

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de lieux

L'apprentissage est un processus d'interaction entre les élèves et l'enseignant dans un environnement d'apprentissage. On peut dire que l'apprentissage est une activité réalisée pour aider les élèves à bien apprendre. Selon (Sudjana, 2018), l'apprentissage est un processus qui comporte 3 éléments interdépendants qui auront un impact sur le changement de soi d'une personne. Le but de l'enseignement, l'expérience/le processus d'apprentissage et l'évaluation des résultats d'apprentissage sont 3 éléments qui peuvent être présentés sous diverses formes telles que le changement. Ces changements sont visibles à partir de l'augmentation des connaissances, des compétences, de la compréhension, des habitudes, des attitudes et du comportement, des compétences et des changements dans les aspects qui existent chez les élèves. Pendant ce temps, (Wardana, 2019) soutient que l'apprentissage est une activité psychique qui est un changement pour chaque élèves qui est inclus dans les bases de chaque unité éducative.

Apprendre à l'ère de la numérisation couplée à la pandémie de covid-19, oblige tous l'enseignant à tirer parti des applications qui seront utilisées dans le processus d'apprentissage. L'application de l'apprentissage à l'ère numérique est l'utilisation des technologies de l'information et de la communication pertinentes pour le domaine de l'éducation peut être vue à partir d'utilisation du média d'audiovisuel. L'incarnation de l'apprentissage à l'ère numérique à partir de divers média d'apprentissage utilisés par l'enseignant dans le processus d'apprentissage. Selon Kustandi et Sutjipto dans le livre (Husein, 2021), le média d'apprentissage est un outil qui aide le processus d'apprentissage à atteindre de meilleurs objectifs d'apprentissage. Selon Heinrich in (Dariyo, 2013), le terme média vient du mot médium qui peut être interprété comme un intermédiaire ou une introduction de l'expéditeur d'informations au destinataire d'informations.

Selon (Asmara, 2015), le média d'apprentissage est l'un des éléments externes qui peuvent être utilisés pour améliorer les résultats d'apprentissage. Cela peut être réalisé si le média d'apprentissage peut surmonter divers obstacles, notamment : problèmes de communication, salles de classe limitées, comportement passif des élèves, sujets d'apprentissage moins importants, il est donc impossible d'apprendre sans médias.

Au cours de la dernière période, le développement des médias d'apprentissage est très diversifié et innovant à appliquer dans le processus d'apprentissage. L'un d'eux est le média audiovisuel. Le média audiovisuel peut être utilisés pour faciliter la compréhension de la leçon par les élèves car ils apportent une nouvelle atmosphère dans le processus d'apprentissage en cours.

Sur la base d'un questionnaire d'analyse des besoins distribué à SMA Negeri 21 Medan, les matières françaises sont des matières de spécialisation données aux élèves de la 10e à la 12e année. Ce sujet obtient toujours une mauvaise note pour certains étudiants car il est considéré comme un étranger peu attrayant et semble ennuyeux car il aborde et apprend la langue et la culture d'autres pays. Mais par essence, ce sujet est l'un des sujets que les étudiants doivent suivre dans le processus d'apprentissage. En attendant, l'enseignant de français doit avoir la bonne solution pour que l'apprentissage de cette matière puisse être transmis correctement grâce à l'utilisation et au développement du média.

Après avoir vu les résultats du questionnaire d'analyse des besoins adressé aux élèves, 41,7 % des élèves ont répondu douteux lorsqu'ils ont exprimé leur intérêt à apprendre le français. Cela montre qu'il y a encore beaucoup d'élèves qui hésitent et n'ont pas l'intérêt et la motivation pour apprendre le français.

