

# CHAPITRE 1

## INTRODUCTION

### A. États de lieux

L'apprentissage est un moyen de s'équiper pour résoudre divers problèmes de la vie. Dans le processus d'apprentissage requis la motivation et le potentiel de chaque élève. Cette dynamique de motivation nécessite l'implication des enseignants, des directeurs d'école et des superviseurs scolaires pour explorer le potentiel qui existe en chaque individu à travers des modèles d'apprentissage, des approches d'apprentissage, des méthodes d'apprentissage, l'apprentissage des médias et des stratégies d'apprentissage communicatives. Cela peut être appliqué par les prestataires de formation dans les activités d'apprentissage dans les écoles et les universités. Actuellement, le processus d'apprentissage en classe met encore beaucoup l'accent sur l'enseignant ou sur "teacher centered learning".

Conformément à la loi de la République d'Indonésie numéro 20 de 2003 concernant le système d'éducation nationale implique les caractéristiques de "student centered learning". Au chapitre III de l'article 4, paragraphe (4), il y a des dispositions comme suit: "Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran". Les caractéristiques du système d'apprentissage avec la méthode "student centered learning" en général sont l'activité des étudiants à explorer les informations de manière indépendante et la capacité des étudiants à relier les informations accompagnés d'un animateur.

L'apprentissage dans ce modèle change le rôle de l'enseignant qui domine la classe pour devenir un facilitateur dans le processus d'apprentissage. Les

enseignants doivent au moins être capables d'utiliser des outils et des médias qui peuvent soutenir le processus d'apprentissage. En outre, les enseignants doivent également faire preuve de créativité dans la recherche ou la création de divers types de médias susceptibles de stimuler l'apprentissage des élèves. La sélection des médias doit également être prise en compte afin qu'elle soit appropriée et appropriée au matériel à transmettre.

Les médias d'apprentissage sont un outil qui sert à expliquer certains éléments difficiles à expliquer verbalement. Ceci est soutenu par selon Arsyad (2015: 10), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar". Avec le progrès de l'époque, les appareils utilisés comme media d'apprentissage aujourd'hui sont très variés et ont leurs avantages respectifs. Par exemple, les médias basés sur l'audio, le visuel, l'audiovisuel, l'informatique et autres. Le matériel d'apprentissage sera plus facile à accepter et à comprendre si le processus d'apprentissage utilise des media d'apprentissages intéressants, en particulier l'utilisation de media d'apprentissage dans l'apprentissage des langues étrangères.

L'apprentissage des langues étrangères en Indonésie est assuré par des institutions formelles et non formelles, telles que des universités, des écoles, des établissements de cours de langues étrangères, etc. L'une des langues étrangères enseignées au lycée ou son équivalent est le français. Le français est actuellement la langue la plus utilisée dans le monde après l'anglais, car le français est un moyen de communication dans plusieurs pays. C'est pourquoi tant de lycées font

du français l'une des matières enseignées au lycée. Cependant, dans la pratique, l'apprentissage du français dans les écoles secondaires est loin d'être optimal.

Comme l'anglais, le français possède également 4 compétences, à savoir Compréhension Orale, l'expression orale, Compréhension Écrite, et l'écriture Expression Écrite. L'une des écoles qui utilise le français comme matière est SMA Negeri 4 Binjai, mais malheureusement, l'intérêt des élèves pour le français est encore relativement faible. Cela peut être vu dans la classe X sur la base de mon expérience personnelle lors de ma participation au programme d'expérience sur le terrain ou PPL, septembre 2018 au SMAN 4 Binjai. Au départ de cette expérience, j'ai donc constaté que les scores des lycéens n'étaient pas du tout suffisants par rapport au score standard du lycée ou *Kriteria Ketuntasan Minimal* (KKM).

Zuhairini (1993 : 100) explique plusieurs facteurs inhibiteurs dans le processus d'apprentissage, y compris "kesulitan dalam menghadapi perbedaan karakteristik peserta didik, perbedaan individu yang meliputi intelegensi, watak dan latar belakang, kesulitan menentukan materi yang cocok dengan kejiwaan dan jenjang pendidikan peserta didik, kesulitan dalam menyesuaikan materi pelajaran dengan berbagai metode supaya peserta didik tidak segera bosan, kesulitan dalam memperoleh sumber dan alat pembelajaran, kesulitan dalam mengadakan evaluasi dan pengaturan waktu". Le manque d'utilisation maximale du media d'apprentissage est l'un des facteurs qui entrave le processus d'apprentissage à SMAN 4 Binjai, ce qui rend les élèves moins actifs et créatifs en classe.

