

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. État de Lieux

Le développement de la technologie et de l'information a influencé le monde de l'éducation, en particulier dans le processus d'apprentissage (Ibnu Rusyd, 2017:2). Selon le Bureau central des statistiques (2022), au cours des cinq dernières années, l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) en Indonésie a connu un développement rapide. L'indicateur de développement le plus rapide de l'utilisation des TIC en Indonésie est l'utilisation de l'internet dans les ménages, qui a atteint 78,18 %. La croissance de l'utilisation de l'internet dans les ménages a également été suivie par la croissance de la population utilisant des téléphones mobiles en 2020, qui a atteint 62,84 %. En janvier 2021, le nombre d'utilisateurs d'internet en Indonésie était de 202,6 millions.

L'éducation dans le monde est entrée dans l'ère de la révolution industrielle 4.0. On peut le constater en observant les progrès des technologies de l'information en tant que moyen d'aide à la vie humaine. Diani et Syarlijsiswan (2018:3) affirment que le concept de mise oeuvre de l'apprentissage a évolué vers des efforts visant à réaliser un apprentissage moderne parallèlement au développement de l'ère de la mondialisation, qui se caractérise par la production et l'utilisation d'informations et de technologies rapides. Selon Shabrina et Diani (2019:2), la diffusion de l'information par l'application des TIC accessibles par le biais d'appareils informatiques est devenue un besoin fondamental pour soutenir l'éducation. Dans le processus éducatif, les médias sont nécessaires pour aider les enseignants à mettre la matière et à accroître la motivation et la capacité de réflexion (Kikiwati, 2018 6). En

et outre, selon Sadikin (2019 132), la technologie telle que les gadgets, les ordinateurs et l'internet peut être utilisée dans le processus d'enseignement et d'apprentissage conformément à la révolution industrielle 4.0. Dans sa recherche, Halawa (2016) a révélé que les activités d'apprentissage menées de manière conventionnelle ne sont pas suffisantes pour atteindre les objectifs de chaque matière enseignée aux élèves, car tous les élèves n'ont pas le courage ou la possibilité de poser des questions et d'exprimer leurs opinions au cours du processus d'apprentissage. Les enseignants devraient adapter les matières et les médias susceptibles de stimuler les pensées, les sentiments, les intérêts et l'attention en fonction des évolutions technologiques. Le processus d'apprentissage utilisant l'assistance technologique devrait améliorer la qualité de l'éducation. Par conséquent, les enseignants doivent avoir la capacité d'innover dans l'utilisation des technologies de l'information et de la communication afin d'améliorer la qualité de l'apprentissage.

Des médias d'apprentissage intéressants et communicatifs sont nécessaires car ils peuvent accroître la motivation d'apprentissage (Halim, 2018:3). Les médias d'apprentissage des langues sont de différents types, tels que les images, les livres, les films, les médias audio et vidéo. Ces médias doivent être utilisés en fonction de la matière enseignée et des objectifs d'apprentissage fixés. Par conséquent, les enseignants doivent choisir avec soin les médias d'apprentissage afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage et d'obtenir des résultats optimaux. Une sélection inappropriée ou erronée des médias peut entraver le processus d'enseignement et d'apprentissage.

Les observations effectuées SMA Negeri 3 Binjai ont montré que les médias d'apprentissage utilisés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage sont encore moins modernes et moins variés. Le processus d'apprentissage utilise encore

des manuels et des fichiers électroniques aux formats Ms Powerpoint et Ms Word. Cela peut affecter la motivation des élèves à participer à l'apprentissage, ce qui, à son tour, aura un impact sur les mauvais résultats d'apprentissage des élèves.

L'une des matières que les élèves de SMA Negeri 3 Binjai ont du mal à maîtriser est l'utilisation pour exprimer l'heure. Sur la basé des résultats du pré-test de 36 élèves de l'école, les données ont montré que le score moyen des élèves n'atteignait que 67. Le score est toujours inférieur à la valeur du critère de complétude minimum (KKM) pour les matières de langue française à l'école, qui est de 75. Ce qui suit est une description des scores du pré-test des compétences d'expression orale des élèves de la classe de SMAN 3 Binjai.

