

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. Etat De Lieux

L'éducation est un effort visant à développer la qualité humaine. L'éducation vise à changer les êtres humains pour avoir des connaissances, des compétences et des attitudes des élèves comme une forme de changement dans le comportement des résultats d'apprentissage. Dans le changement de comportement des résultats d'apprentissage de la classe X SMA Swasta PAB 11 Lubuk Pakam a exigé d'être en mesure de vivre de façon indépendante et devenir un être humain responsable et avoir une grande créativité plus tard.

Selon Surya (2003: 11) *pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya*. C'est à dire l'apprentissage est un processus par lequel les individus doivent acquérir un nouveau changement de comportement dans son intégralité, à la suite de la propre expérience de l'individu dans les interactions avec son environnement.

Dernièrement, la science et la technologie se sont de plus en plus développées à l'ère de la révolution 4.0. Avec le développement d'une technologie qui se développe de plus en plus, elle a eu un impact positif et négatif sur ses utilisateurs. Surtout dans le domaine de l'éducation. La technologie encourage de plus en plus les efforts de renouvellement dans le processus d'apprentissage dans les écoles. Le rôle de la technologie dans le processus d'enseignement et

d'apprentissage est très influent sur la réalisation du processus d'apprentissage, ce qui stimule l'enthousiasme et la motivation des étudiants à comprendre l'apprentissage.

Une étude préliminaire par observations et entretiens menée par l'auteur au lycée SMA PAB 11 Lubuk Pakam en août 2020, l'auteur n'a constaté aucun changement dans l'utilisation des médias au cours du processus d'enseignement et d'apprentissage du français. L'auteur a mené des entretiens avec un professeur de français et plusieurs élèves de classe X IPS. Lors de l'entretien avec le professeur de français, les auteurs ont obtenu des informations, à savoir:

1. Les enseignants ne comprennent pas l'utilisation des appareils informatiques
2. Les enseignants avec des méthodes traditionnelles
3. L'enseignant n'enseigne jamais aux élèves à l'aide de médias ou de supports pédagogiques
4. L'élève moyen obtient de faibles résultats d'apprentissage en français, en particulier sur le sujet Décrire une personne est un élève de la classe X IPS.

Ensuite, les entretiens avec certains des étudiants auteurs ont permis d'obtenir des informations selon lesquelles ils se sentaient ennuyés et moins intéressés par l'apprentissage du français, qui est une langue étrangère pour eux.

Les faibles résultats d'apprentissage de classe X IPS ont incité l'auteur à trouver une solution qui pourrait faire des résultats d'apprentissage des élèves des catégories élevées. Selon les auteurs, le principal facteur qui cause de faibles résultats d'apprentissage des élèves est les supports d'apprentissage qui ne sont

pas disponibles dans leurs écoles. Par conséquent, l'auteur souhaite développer un support d'apprentissage. L'auteur développera un support d'apprentissage de la langue française basé sur Adobe Animate, l'utilisation du support Adobe Animate pour décrire une personne.

Les support d'apprentissage sont un aspect qui doit être pris en compte dans la détermination des résultats d'apprentissage. Les medias, en particulier ceux utilisés dans le processus d'apprentissage, sont très utiles pour un enseignant pour fournir du matériel aux élèves. De plus, l'utilisation des medias devrait aider les élèves à comprendre le matériel présenté par l'enseignant. Comprendre les médias selon Basyarudin (2002) "les médias sont toute forme utilisée pour le processus de distribution d'informations". L'impact positif des supports d'apprentissage interactifs pour les étudiants est qu'il est plus facile pour les étudiants de comprendre le matériel et de connaître leur maîtrise du matériel par le biais de questions et réponses ou de quiz.

Adobes est une société de logiciels spécialisée dans le développement graphique, d'animation, de vidéo et Web. Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Acrobat est un produit ou programme très connu créé par Adobe. Il existe de nombreux autres produits Adobe qui sont très utiles dans le développement de logiciels comme Adobe Animate. Adobe Animate qui est un logiciel ou multimédia utile pour créer des animations à partir de systèmes Adobe. Il est couramment utilisé pour concevoir des graphiques vectoriels et des animations pour des programmes de télévision, des vidéos en ligne, de sites Web et des applications Internet avec de jeux vidéo. Il est un système multimédiasur

ordinateur pouvant être utilisé pour l'apprentissage devant une nouvelle alternative dans la sélection des supports d'apprentissage. Ce support informatique apparaît dans un emballage attrayant sous la forme de supports de présentation interactifs qui peuvent aider à faciliter le processus d'apprentissage des élèves de classe X de SMA Swasta PAB 11 Lubuk Pakam.

Basé sur de l'analyse des besoins qu'on fait, il y a 75% des élèves des classes X ont des difficultés de matériel d'apprentissage pour décrire une personne et ils ont besoin du média d'apprentissage plus intéressant et facile à comprendre.

B. Identification Du Problème

Basé sur le contexte ci-dessus, les problèmes identifiés dans l'étude sont:

1. Les résultats d'apprentissage des élèves en français sont encore faibles.
2. Manque des médias d'apprentissage permettant aux élèves de mieux comprendre le français.
3. Les médias d'apprentissage utilisés sont dominés par l'utilisation uniquement du média de tableau noir.
4. Le média d'apprentissage basé sur la vidéo d'animation est un média qui n'a jamais été mis en œuvre à PAB 11 Lubuk Pakam.

C. Limitation du Problème

Basé sur l'identification des problèmes, le problème se concentre sur le développement de média basé sur la vidéo d'animation pour les élèves à SMA Swasta 11 PAB Lubuk Pakam afin de faciliter l'apprentissage des élèves en français.

D. Formulation du Problème

Les problèmes qui seront abordés dans cette recherche sont:

1. Comment est le processus du développement du media d'apprentissage basé sur le vidéo d'animation à SMA SWASTA PAB 11 Lubuk Pakam?
2. Comment est la faisabilité de l'utilisation du media d'apprentissage basé sur le vidéo d'animation à SMA Swasta PAB 11 Lubuk Pakam ?

E. But de la Recherche

1. Savoir le processus du développement du media d'apprentissage basé sur le vidéo d'animation à SMA Swasta PAB 11 Lubuk Pakam
2. Savoir la faisabilité de l'utilisation du media d'apprentissage basé sur le vidéo d'animation à SMA Swasta PAB 11 Lubuk Pakam

F. Avantages De La Recherche

Conformément aux objectifs de recherche qui ont été décrits, les benefices de cette étude sont attendus peut fournir des connaissances supplémentaires en théorie de l'apprentissage du français, en particulier l'écriture de texte, la maîtrise du vocabulaire et la conjugaison en utilisant des images d'événements et en développant le vocabulaire dans l'apprentissage du français.

1. Élèves

Cette recherche s'adresse aux étudiants français afin qu'ils puissent développer cette recherche dans le futur. De plus, cette recherche devrait être utilisée comme ressource d'apprentissage pour éviter les problèmes

d'apprentissage du français. Les élèves peuvent améliorer leurs compétences à partir des résultats des tests passés et surmonter les difficultés lors de la rédaction d'un texte.

2. Enseignant

Cette étude fournit des informations et des connaissances sur l'apprentissage du français et les enseignants peuvent trouver des solutions pour améliorer les capacités d'écriture des élèves en utilisant des supports d'images attractifs.

3. Chercheurs

Cette étude est utile pour acquérir de précieuses expériences liées à l'apprentissage du français, en particulier l'utilisation de conjugaisons dans passe composé.

