Par conséquent, la maîtrise du vocabulaire devient une partie très

importante de l'apprentissage des langues. On outre Robihim (2008:2) selon laquelle le vocabulaire est une composante importante de la langue sans maîtriser le vocabulaire, une personne ne pourra pas bien parler, à la fois dans la langue parlée et écrite.

Ceci est montré à partir de la difficulté des étudiants dans le cours de la Production orale élémentaire sur le thème ou le matériau de faire des achats. Dans ce matériau, les étudiants doivent être capables d'avoir des dialogues simples sur les activités d'achat et de vente en mettant en œuvre le vocabulaire de faire des achats (les vêtements, les cadeaux, les moyens de paiements et les couleurs) et en utilisant les expressions «vouloir + inf», "avoir + besoin de + qqch", expression de quantité et demander le prix. Ce matériau se trouve dans le livre Tandances Niveau A1 Unité 6. Mais en réalité basé sur le résultat de discussion avec l'un des enseignants de la production orale élémentaire, il a obtenu des informations sur la mise en œuvre du vocabulaire utilisé pour parler de faire des achats est encore limitée et que les étudiants ont encore difficulté à dialoguer sur l'utilisation des expressions de faire des achats. Cela montre que les objectifs d'apprentissage n'ont pas été atteints efficacement.

Plusieurs facteurs peuvent influencer sur la réalisation des objectifs d'apprentissage, surtout la méthode et le média d'apprentissage. Dans le processus d'apprentissage précédent, le professeur utilise des méthodes comme 31,3% la discussion, 15,6% la monologue suivi, 53,1% le jeu de rôle. Les méthodes utilisées sont assez bonnes, mais il est nécessaire d'optimiser l'utilisation des méthodes d'apprentissage pour que l'apprentissage soit plus intéressant. En outre le média d'apprentissage utilisé dans la production orale

élémentaire est 59,4% Tendances Niveau A1, 25% vidéo, 9,4% images, etc. L'utilisation de ces médias dans le matériel de formation est encore moins efficace. Parce que 62,5% des étudiants ont dit que les médias utilisés étaient moins variés et 37,5% ont dit qu'ils étaient moins interactifs. Le matériel nécessite de médias qui peut créer une communication bidirectionnelle, ce qui permet aux étudiants de parler plus facilement des pratiques d'achat et de vente.

Sur la base des résultats de l'analyse des problèmes ci-dessus, une conclusion provisoire peut être tirée que le principal facteur qui cause des difficultés aux étudiants dans le cours de la production orale élémentaire est la nécessité d'un développement de médias plus variés et interactifs. Arsyad (2013: 10) dit que les avantages d'utilisation du média d'apprentissage sont de fournir aux enseignants pour atteindre les objectifs d'apprentissage afin qu'ils puissent expliquer le matériel d'apprentissage dans un ordre systématique et aider à présenter du matériel intéressant pour améliorer la qualité de l'apprentissage. Ce qui conclut le sens, que l'utilisation des médias est très influente et même très importante dans la réalisation des objectifs d'apprentissage.

Selon Mardiah dans le Journal Mitra PGMI (2015 :1) le jeu dans l'apprentissage est une alternative qui peut être utilisé efficacement pour déclencher un apprentissage interactif. En plus de cela, le jeu est l'activité amusant. Il est capable de créer une nouvelle atmosphère d'apprentissage avec le concept d'apprentissage tout en jouant afin qu'ils ne soient pas ennuyeux. Cela est conforme à l'opinion Selon l'auteur H. Silva (2008: 143) le jeu en didactique des langues étrangères marquant les notions d'approche

communicative et de centration sur l'apprenant. Le jeu fournit les moyens de travailler en groupe de façon dynamique et diversifiée, et que le groupe comme lieu privilégié de la parole et de la communication est aussi le lieu idéal de l'action sociale, fortement valorisée dans les nouvelles orientations méthodologique.

Basé sur l'explication ci-dessus, le média d'apprentissage basés sur le jeu sont considérés comme capables de surmonter les problèmes existants. Il existe de nombreux jeux et celui qui est assez familier est le jeu monopole. Il a une procédure de jeu assez simple et amusante. Dans les règles du jeu, chaque joueur lance les dés à son tour pour déplacer les pièces. Si un joueur parvient à atterrir sur une parcelle qui n'est pas déjà la propriété d'un autre joueur, il a le droit d'acheter cette parcelle au prix indiqué. Cependant, si le terrain a été acheté par un autre joueur, il doit payer un montant de loyer prédéterminé. Les avantages de jeu monopole sont il est un média qui peut entraîner la mémoire des étudiants à maîtriser le matériel, former et encourager le courage des étudiants à exprimer leurs opinions, et former la maîtrise des concepts et la compréhension du matériel d'apprentissage (Vikagustanti, 2014: 470). Le jeu monopole est familier aux étudiants, même 96,9% d'entre eux savent le jouer. Tandis que le média jeu monopole n'a jamais été utilisés dans le cours de la production orale élémentaire à la section français FBS-UNIMED.