Tableau 1. Les données sur les résultats des tests des besoins initiaux

Nom.	Code étudiant	Skor
1.	01-AS	68
2.	02-APF	70
3.	03-AR	65
4.	04-AD	69
5.	05-AO	64
6.	06-BHD	63
7.	07-BAS	72
8.	08- CR	64
9.	09- CAE	65
10.	10- DS	65
11.	11- DP	68
12.	12- EMY	70
13.	13- FAN	69
14.	14- FA	66
15.	15- FS	67
16.	16- FA	67
17.	17-GA	63
18.	18-GRS	68
19.	19-IA	65
20.	20-MAG	64
21.	21-MA	73
22.	22-MAR	65
23.	23-NA	70
24.	24-NHE	66
25.	25-NRP	71

26.	26-NA	69
27.	27-NAB	68
28.	28-NPT	69
29.	29-NS	65
30.	30-RA	67
31.	31-RA	67
32.	32-RJN	65
33.	33-RAG	69
34.	34-RME	68
35.	35-SN	67
36.	36-TS	66
Total		2.417
Moyenne		67,13

En outre, sur la basé des résultats des entretiens avec les professeurs de français de SMA Negeri 3 Binjai, il a été constaté que les compétences orales des élèves étaient encore faibles. En outre, des médias d'apprentissage plus intéressants doivent être utilisés dans le processus d'apprentissage de l'expression orale en français à l'école. L'un des médias d'apprentissage intéressants est celui basé sur le *web*.

Le *web* est l'un des moyens d'apprentissage modernes qui est assez efficace et intéressant à utiliser dans le processus d'apprentissage. Antoro (2021:6) affirme que l'utilisation de sites *web* dans l'apprentissage peut améliorer les résultats de l'apprentissage des élèves. En outre, Syanur (2021:3) affirme que l'utilisation des sites *web* permet de rendre l'apprentissage plus intéressant et interactif. Par conséquent, l'utilisation des sites *web* dans l'apprentissage est fortement recommandée.

Selon Beki (2015: 35), le *web* est un ensemble de pages utilisées pour afficher des informations textuelles, des images fixes ou animées, des animations, des sons ou une combinaison de tous ces éléments, à la fois statiques et dynamiques, qui forment une série de bâtiments interdépendants, chacun d'entre eux étant relié par

un réseau de pages. Selon Rahmadi (2013: 2), le *web* (mieux connu sous le nom de site) est un certain nombre de pages *web* qui ont des sujets interdépendants, parfois accompagnées de fichiers images, de vidéos ou d'autres types de À partir de la description de la théorie, l'auteur conclut que le *web* est une collection de pages qui contiennent des informations sous forme de texte, d'images, de vidéo et d'audio ou une combinaison de tous ces éléments avec des sujets interdépendants qui sont à la fois statiques et dynamiques. Le *web* est adapté à l'apprentissage des langues étrangères en ce qui concerne l'heure, pour améliorer compétence production orale. Cette affirmation s'explique par le fait que les médias *web* peuvent être conçus de manière à constituer des médias d'apprentissage interactifs et intéressants pour l'apprentissage du français.

L'utilisation de médias d'apprentissage basés sur le *web* présente des avantages. Selon Antoro (2021:4), avec l'apprentissage en ligne, l'interaction entre les élèves et les enseignants devient pratique car ils n'ont pas besoin de se déplacer pour se rencontrer. En outre, il n'y a pas de salle de classe comme lieu d'apprentissage formel. Selon Sudjana (2005), les avantages de l'apprentissage en ligne sont la flexibilité, l'interactivité, la rapidité, la visualisation grâce aux divers avantages de chaque média: a) plus facile à assimiler, ce qui signifie qu'il utilise des installations multimédias qui utilisent une image de texte, d'animation, de son, et aussi de vidéo. b) beaucoup plus efficace en termes de coût, ce qui signifie qu'il n'y a pas besoin d'instructeurs, pas besoin d'un public minimum, peut être n'importe où, et ainsi de suite beaucoup plus concis, ce qui signifie qu'il ne contient pas beaucoup de formalités de classe, directement dans un sujet, des sujets selon les besoins. c) disponible en 24 heures par jour, ce qui signifie que la maîtrise du matériel dépend

de l'enthousiasme et de l'absorption des élèves, peut être surveillé, peut être testé avec e-test.

Certaines recherches précédente pour l'utilisation du *web* incluent Halim Muhdhotul Uliyah (2018) Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengkonjugasian Verba Mata Kuliah Tata Bahasa Prancis A1.2. Dans sa recherche, Halim a révélé que le développement de médias d'apprentissage basés sur le *web* peut être utilisé comme une innovation en matière d'apprentissage. Les résultats obtenus dans le cadre de la recherche sont très bons, avec les détails suivants: validation globale avec jugement d'expert et praticiens experts, chacun obtenant 92,50 et 92.19 % des résultats. D'après les résultats de la validation, le média d'apprentissage en ligne développé est tout à fait utilisable sans révision. L'essai auprès d'élèves en langue et littérature françaises de la classe de grammaire française A1.2 a obtenu un résultat moyen de 82,03%. D'après les résultats de l'essai, ce média peut être utilisé. La différence entre cette recherche et celle menée par Halim MUI réside dans le matériel abordé, cette recherche aborde exprimer l'heure, alors que la recherche précédente aborde le matériel sur la conjugaison.

