

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

A. États de lieux

Dans l'apprentissage des langues, en particulier du français, il existe 4 compétences langagières, comme la production orale, la production écrite, la réception orale et la réception écrite. La langue a des caractéristiques particulières qui doivent être suivies, de sorte que les apprenants sont tenus de maîtriser les caractéristiques de la langue qu'ils apprennent, par exemple en français. Cette langue a des caractéristiques telles que: (1) le genre est masculin-féminin, (2) le nombre est singulier-pluriel, (3) les articles incluent l'article défini, l'article indéfini et les articles partitifs, (4) le déterminant est un mot qui précède un nom, composé du déterminant démonstratif, le déterminant numéral, le déterminant indéfini, le déterminant interrogatif, le déterminant exclamatif, le déterminant relatif (5) Les Pronoms tels que, les pronoms tonique, les pronoms pronominaux, les pronoms relatifs, les pronoms possessifs. (6) La Négation.

Basé sur le caractère unique de la langue, cela oblige les étudiants à se concentrer et à approfondir leur apprentissage, par exemple en utilisant la variation des médias bases de technologiques pour faciliter l'apprentissage qui s'applique à cette langue.

D'après un questionnaire auprès des étudiants pour l'année scolaire 2021 la section française Fbs-Unimed, environ 76,5% ils ont déclaré que l'apprentissage de réception écrite débutante était difficile en raison de plusieurs facteurs, comme ;

(1) Le manque de vocabulaire français affectera les compétences linguistiques des étudiants. L'apprentissage du vocabulaire est la chose principale pour apprendre la structure des phrases et d'autres compétences linguistiques. Selon Syamsuddin

(2006:34), la maîtrise du vocabulaire est très importante car l'esprit ne sera atteint correctement que si l'idée peut être exprimée avec le bon vocabulaire.

(2) La faiblesse compréhension de la lecture monotone, par exemple : le media du livre utilisé est moins coloré, et manque d'images, même l'écriture est trop petite. Le matériel de lecture utilise également le français complet sans explication en indonésien, même si la cible pour réception écrite débutante est les étudiants du 1er semestre ayant des capacités de base de niveau A1. Cela rend difficile pour les étudiants de se concentrer, s'ennuie et diminue la motivation des étudiants. Soutenu par la recherche de Mirnawati (2020: 1), a déclaré que 96,29% des étudiants en utilisant des médias picturaux / colorés peuvent augmenter leur intérêt et leur motivation à lire.

(3) Les limites des medias d'apprentissage accessibles en ligne et hors ligne. Les étudiants admettent qu'ils ont encore besoin de medias d'enseignement basés sur la technologie plus variés pour accroître leur motivation et leur intérêt pour l'apprentissage.

Selon un questionnaire d'analyse des besoins que on a posé en février 2022, Il y a une image de la mise en oeuvre des apprentissages en classe, on obtient que: (1) Les étudiants ont encore besoin d'une variété des médias d'apprentissage (2) Auparavant, les étudiants n'avaient pas utilisé le média d'*Augmented Reality* dans l'apprentissage de Réception Ecrite Débutante. (3) Les médias/plateformes qui ont été utilisés pendant l'apprentissage comme ; *Zoom, Google Meet, WhatsApp, Youtube, PDF, Power point, Web, Instagram* et un livre intitulé *Tendences A1*. (4) Les méthodes d'apprentissage utilisées en classe sont les discussions, les exercices (*drill*) et la présentation du matériel de les professeurss par des salles de réunion en ligne.

6. Saat kegiatan belajar mengajar Mata kuliah RED, Apakah dosen menggunakan media dalam penyampaian materi? *Beritahu apa medianya, ct : Web, Youtube, dll

34 responses

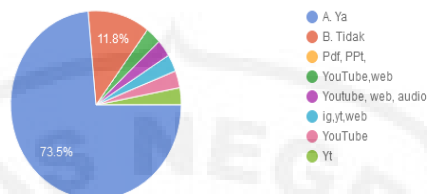


Figure 1.1. l'analyse des besoins, question numéro six

Basé sur les informations des plans de cours semestriels, ce cours dure 3 x 50 minutes par semaine sur les compétences en lecture. Erwin (2020: 2) déclare que "la lecture est un processus de réflexion qui comprend la compréhension, la narration, la signification des symboles écrits en impliquant la vision, les mouvements oculaires, le discours intérieur et la mémoire". De plus, il a également été souligné que le but de la lecture est de comprendre et d'absorber des informations qui impliquent réflexion, nivellement et émotion selon le type de lecture auquel il est confronté.