Sur la base des résultats des entretiens avec le professeur de français de SMA Negeri 4 Binjai concernant l'utilisation des media d'apprentissage de la langue française en classe, il a été fondamentalement mis en œuvre, mais utilise toujours des media d'apprentissage conventionnels en utilisant des installations de fortune, telles que l'utilisation de tableaux noirs, des projecteurs et des *feuilles de travail* contenant des questions d'apprentissage et de pratique afin que les étudiants s'ennuient dans le processus d'apprentissage. En attendant, de nos jours, nous pouvons utiliser beaucoup de médias et aider le processus d'apprentissage. Il existe de nombreux media d'apprentissage intéressants et peuvent être utilisés par les enseignants dans le processus d'apprentissage. Pour que le processus d'apprentissage soit plus intéressant et interactif. Même les étudiants peuvent le faire eux-mêmes en dehors des heures de cours.

Le manque de temps d'enseignement est également un problème pour les étudiants. La durée du temps d'enseignement en classe n'est que de 2 leçons (2 x 45 minutes) avec un total de 36 élèves. Car le grand nombre d'élèves affecte grandement le processus d'apprentissage ce qui ne permet pas à l'enseignant d'approcher chaque élève à chaque rencontre. Les enseignants expliquent souvent la matière rapidement et brièvement, ce qui rend difficile pour les élèves d'écouter et de comprendre la matière qui a été enseignée.

Utilisation des *smartphones* dans le processus d'apprentissage, en particulier l'apprentissage du français, est encore rarement utilisée, bien que certains étudiants utilisent déjà les *smartphones* uniquement pour utiliser *Google Translate*, mais ne les ont pas utilisés au maximum. Les élèves sont plus susceptibles d'utiliser les *smartphones* uniquement comme moyen de

divertissement, à la fois pour jouer à des *jeux* et sur les réseaux sociaux, plutôt que de les utiliser pour apprendre les médias. La chercheuse ont constaté que 72 % des étudiants utilisent leur smartphone pour jouer à des jeux, malheureusement seulement 22,2 % les utilisent comme média ou ressources d'apprentissage. Alors que 99,4 % des étudiants passent plus de 6 à 9 heures à regarder les écrans de leur smartphone. Au moment de l'apprentissage, 66,7% des étudiants ont déclaré avoir des difficultés à comprendre le matériel présenté. 100% des élèves ont répondu que le media utilisé le plus souvent était le *papier copie*, car cette classe n'avait pas encore reçu de manuel de l'école. Ce sont 82,9% des étudiants qui attendent un nouveau media d'apprentissage, à savoir l'application android. Ce marché est pris en charge par 100% des étudiants qui disposent d'un réseau internet. Par conséquent, l'utilisation de media pédagogiques est nécessaire pour surmonter les problèmes des élèves dans les activités d'apprentissage, afin de rendre les élèves actifs en classe.

Kominfo a déclaré que les utilisateurs de smartphones indonésiens augmentaient également rapidement. . Actuellement, l'Indonésie est l'un des plus grands pays utilisateurs de *smartphones* en Asie. Selon les données de l'institut de recherche numérique *Emarketer* , on estime que d'ici 2018, le nombre d'utilisateurs actifs de smartphones en Indonésie sera supérieur à 100 millions de personnes, soit 40 % de la population indonésienne de 250 millions. Avec un si grand nombre, l'Indonésie deviendra le pays avec le quatrième plus grand nombre d'utilisateurs actifs de smartphones au monde après la Chine, l'Inde et l'Amérique et il n'est pas impossible qu'il augmente chaque année. Ceci est motivé par les prix de plus en plus abordables des *smartphones* et l'accès à Internet plus large,

augmentant ainsi les ventes de *smartphones* , en particulier ceux basés sur le système d'exploitation *Android* . Un *smartphone basé sur Android* lui-même est un téléphone mobile intelligent basé sur le système d'exploitation *Android* qui a presque les mêmes capacités qu'un ordinateur ou un PC. Dans un *smartphone Android* , il existe des applications qui peuvent être utilisées pour effectuer un traitement de données ou d'autres activités telles que la création de documents ou le traitement de données.