Dans les résultats de l'analyse du questionnaire, à l'énoncé selon lequel apprendre le français est facile à comprendre et très intéressant, 61,1 % des élèves ont répondu indécis et 11,1 % des élèves ont répondu qu'ils n'étaient pas d'accord. Nous pouvons conclure que la plupart des élèves pensent que le français est difficile à apprendre et intéressant. D'après les résultats d'un entretien avec un professeur de

langue, on sait que l'ère de la pandémie de Covid-19 a eu un impact sur le média audiovisuel. L'enseignant peut créer et utiliser du média audiovisuel à distance, y compris Google Classroom, mais de nombreux élèves ont encore des difficultés à utiliser Google Classroom. Enfin, l'enseignant combine divers média d'apprentissage tels que Youtube, Google Classroom, Postermywall et Quizizz à utiliser pendant le processus d'apprentissage. Cependant, de nombreux élèves sont encore limités par le réseau et les fonctionnalités des applications difficiles à atteindre pour les élèves. Deuxièmement, de nombreux élèves ont une stigmatisation négative envers l'apprentissage du français qui apprennent des choses qui ne sont pas intéressantes et semblent ennuyeuses, ce qui fait que les élèves ne sont pas intéressés par l'apprentissage du français.

Sur la base de l'explication ci-dessus, le chercheur souhaite mener une recherche sur le média d'apprentissage en utilisant l'une des plates-formes ou applications disponibles considérées comme capables de surmonter les problèmes décrits. L'une des plates-formes/applications que nous pouvons utiliser pour le développement du média d'apprentissage est l'application Canva.

Canva est une application de conception graphique en ligne facile à utiliser, même pour les débutants. La tarification Canva est disponible sur les ordinateurs de bureau et les appareils mobiles. Cette application Web a en fait deux versions payante et gratuite.

Canva est un programme de conception en ligne qui fournit une variété d'outils tels que des présentations, des CV, des affiches, des dépliants, des graphiques, des infographies, des bannières, des signets, des newsletters et bien plus encore qui sont déjà fournis dans l'application Canva. Les types de présentations disponibles dans Canva incluent les présentations créatives, éducatives, commerciales, publicitaires, technologiques, etc.

Sur la base de la description ci-dessus, le chercheur est intéressé à mener des recherches avec le titre **Développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée**

B. Identification des problèmes

Sur la base du contexte qui a été décrit, plusieurs problèmes liés à la recherche peuvent être identifiés, notamment :

1. Apprendre le français, c'est apprendre une langue étrangère qui n'est pas intéressante et semble ennuyeuse, donc les élèves ne sont pas intéressés à apprendre le français.
2. Apprendre le français n'est pas intéressant et semble ennuyeux, donc les étudiants ne sont pas intéressés à apprendre le français. Les élèves hésitent à exprimer leur intérêt à apprendre le français. Cela montre que des élèves n'ont pas d'intérêt et de motivation pour apprendre le français.
3. L'utilisation du média d'apprentissage tels que Google Classroom, Postermwall, Quizizz est considérée comme un problème pour les élèves de SMA N 21 Medan car elle possède des fonctionnalités que les élèves ne comprennent pas.
4. Le développement du média d'apprentissage devrait accroître l'intérêt, l'intérêt et la motivation des élèves pour l'apprentissage du français.

C. Limitation des problèmes

Cette recherche se limitera au développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée notamment en classe X IPA 4 au SMA N 21 Medan. La faisabilité du média sera développée sur la base d'experts en matériau et média.

D. Formulation des problèmes

Sur la base des limites du problème ci-dessus, la formulation du problème dans cette étude :

1. Comment est le processus de développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée?
2. Quel est la faisabilité développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée?

E. Objectif de la recherche

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, les objectifs de cette étude sont de :

1. Montrer le développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée
2. Décrire la faisabilité du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée

F. Avantage de la recherche

1. Avantage théorique

Cette recherche peut être utilisée pour ajouter des références et développer du média d'audiovisuel d'application Canva pour l'apprentissage du français.

2. Avantages pratiques

a) Pour l'enseignant

Les résultats de cette étude peuvent être utiles comme référence dans le développement d'applications du média d'audiovisuel Canva pour l'apprentissage du français.

b) Pour les élèves

Les résultats de cette étude devraient susciter l'intérêt, l'intérêt et la motivation des élèves à apprendre le français.

c) Pour les établissements d'enseignement

Les résultats de cette étude peuvent être pris en compte pour le développement d'applications du média d'audiovisuel Canva pour l'apprentissage du français.

d) Pour les futurs enseignants

Les résultats de cette étude devraient fournir une motivation pour créer et développer d'applications multimédia d'audiovisuel Canva intéressant, créatif, interactif et variété pour l'apprentissage du français.

