

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Parler est essentiel dans la vie pour nous êtres sociaux, cette activité n'est jamais séparée de notre vie quotidienne. Les compétences linguistiques sont également une clé importante dans la communication. À l'époque où la technologie s'est développée rapidement comme aujourd'hui, les frontières de la communication sont de plus en plus floues. Nous pouvons communiquer avec des personnes d'autres pays partout et à tout moment. Le seul obstacle restant est la langue. Les compétences en langues étrangères jouent un rôle important à cet égard, en maîtrisant les langues étrangères. Élargir les relations, se faire de nouveaux amis pour établir des affaires avec des entreprises étrangères peuvent se mettre en place si nous avons des compétences en langues étrangères. C'est la raison pour laquelle les langues étrangères doivent être maîtrisées.

La Réception Orale Élémentaire est l'une des 4 compétences linguistiques présentées au semestre 2. La Réception Orale est une base qui comprend l'écouter, et en a conclu le sens. On concentre sur la Réception Orale Élémentaire Niveau A1. Le niveau A1 a été choisi parce que les apprenants français font l'expérience de l'incompréhension de la prononciation française qui s'exprime à la vitesse de la prononciation.

L'apprentissage du français n'est pas optimal pour cette raison et les compétences d'écoute sont essentielles à l'apprentissage des langues. Cela nécessite donc des supports pratiques pour l'auto-apprentissage avec des visuels présentés et faciles à comprendre. Ce média sera facilement implémenté sous forme virtuelle et peut être consulté n'importe où et n'importe quand. Conformément au *Rencana Pembelajaran Semester (RPS)*, Réception Orale

Élémentaire a lieu dans le but que les étudiants aient la capacité d'écouter, de sélectionner, de résumer et de créer des textes audio ou audiovisuels simples.

Le développement de la technologie nous permet également d'appliquer l'apprentissage électronique "*E-Learning*". *E-Learning* est un système d'apprentissage qui utilise un système électronique ou informatique qui permet au processus d'apprentissage d'être effectué n'importe où et n'importe quand ou il est appelé "*M-Learning*". *M-Learning/Mobile Learning* est un système d'apprentissage qui adopte les développements technologiques pour mener à bien l'apprentissage partout et à tout moment. *Mobile Learning* offre une flexibilité sous forme de disponibilité de matériel pédagogique accessible à tout moment.

Basé sur les résultats de la distribution des questionnaires de réponse des étudiants via les *google.docs* formulaire à partir du 12 novembre 2020, il montre que 67,9% des étudiants ont déclaré que les supports d'apprentissage basés sur l'apprentissage mobile étaient nécessaires pour un apprentissage autonome n'importe où et n'importe quand. Cela signifie que du média d'apprentissage accessibles partout et à tout moment sont importants pour soutenir les activités d'apprentissage indépendantes.

De plus, pour bien savoir la compétence des étudiants à la compréhension orale de niveau A1. Nous avons mené un petit test concernant les activités de l'écoute. Le résultat montre que la plupart des étudiants n'arrive pas à répondre correctement aux questions au minimum 50% du score total. Cela donc renforce la raison d'ajouter le soutien ayant objectif pour faciliter les étudiants à améliorer leur capacité dans la compréhension orale.

UNIMED est une université qui propose des programmes d'études en enseignement du français qui est considéré comme digne car elle était accrédité A et possède un bon système d'enseignement et du matériel pédagogique. Cependant, comme le monde est

toujours en change, l'innovation et les mises à jour est impérativement effectués de façon que les étudiants français puissent apprendre à leur plein potentiel. Grâce à la technologie, nous pouvons étudier n'importe où et n'importe quand. Par conséquent, pour pouvoir profiter correctement des développements technologiques, nous, en tant qu'enseignants, devons être en mesure de développer des médias d'apprentissage.

Une application qui peut être utilisée pour créer des médias d'apprentissage est *AutoPlay Media Studio*. *AutoPlay Media Studio* est une application qui peut créer du média d'apprentissage et créer des quiz *offline* et a des fonctionnalités qui sont faciles à utiliser et ne nécessitent pas de scripts de programmation compliqués, et peuvent ajouter des animations, de la vidéo, de l'audio et des images comme éléments visuels de soutien. Le matériel à utiliser pour les médias d'apprentissage est sélectionné base sur le Rencana Pembelajaran Semester (RPS) de la Réception Orale Élémentaire. Le matériel fait référence au RPS Réception Orale Élémentaire, à savoir "Voyager" et se concentre sur Passé Composé Niveau A1.

Par conséquent, les auteurs essaient de développer média d'apprentissage qui peuvent être utilisés partout et à tout moment pour améliorer la Réception Orale Élémentaire des étudiants du deuxième semestre. Ce média sera créé à l'aide de l'application *AutoPlay Media Studio*. Ce média d'apprentissage est informatisé et facile à utiliser, avec un titre **Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en Utilisant D'AutoPlay Media Studio.**

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte ci-dessus les problèmes sont les suivants :

1. La disponibilité des média d'apprentissage est nécessaire pour le processus d'apprentissage de la langue française, en particulier dans les cours Réception Orale Élémentaire.
2. La nécessité de pouvoir développer des média d'apprentissage, en particulier pour les cours Réception Orale Élémentaire.
3. Le développement du média d'apprentissage pour le cours du Réception Orale Élémentaire en utilisant *D'AutoPlay Media Studio*.

C. Limitation des Problèmes

Compte tenu du temps limité de recherche pour que cette recherche puisse être menée correctement, il vaut mieux limiter les problèmes à étudier dans ce cas afin que la recherche ne soit pas discutée trop profondément. Par conséquent, cette recherche se limite à l'étape de validation des médias d'apprentissage. Pour la sélection du matériel à utiliser dans le média. Dans RPS Elementary Oral Reception, le chercheur a choisi le matériel Voyager.

D. Formulation des Problèmes

Les problèmes de cette étude sont formulés comme suit :

1. Comment est le processus de Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en Utilisant *D'AutoPlay Media Studio* ?
2. Comment est la faisabilité de Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en Utilisant *D'AutoPlay Media Studio* ?

E. But de la Recherche

Cette recherche a pour but de :

1. Montrer le processus de Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en Utilisant *D'AutoPlay Media Studio*.
2. Savoir la faisabilité de Développement du Média d'Apprentissage de la Réception Orale Élémentaire en Utilisant *D'AutoPlay Media Studio*.

F. Avantages de la Recherche

Toute recherche devrait être en mesure de fournir des idées et des avantages pour l'auteur et les autres. Par conséquent, nous espérons que cette recherche sera utile à ceux qui la liront. Les bénéfices de cette recherche visent à :

1. Théoriquement

Les résultats de cette étude devraient accroître les connaissances scientifiques et la capacité des chercheurs et des lecteurs à créer des supports d'apprentissage informatisés avec *AutoPlay Media Studio*.

2. Pratiquement

- a) Pour étudiants, Peut aider les étudiants à améliorer leur réception orale et peuvent étudier de manière autonome n'importe où et n'importe quand. Cette recherche peut également ajouter des références aux étudiants français.
- b) Pour Professeur, Cette recherche peut être utilisée par les enseignants comme un moyen d'apprentissage différent dans l'apprentissage.
- c) Section Français, Peut apporter une contribution positive à la section français en tant qu'effort de socialisation du média l'apprentissage basé sur ordinateur développé avec *AutoPlay Media Studio*.