

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

La langue est un outil de communication organisé sous la forme d'unités telles que des mots, des groupes de mots, des clauses et des phrases qui sont exprimées à la fois oralement et par écrit (Wiratno & Santosa, 2014:2). En langue, il existe 4 compétences à savoir écouter, lire, parler et écrire. Dans l'ère moderne de la mondialisation d'aujourd'hui, la langue étrangère est une exigence importante dans l'industrie du travail et de l'éducation. Il ne sont pas quelques-uns qui font d'une langue étrangère la principale exigence ou considération prioritaire pour réussir un entretien d'embauche.

Selon Kasih (2021:1), le français est la cinquième langue la plus parlée au monde avec 280 millions de locuteurs. En Indonésie, il y a 13 universités proposent des départements du français, dont l'Universitas Negeri Medan. Aujourd'hui, l'Indonésie est dans la position *New Normal* presque 2 ans, de nombreuses écoles et universités mènent des processus d'enseignement et d'apprentissage en ligne. Il existe de nombreuses applications et matériel d'apprentissage basées sur des sites Web pour améliorer les capacités d'apprentissage des étudiants. Entrant dans l'ère new normal de l'apprentissage, les étudiants et les professeurs doivent se réadapter pour faire face à l'apprentissage en classe. Le rôle de le professeur pour rendre les étudiants actifs dans l'apprentissage est très important.

Les compétences linguistiques en français sont divisées en 4, à savoir Production Orale, Production Écrite, Compréhension Orale et Compréhension

Écrite. Les quatre compétences linguistiques doivent être maîtrisées dans l'apprentissage du français afin de bien communiquer. L'une des compétences les plus importantes en français est la production orale.

Selon le CECRL (2018:71) la production Orale doit être considérée comme "plus ou moins longues". Il peut s'agir d'une courte explication ou d'une anecdote, ou d'une présentation formelle plus longue. Cette capacité à parler formellement ne vient pas naturellement. La relation interactive entre l'expéditeur et la destinataire qui nécessite également la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume à générer des énoncés parlés dans toutes les situations de communication. Lorsque vous parlez une langue étrangère, de nombreuses choses sont nécessaires et maîtrisées, à savoir: le vocabulaire, la grammaire, l'idée, la prononciation et l'intonation. L'enrichissement du vocabulaire dans l'apprentissage d'une langue étrangère est très nécessaire, il est utile lorsque vous souhaitez exprimer quelque chose soit à l'orale et soit à l'écrite. L'apprentissage de la grammaire est également très influent pour que la communication devienne fluide, ne rencontre pas d'obstacles dans les intérêts formels, ainsi que des phrases et des paragraphes faciles à comprendre.

Au troisième semestre de l'apprentissage du français à l'Unimed, il existe un matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" qui est inclus dans le texte descriptif. La description d'un texte descriptif, plusieurs éléments sont contenus, ils y sont des lieux, des événements, des objets, des personnes et des animaux. Le texte descriptif doit fournir une description détaillée pour exprimer une phrase claire sur un thème. Il existe plusieurs types de description d'une

personne, à savoir les descriptions physiques, les traits et les groupes. En général, la première chose qu'une personne voit et juge est son physique, sa nature et sa région d'origine. Décrire le physique signifie présenter tout ce qui peut être vu comme les visages, les vêtements, etc.

En plus, le média d'apprentissage qui soutient le processus d'apprentissage "Description d'un Personnage" est très important comme un moyen de transmettre du message, peut stimuler la pensée, le sentiment et la volonté des étudiants afin d'encourager la création d'un processus d'apprentissage chez les étudiants. Le média d'apprentissage est un éléments qui peut être utilisé pour transmettre des messages, il peut être développer la préoccupation, l'intérêt, la pensée et le sentiment des étudiants dans le processus d'apprentissage afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage (Kristanto, 2016:4). Sur la base de l'opinion de Kristanto ci-dessus, les professeurs doivent être capables de prêter attention au média d'apprentissage qu'ils souhaitent utiliser afin que le processus d'enseignement et d'apprentissage attire l'activité des étudiants et ne soit pas monotone. Le média d'apprentissage qui peut soutenir les activités d'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire sur le matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" qui sera utilisé dans cette recherche est le jeu société de *Guess Who?*. Selon Brunson et Cartright (2022 : 233), *Guess Who?* est un jeu joué par paires, où chaque joueur reçoit un plateau contenant un certain nombre de "cartes sécrete", chacune avec un visage différent.

Dans ce jeu, chaque joueur choisit une carte ou une image qui est placée séparément des autres images pour que l'adversaire devine. Fermer une carte qui ne correspond pas à la carte sélectionnée revient à deviner les caractéristiques de

l'adversaire, par exemple "il est blanc?" ou "elle a les cheveux noir?" si la question ne correspond pas, la carte ou l'image sera fermée. Le but du jeu est d'être plus rapide dans la détermination de la carte ou de l'image choisie par l'adversaire.

Afin d'obtenir des informations précises et fiables, la chercheuse a interviewé l'un des Professeurs du cours de la Production Orale Intermédiaire en posant 9 questions aux informateurs. Sur la base des entrevues réalisées, l'informatrice a expliqué que l'apprentissage réalisés jusqu'à maintenant était assez intéressants, surtout si l'apprentissage utilisait du média qui rendait les étudiants plus enthousiastes. La méthode d'apprentissage utilisée par l'informatrice dans le processus d'enseignement et d'apprentissage est la méthode du jeu de rôle. En plus d'utiliser la méthode des jeux de rôle, l'informatrice a également expliqué que les médias utilisés étaient du livre de tendances, des vidéos et plusieurs documents sous forme d'images. Les étudiants sont assez motivés par les médias et les méthodes utilisées par l'informatrice. Les critères de réussite dans l'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire doivent être capables de parler le français au niveau A2, mais en réalité, les étudiants ont encore des difficultés au niveau A1 en raison d'un manque de vocabulaire. Selon l'informateur, les médias ludiques jouent un rôle important dans le processus d'apprentissage de la "Description d'un Personnage". l'informatrice a exprimé son intérêt pour la recherche que la chercheuse ferait pour Développent du média d'Apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en Utilisant le Jeu Société de *Guess Who?*.