Selon les étudiants, les médias jouent un rôle très important dans le processus d'apprentissage. Ils ont dit que le média utilisés n'étaient pas suffisants et qu'ils avaient encore besoin d'une variété de médias pour soutenir/augmenter leur motivation à apprendre. D'après les résultats de l'analyse ci-dessus, on conclut que le principal facteur expliquant la faible maîtrise du français dans le cours de Réception Ecrite Débutante des étudiants, est la nécessité de développement du média plus variés.

Tissera (2012; 1) "l'utilisation des médias dans l'apprentissage des langues étrangères est un avantage direct car elle contribue au développement des compétences linguistiques des étudiants, et suscite toujours leur désir d'apprendre" ce que l'auteur veut dire, c'est que l'utilisation de l'apprentissage les médias sont très influents car ils ont un impact sur le développement personnel des enfants et augmentent la motivation

d'apprentissage. Anita dans Purwono (2014 : 129), "définir le média d'apprentissage comme toute personne, matériel, outil ou événement qui peut créer des conditions permettant aux étudiants d'acquérir des connaissances, des compétences et des attitudes". De cette compréhension, tous les éléments de classe tels que les humains, les matériaux ou les événements sont des matériaux d'apprentissage.

L'un des médias jugés appropriés pour surmonter ces problèmes est le développement du média basé sur l'application d'*Augmented Reality* pour soutenir l'apprentissage en ligne et hors ligne à la Réception Écrite Débutante. En effet, l'*Augmented Reality* est utilisée pour aider à visualiser le matériel de lecture pour la compréhension et le modèle d'objet. À partir des résultats de la recherche, le développement d'application d'*Augmented Reality* donnera lieu à une application et un petit livre intitulé "*Livgent Red* " à savoir (Livre Intelligente Réception Ecrite Débutante).

L'*Augmented Reality* (AR) est un logiciel sous forme d'application de contenu numérique qui produisent des mélanges virtuels avec le monde réel qui peuvent afficher des objets virtuels en 2 ou 3 dimensions aux utilisateurs utilisant des webcams, des caméras et même des objets spéciaux.

Les étapes d'utilisation du média développés par cette application sont assez simples, notamment en installant l'application Livgent RED et bien entendu détenant déjà le livre Livgent RED. Ensuite, on assure que la capacité de mémoire/RAM du téléphone dispose de suffisamment d'espace. Après cela, on peut l'ouvrir puis enregistrer en utilisant l'adresse e-mail et le mot de passe. Ensuite, on peut intégrer le livre Livgent RED avec l'application qu'on télécharge sur notre smartphone, puis qu'on peut le diriger vers le livre. L'apparence initiale du développement de cette application

contient des fonctionnalités de menu qui incluent ; *About*, “*Se présenter*”, “*Rencontrer les membres d’une famille*” , *Caméra AR*, *Vidéos*, *Évaluation* et *Sortir*. Des applications et des livres seront intégrés afin de réaliser des impressions 3D ou 2D sous forme d’écrits (explication de matière), de vidéos ou d’images.

Par conséquent, on considère que le média basé sur l’*Augmented Reality* sont très bon à utiliser comme média d’apprentissage. Dans le développement de ce média, il y aura 2 matériaux inclus dans le plan de cours du semestre, qui ont été sélectionnés et déterminés par les étudiants en fonction de leurs difficultés et de leur intérêt pour ces matériaux, à savoir : “*Se présenter*” et “*Rencontrer les membres d’une famille*” . Les deux matériaux seront intégrés dans un conteneur, à savoir *Livgent Red* (*Livre Intelligent*), qui est le résultat du développement de médias basés sur d’application d’*Augmented Reality*.



Figure 1.2. Exemple de dessins d'application et de développement d'*Augmented Reality*

De l’affichage d’image de l’application d’*Augmented Reality* ci-dessus, on peut voir que ce développement se traduira par un direct intelligent intégré à l’application et conçu pour être attrayant et interactif.