À partir des explications des experts ci-dessus, Dans l'apprentissage en ligne, comme à l'heure actuelle, on va développer de média du jeu monopole basés sur la vidéo d'apprentissage. Selon Cheppy Riyana (2007), la vidéo d'apprentissage est présenter des éléments audio et visuels contenant de bons

messages d'apprentissage contenant des concepts, des principes, des procédures et une théorie de l'application des connaissances pour aider à la compréhension d'un matériau d'apprentissage. Dans cette recherche, la vidéo est utilisée pour fournir du matériau d'apprentissage. Il est véhiculé à travers le processus de jeu du monopole et des composants de soutien tels que les cartes de monopole, les cartes de propriété, les cartes de stimulation et l'argent affiché dans les vidéos d'apprentissage. En regardant la vidéo du processus de jeu du monopole, les étudiants peuvent découvrir les expressions qui peuvent être utilisées pour faire des achats. L'acquisition du vocabulaire des étudiants peut se faire à travers des composants de soutien, par exemple dans une carte de propriété contenant une liste de vocabulaire de chaque magasin.

Ce média peut également entraîner la prononciation des étudiants, car il existe un audio qui peut aider ils à prononcer correctement des mots ou des phrases. Cela est conforme à l'opinion de Dwyer qui affirme que la vidéo est capable de faire pénétrer 94% des messages ou des informations dans l'âme humaine à travers les yeux et les oreilles et sont capables de faire en sorte que les humains se souviennent de 50% de ce qu'ils voient et entendent de ces émissions. Les messages véhiculés par le média vidéo peut influencer des émotions fortes et peuvent également obtenir des résultats rapides que d'autres médias n'ont pas.

Base sur l'explication aux états de lieux, on est intéressé de rediger une recherche intitulée “ **Développement du Media D'apprentissage de la Production Orale Élémentaire Basée Sur Le Jeu Monopole**”.

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte ci-dessus, l'identification des problèmes dans cette recherche est la suivante :

1. Les étudiants ont la difficulté dans le cours de production orale élémentaire en raison d'une faible maîtrise du vocabulaire
2. Il est nécessaire d'optimiser la méthode d'apprentissage de la production orale élémentaire
3. Les étudiants ont besoin de médias plus variés et interactifs
4. Le média jeu monopole n'a jamais été utilisés dans le cours de la production orale élémentaire à la section français FBS-UNIMED

C. Limitation du Problème

La limitation du problème dans cette recherche est le développement du média d'apprentissage de la production orale élémentaire dans le matériel de faire des achats. Cette recherche est limitée jusqu'à l'étape de validation de la conception. Le chercheur suivant peut le continuer en faisant des essais de produit.

D. Formulation des Problèmes

Base sur l'identification des problèmes et limitation du problème ci-dessus, on peut faire la formulation des problèmes de cette recherche comme suit:

1. Comment est le développement du média d'apprentissage de la production orale élémentaire basée sur le jeu monopole?
2. Quelle est la faisabilité du média d'apprentissage de la production orale élémentaire basée sur le jeu monopole?

E. But de la recherche

Basé sur limitation du problème et formulation des problèmes ci-dessus, le but de cette recherche est:

1. Développer du média d'apprentissage de la production orale élémentaire basée sur le jeu monopole.
2. Savoir la faisabilité du média d'apprentissage de la production orale élémentaire basée sur le jeu monopole.

F. Avantages de la recherche

Les résultats de cette recherche est souhaitée de pouvoir donner des avantages suivants:

1. Théoriquement

Cette recherche peut être utilisée pour ajouter des références et développer des connaissances sur l'apprentissage de la production orale élémentaire basée sur le jeu monopole.

2. Pratiquement

a. Pour les professeurs

Les résultats de cette recherche pourront être utiles comme référence dans le développement de l'apprentissage.

b. Pour les établissements d'enseignement

Les résultats de cette recherche pourront être une considération pour l'amélioration de la qualité d'apprentissage de la production orale élémentaire concernant le matériel à acheter.

c. Pour les futurs enseignants

Les résultats de cette recherche devraient fournir une motivation pour créer et développer un apprentissage intéressant, créatif, interactif et varié du français.



THE
Character Building
UNIVERSITY