Pour surmonter les problèmes mentionnés ci-dessus, nous souhaitons développer un media d'apprentissage basé sur *Android* à l'aide d'*Android Studio*. À partir des problèmes qui ont été mentionnés, les chercheurs tentent de développer des media d'apprentissage qui peuvent faciliter la compréhension du sujet par les étudiants et former l'indépendance des étudiants à l'apprentissage basé sur *Android* à l'aide d'*Android Studio*. "Développement de media d'apprentissage de français basée sur *Android* au SMAN 4 Binjai". *Android Studio* est un IDE (Integrated Development Environment) pour le système d'exploitation *Android*. *Android Le studio* a été choisi car ce développeur d'applications peut créer des applications qui seront produites, à savoir « *En Français* ». Cette application développera du matériel "**situer dans le temps**" au SMAN 4 Binjai. Le choix de développer lui-même des media d'application basée sur *Android* est dû au nombre croissant d'étudiants utilisant des *smartphones Android* et à la facilité avec laquelle ils peuvent être emportés n'importe où. Dans la matière "**situer dans le temps**", les lycéens sont censés pouvoir donner leur avis en fonction de la matière.

Le développement des media d'apprentissage est également soutenu par les résultats de recherches pertinentes qui ont été faites auparavant. Le premier est une recherche menée par Agung Siswopranoto et Ari Mulyoto (2020) concernant " la conception de *jeux* éducatifs en anglais pour les écoles élémentaires utilisant *eclipse* ", les résultats de la recherche montrent qu'avec l'existence d' un apprentissage multimédia basé sur *des applications android*, les élèves peuvent interagir directement dans le processus d'enseignement et peut augmenter l'intérêt des étudiants à continuer à vouloir apprendre l'anglais comme langue supplémentaire.

La seconde est une recherche menée par Dirza Aulia (2017) intitulée « Building an Android-based note application using *Android Studio* ». Les résultats de l'étude indiquent que l'application de cette note est de faciliter le stockage des notes n'importe où et n'importe quand et que les enregistrements de données peuvent être gérés correctement.

Sur la base du contexte ci-dessus, l'auteur souhaite mener une recherche avec le titre " **Développement du média d'apprentissage de français basée sur software *android studio* à SMAN 4 Binjai.**

## **B. Identification des problèmes**

Sur la base de ce contexte, plusieurs problèmes ont été trouvés dans cette recherche comme suit.

1. Le développement des technologies de l'information
2. Manque de variation du média dans le processus d'enseignement et d'apprentissage qui est toujours conventionnel.

3. Le temps d'apprentissage en classe est limité, c'est pourquoi il fait l'enseignante a expliqué le matériel rapidement et brièvement
4. L'utilisation des smartphones chez les adolescents n'est qu'un moyen de divertissement et n'a pas été maximisée pour soutenir les activités d'apprentissage.
5. Il n'y a pas d'utilisation de Mobile-Learning Media à SMA 4 Binjai

### **C. Limitation des problèmes**

Sur la base de l'identification des problèmes ci-dessus, cette recherche est limitée au "Développement du media d'apprentissage de français basée sur software *android studio* avec le thème "Situer dans le temps" chez le SMAN 4 Binjai.

### **D. Formulation des problèmes**

1. Comment est le processus de developpement du media d'apprentissage de français basée sur software *android studio* à SMA 4 Binjai ""?
2. Quelle est la faisabilité du developpement du média d'apprentissage de français basée sur software *android studio* à SMA 4 Binjai ""?

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

Sur la base de la formulation de la problématique ci-dessus, les objectifs de recherche à atteindre sont :

1. Montrer le developpement du Média d'apprentissage le français basée sur software *android studio*

2. Savoir la faisabilité développement du Media d'apprentissage le français basée sur software *android studio*

#### **F. Avantages de Recherche**

La avantages de cette sont :

1. Pour les étudiants

Peut fournir des expériences utiles et peut développer des concepts de connaissances et peut aider à améliorer la compréhension des étudiants dans l'apprentissage.

2. Pour les enseignants

Offrez quelque chose de différent aux participants à l'apprentissage et établissez une communication d'apprentissage entre les éducateurs et les étudiants.

3. Pour l'école

Être en mesure de développer des connaissances et des connaissances sur le développement d'applications à l'aide du software de studio Android et peut être une disposition pour devenir des enseignants ou des conférenciers créatifs et innovants et peut motiver les étudiants à améliorer leur compréhension dans l'apprentissage du français.