

## CHAPITRE I

### INTRODUCTION

#### A. Etats de Lieux

La langue est un moyen interne utilisé pour transmettre des informations dans le cadre d'un échange culturel. La langue a quatre aspects de compétences, à savoir écouter, parler, lire, et écrire. Ces quatre aspects doivent être bien maîtrisés pour que la communication se déroule sans heurts. Dans cette étude, les supports utilisés se concentreront sur une compétence, à savoir la compétence rédactionnelle. L'étude d'une langue étrangère vise à rendre les étudiants capables de communiquer avec des personnes de différents pays et régions. Il y a beaucoup de langues étrangères sont enseignées en Indonésie, dont le français. Sur la base du programme 2013, la position du français est une matière à option qui est donnée de la classe X à la classe XII. ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_Prancis](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Prancis))

Parallèlement au développement de la technologie et des sciences de la communication de plus en plus modernes. Le monde de l'éducation est également tenu de s'adapter aux évolutions technologiques pour améliorer la qualité de l'éducation. Les progrès technologiques dans le monde de l'éducation peuvent être constatés dans les nombreuses innovations dans le monde de l'apprentissage, la variété croissante des supports d'apprentissage, les changements de pensée et de modes de vie dans la société, mais toutes les écoles ne sont pas en mesure d'appliquer la technologie informatique ou numérique. au maximum, cela peut être influencé par plusieurs facteurs tels que le manque d'installations et d'infrastructures. Un apprentissage moins varié peut affecter le processus

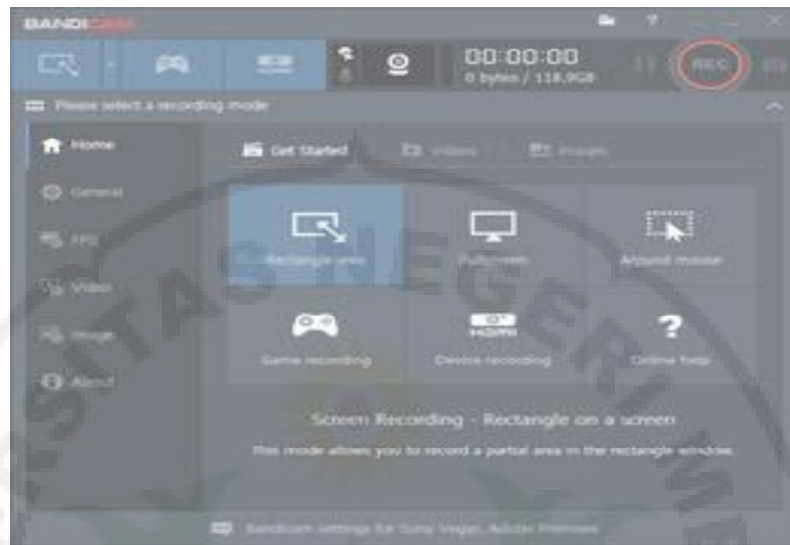
d'apprentissage. Des supports d'apprentissage intéressants et variés peuvent déclencher l'enthousiasme des élèves pour l'apprentissage. Les supports d'apprentissage sont utiles pour aider les enseignants à expliquer les leçons, aider les élèves à mieux comprendre la matière et améliorer le processus d'apprentissage.

Sur la base des résultats du questionnaire d'analyse des besoins remis aux étudiants du MAS YASPI Labuhan Deli le 25 juillet 2021, environ 63,3% des étudiants ont déclaré que les cours de français sont difficiles à apprendre. 60% des étudiants ont répondu que le support d'apprentissage utilisé était un dictionnaire et 23,3% utilisaient un *Power Point*. 40% des méthodes d'apprentissage utilisées sont des cours magistraux et des présentations. Et 100% des élèves déclarent que les supports d'apprentissage du français sont encore moins variés et qu'un développement est donc nécessaire. Sur la base des entretiens et des résultats d'apprentissage des élèves, on peut constater qu'environ 79% des élèves dont les résultats d'apprentissage n'ont pas atteint le KKM. Les élèves ne sont toujours pas capables de maîtriser la matière en français. Les élèves maîtrisent moins bien la matière « Des Choses et Des Lieux Publics », les élèves ne maîtrisent pas le vocabulaire des noms des choses et de lieux publics et les élèves ne comprennent pas comment conjuguer les verbes liés à la matière pour le tutorat public. Basé sur le programme de français, la matière des choses et des lieux publics se retrouve dans les compétences de base (KD) 3.5. Cette matière est une matière qui est enseignée en classe X semestre 2. Cette matière explique les noms des bâtiments dans les lieux publics. De plus, les élèves manquaient également de maîtrise de la conjugaison des verbes liés à ce matériel.