Dans le RPS Production Orale Intermédiaire, la durée d'apprentissage "Description d'un Personnage" est enseignée pour 1 séance d'un total de 3 crédits

(SKS) ou d'une durée de 3 heures. Basée sur des entretiens structurés ont également été menés pour les étudiants de la classe 2020. Les problèmes auxquels sont souvent confrontés les étudiants dans l'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire dans la matière "Description d'un Personnage" en général sont : le manque de vocabulaire "Description d'un Personnage", les erreurs dans l'utilisation des articles, et le manque de motivation pour parler français. En plus, le professeur enseigne en utilisant le média du livre Tendances, de vidéos ou de feuilles de travail. Cependant, selon les personnes ressources, le matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" devrait utiliser plus de médias interactifs afin que le processus d'enseignement et d'apprentissage en classe devienne plus amusant, actif et que l'absorption du matériel soit plus optimale. De plus, selon le RPS Production Orale Intermédiaire cette matière ne discute que lors d'une réunion, à savoir lors de la 14e réunion de sorte que l'absorption des apprentissages chez les étudiants devenait moins efficace, surtout si l'ambiance d'apprentissage et les médias utilisés par les professeurs étaient moins intéressants et ennuyeux.

L'auteur a distribué des questionnaires d'analyse des besoins aux étudiants de l'année scolaire 2020/2021 de la section française de l'Universitas Negeri Medan concernant le média d'apprentissage, le matériel "Description d'un Personnage" et l'intérêt des étudiants pour le développement du matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" en utilisant le jeu société de *Guess Who?* Le type de questionnaire utilisé est un questionnaire fermé. Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins a mené par l'auteur, les résultats montrent que 95,8% des 24 répondants avaient étudié le matériel "Description d'un Personnage" dans le cours

Production Orale Intermédiaire. Au moment d'étudier le matériel "Description d'un Personnage", 83,3% des étudiants ont étudié la description la physique et 91,7% ont répondu qu'ils sont déjà appris la description de personnalité et les traits de caractère. Le média d'apprentissage utilisé pour l'apprentissage Production Orale Intermédiaire sur le matériel "Description d'un Personnage" est un livre et power points avec un total de 50% chacun. Cependant, 79,2% pensent que les médias utilisés par les professeurs sont moins intéressants et ennuyeux. 79,2% des répondants ne connaissent pas encore le jeu société de *Guess Who?*. Cependant, 91,7 % sont intéressés si l'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire sur la matière "Description d'un Personnage" en utilisant le jeu société de *Guess Who?*.

Basée sur le problème de la description ci-dessus, l'auteur est intéressé à mener des recherches sur le Développement du Matériel d'Apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de *Guess Who?* devenir plus intéressant.

B. Identification des Problèmes

Basé sur le problème ci-dessus, les problèmes qui peuvent être trouvés incluent:

1. Le cours de la Production Orale Intermédiaire semble très difficile à apprendre même pour certains étudiants qui n'osent pas parler.
2. Le matériel "Description d'un Personnage" nécessite d'autres média plus variés pour l'apprentissage en classe.

3. Le jeu société de *Guess Who?* n'a pas été utilisé dans le cours de la production orale intermédiaire.

C. Limitation des Problèmes

Basée sur l'identification du problème ci-dessus, l'auteur détermine la limite du problème en se concentrant uniquement sur le développement du Matériel d'Apprentissage "Description d'un Personnage" en Utilisant le Jeu Société de *Guess Who?* aux étudiants du troisième semestre.

D. Formulation des Problèmes

La formulation des problème de cette recherche est comme suit :

1. Comment est le processus de Développement du Matériel d'Apprentissage Production Orale Intermédiaire en Utilisant le Jeu Société de *Guess Who?*
2. Quelle est la faisabilité de Développement du Matériel d'Apprentissage Production Orale Intermédiaire en Utilisant le Jeu Société de *Guess Who?* selon des experts?

E. Objectifs de la Recherche

A partir de la formulation des problèmes ci-dessus, les objectifs de la recherche sont :

1. Décrivez le processus de développement du matériel d'apprentissage de "Description d'un Personnage" à l'aide le jeu société de *Guess Who?*

2. Savoir la faisabilité de développement du matériel d'apprentissage “Description d’un Personnage” en utilisant le jeu société de *Guess Who?* en français selon les experts.

F. Avantages de la Recherche

1. Théoriquement

Cette recherche peut servir de référence et enrichir les connaissances en matière de “Description d’un Personnage” en utilisant le jeu société de *Guess Who?*.

2. Pratiquement

- a. Professeurs.

J'espère qu'il sera utile comme référence dans l'utilisation des médias d'apprentissage.

- b. Les établissements d'enseignement

Les résultats de l'recherche peuvent être envisagés pour améliorer la qualité de l'apprentissage dans les écoles ou les collèges comme alternative à l'apprentissage de “Description d’un Personnage”.

- c. Chercheur

Les résultats de cette recherche devrait motiver l'innovation et développer un apprentissage de la langue française plus intéressant, interactif, créatif et varié.

- d. Étudiants

Cette recherche est utile pour améliorer de connaissance et motiver dans apprendre le français en utilisant le média d'apprentissage plus variée et interactif.