Grâce à cela, les étudiants deviennent indirectement plus motivés dans l’apprentissage et devraient réduire leurs difficultés à apprendre le français, en particulier les compétences en lecture. Ceci est également renforcé par Devi (2018 : 8)

qui a déclaré que « la mise en œuvre du développement du média *d'Augmented Reality* a été un succès, les utilisateurs étaient très intéressés et se sentaient très clairs car il y avait des influences 3D et 2D et les utilisateurs ont senti qu'ils avaient une expérience différente dans l'apprentissage. Pas moins de 90,74 % des répondants ont déclaré que les résultats du développement de cette application étaient faciles à utiliser pour l'apprentissage. De plus, Arya et ses amis (2021:38) dans leurs recherches ont déclaré que les tests de média basé sur de livre *d'Augmented Reality* ont atteint un taux de réussite de 100 %, évaluant les experts et les critiques de contenu, les experts du média en moyenne 1,00, ce qui signifie que ce média est faisable/ valable pour être utilisé dans l'apprentissage. De plus, des tests ont été effectués sur des utilisateurs qui ont obtenu un score de 93,4 % dans la catégorie très bon.

Ainsi, à partir des avantages qui ont été décrits par des recherches pertinentes, le développement du média basé sur l'*Augmented Reality* devrait être appliqué dans l'apprentissage de la langue française car ce média n'a jamais été utilisé lors de l'apprentissage dans le cours réception écrite débutante. Dans ce contexte, on examine le développement du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*.

B. Identification des problèmes

Sur la base du contexte présenté ci-dessus, plusieurs problèmes sont identifiés comme suit :

1. Le manque de vocabulaire français affectera les compétences linguistiques des étudiants.

2. La faiblesse compréhension de la lecture monotone, par exemple : le media du livre utilisé est moins coloré, et manque d'images, même l'écriture est trop petite.
3. Les limites des médias d'apprentissage accessibles en ligne et hors ligne.
4. Les étudiants n'avaient pas utilisé le média d'*Augmented Reality* dans l'apprentissage de Réception Ecrite Débutante. Du média/plateformes qui ont été utilisés pendant l'apprentissage comme ; *Zoom, Google Meet, WhatsApp, Youtube, PDF, Power point, Web Instagram* et un livre intitulé *Tendences A1*. Les méthodes d'apprentissage utilisées en classe sont les discussions, les exercices (drill) et la présentation du matériel de l'professeurs via des salles de réunion en ligne.

C. Limitation du problème

Cette étude portera sur la façon de développer, le niveau de faisabilité média et d'efficacité de média d'apprentissage basé sur d'application d'*Augmented Reality* et de petite livre intelligent (*Livgent RED*) dans le cours Réception Ecrite Débutante. Ce processus fait l'objet d'une recherche approfondie, de sorte que la portée de la recherche n'est pas trop large, seulement limitée à 2 thèmes qui intéressent les étudiants, à savoir *Se Presenter* et "Rencontrer les membres d'une famille" .

D. Formulation des problèmes

On va encadrer les problématiques sous des questions suivantes afin que cette recherche soit systématique ;

1. Quelle est l'explication de développement du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality* ?

2. Quelle est la faisabilité du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*?
3. Quelle est l'efficacité du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*.

E. Objectifs de la recherche

À propos des problématiques ci-dessous , on considère que cette recherche a pour but de:

1. Décrire le processus de développement du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*.
2. Savoir la faisabilité du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*.
3. Savoir l'efficacité du média d'apprentissage de la réception écrite débutante basé sur l'application d'*Augmented Reality*.

F. Avantages de la recherche

Après avoir mené cette recherche, on s'attend à avoir les résultats suivants :

1. Théoriquement

Basée sur résultats de cette étude, on espère que le média pourront être utilisés comme aides à l'apprentissage lors d'activités d'enseignement et d'apprentissage et pourront enrichir les connaissances, telles que les nouvelles avancées qui suivent le développement des technologies de l'information de la communication et faciliter la compréhension par les étudiants de l'apprentissage du français, surtout à la réception écrite débutante.

2. Pratiquement

- a. Pour les professeurs, cette recherche devrait être utilisée comme une alternative aux nouveaux apprentissages dans les cours Réception Ecrite Débutante en ligne et hors ligne.
- b. Pour les étudiants, cette recherche est un moyen d'installations étudiantes pour augmenter leur sens de l'intérêt et de l'attraction lors des études de Réception Ecrite Débutante.
- c. Pour d'autres chercheurs, cette recherche peut ajouter des connaissances, de l'expérience et des références en termes de recherche sur le développement ou devenir une comparaison de recherche pertinente pour d'autres chercheurs.