A travers cette analyse des besoins, on peut conclure que les supports utilisés doivent encore être développés pour le rendre plus attractif. Par conséquent, les chercheurs développeront un support d'apprentissage *VidTor* à l'aide du logiciel *Bandicam* pour faciliter la tâche des étudiants et rendre le processus d'apprentissage plus intéressant.

Il existe de nombreux supports qui peuvent être développés pour soutenir le processus d'apprentissage afin qu'il se déroule de manière optimale. Les médias qui peuvent faciliter les choses et peuvent être utilisés n'importe où en ligne sont certainement très demandés aujourd'hui. Par exemple, *VidTor* ou ce que l'on peut appeler un tutoriel vidéo, est un média numérique sous forme de vidéos éducatives conçues de manière à aider les enseignants dans le processus d'apprentissage sans avoir à se rencontrer en face à face.

Ce média est accessible partout via le réseau internet. cependant, dans cette recherche, le média fini sera téléchargé via l'application YouTube Build Vidtor à l'aide d'un logiciel de support appelé Bandicam.



**Image. 1.1 Bandicam**

source : <https://www.bandicam.com/id/>

*Bandicam* est un logiciel qui peut être utilisé aussi bien sur PC que sur Smartphone. *Bandicam* est généralement utilisé comme enregistreur plein écran ou n'importe quelle partie du bureau et du téléphone portable. *Bandicam* est souvent utilisé par *Content Creator Gaming Online* afin de montrer leur capacité à jouer, mais au fil du temps, *Bandicam* peut être utilisé pour créer des supports d'apprentissage *Vidtor* pour soutenir le processus d'apprentissage du français au lycée.

Sur la base du contexte qui a été décrit précédemment, les chercheurs ont l'intention de mener des recherches en prenant le titre :

“Développement du Média *VidTor (Video Tutorial)* en Utilisant le Programme de Logiciel *Bandicam* dans l'Apprentissage du Français”.

## **B. Identification des Problèmes**

1. L'apprentissage de la langue française au lycée n'est pas encore maximal dans les matières des choses et des lieux publics.
2. Le media d'apprentissage utilisé dans l'apprentissage du français au lycée sont moins variés dans les matières des choses et des lieux publics.
3. L'apprentissage du média sur des choses et des lieux publics n'a pas complètement suivi les développements technologiques.

## **C. Limitation des Problèmes**

On limite les problèmes qui se posent dans l'apprentissage du français, à savoir le manque de variété dans les médias utilisés. On a donc choisi de développer le média *VidTor* à l'aide du logiciel *Bandicam* dans l'apprentissage du français au lycée dans le matériau « Des Choses et Des Lieux Publics ».

## **D. Formulation des Problèmes**

Sur la base des limites des problèmes qui ont été énoncés ci-dessus, la formulation du problème dans cette étude est :

1. Comment est le développement du média *VidTor* à l'aide du logiciel *Bandicam* dans l'apprentissage du français ?
2. Quelle est la validité du média *VidTor* utilisant le logiciel *Bandicam* dans l'apprentissage du français ?

### E. Objectifs de la Recherche

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

1. Expliquer le processus de développement du média *VidTor* à l'aide du logiciel *Bandicam* dans l'apprentissage du français au lycée.
2. Montrer la validité du media *VidTor* à l'aide du logiciel *Bandicam* dans l'apprentissage du français au lycée.

### F. Avantages de la Recherche

Les avantages de cette recherche sont les suivants :

#### 1. Avantages Théoriques

Les résultats de cette étude devraient être utilisés comme moyen d'apprentissage ou comme ressource d'apprentissage pour les élèves, en particulier dans l'apprentissage du français au secondaire.

#### 2. Avantages de la Pratique

##### a. Pour les élèves

Cette recherche peut aider les élèves à accepter plus facilement la matière enseignée et peut améliorer leurs compétences en lecture.

##### b. Pour les enseignants

Cette recherche peut servir de référence dans l'apprentissage du français.

##### c. Pour les chercheurs

Comme référence pour les efforts d'amélioration et de développement de nouveaux médias d'apprentissage. Et accroître les connaissances des chercheurs sur les connaissances et l'expérience dans la compilation d'ouvrages scientifiques.