En outre, la recherche menée par Rizky Nur Ikhsan (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis *Web* Dalam Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI MAN I Yogyakarta. Dans cette recherché a également obtenu de bons résultats. L'évaluation des médias d'apprentissage du français sur le *Web* dans l'apprentissage de la lecture de texte français a été effectuée par les experts en matériel bien noté avec un pourcentage de 76%, selon les experts en médias très bien noté avec un pourcentage de 80% et les essais aux élèves de la classe XI Langue MAN I Yogyakarta très bien noté avec un pourcentage de 81,6% et un score de 80%

très bien noté par l'enseignant. Les pourcentages obtenus par les experts en matériel, les experts en médias, les élèves et les enseignants prouvent que les médias d'apprentissage du français basés sur le *web* sont adaptés à l'apprentissage de la lecture de textes français. La différence entre la recherche à effectuer et la recherche effectuée par Rizky Nur Ikhsan est que cette recherche se concentre sur l'amélioration des compétences production orale alors que la recherche précédente se concentre sur l'amélioration des compétences de réception écrit.

Rafinda Putri Mentari (2019) a mené une recherche intitulée Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Menggunakan *Audio Visual* berbasis *Youtube* Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri 10 Yogyakarta. Dans cette recherche, est indiqué que l'utilisation de médias authentiques audiovisuels basés sur YouTube peut améliorer les compétences orales en français des élèves de la classe XI IPS 1 SMA Negeri 10 Yogyakarta, ce qui est indiqué par l'augmentation des résultats des tests de compétences orales des élèves au cycle I avec un score de complétude de 4,5% et augmenté au cycle II avec un score de complétude de 90,9%.

Ensuite, Aprilia Ghifari Faizatun Ni'mah (2019) a mené une recherche intitulée Pengembangan Media Video Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Sman 1 Prambanan Klaten. Dans sa recherche, l'auteur a dit que les résultats des essais de produits ont montré une continuité entre les besoins des élèves et les médias développés. Le score total obtenu est de 3644 avec un score moyen de 110,42 qui se situe dans la catégorie "Très bon". Ainsi, on peut dire que le produit final sous la forme de la vidéo d'apprentissage Parlezfrançais.com avec 23 minutes de matériel se présenter est très adapté aux besoins et aux désirs des élèves, à la fois du point de vue matériel, du point de vue de

l'apprentissage, du point de vue visuel, du point de vue audio et du point de vue des médias.

Basé en les résultats des observations, les résultats des pré-tests des élèves, les résultats des entretiens avec les enseignants et les résultats des recherches précédentes, il est nécessaire de développer un média d'apprentissage de l'expression orale en français sur le *web* en se concentrant sur les compétences orales des élèves. Nous espérons que ce média d'apprentissage du français sur *web* permettra d'améliorer les compétences orales des élèves en français.

## **B. Identification des Problèmes**

L'identification de ce problème de recherche est la suivante.

1. La capacité des élèves à s'exprimer en français au sujet l'heure, notamment pour exprimer l'heure, est encore faible.
2. Le média d'apprentissage utilisés par les enseignants sont encore moins intéressants et moins modernes.
3. Les médias *web* sont moins optimisés dans l'apprentissage du français à SMAN 3 Binjai.

## **C. Limitation du Problème**

Sur la basé de l'identification du problème ci-dessus, cette recherche se limite au développement de médias pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure. Sur la basé de l'identification du problème ci-dessus, cette recherche se limite au développement de média pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure.

#### D. Formulations des Problèmes

Sur la basé des limitation du probleme ci-dessus, le probleme suivant est formule:

1. Comment est le processus le développement du media pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure?
2. Quelle est la faisabilité du media pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure?

#### E. But de la Recherche

Cette recherche vise à :

1. Décrit le processus développement du media pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure.
2. Expliquer la faisabilité du media pédagogique basé sur le *web* sur le sujet l'heure.

#### F. Avantages de la Recherche

Cette recherche devrait être utile à plusieurs parties, notamment :

1. Pour les chercheurs, il peut fournir des connaissances et de l'expérience lorsque, dans le processus d'apprentissage, nous devons penser de manière créative et innovante pour développer des médias d'apprentissage, dont l'un d'entre eux est le *web*. Les chercheurs obtiennent également des données et des informations sur le processus d'apprentissage en utilisant le *web*, ce qui leur sera utile lorsqu'ils enseigneront dans des écoles ou d'autres établissements d'enseignement.

2. Pour les éducateurs, cette recherche peut servir de déclencheur pour développer des médias d'apprentissage créatifs et innovants afin de stimuler l'intérêt et l'attention des élèves. La recherche peut également servir de plateforme pour présenter des informations relatives aux médias d'apprentissage basé sur le *web*.
3. Pour les élèves, cette recherche peut être une source d'information liée l'heure et peut également être un moyen de mettre en pratique la connaissance du matériel. D'après les recherches menées par d'autres chercheurs, l'apprentissage à l'aide des médias *web* est plus efficace dans le sens où il peut améliorer les résultats d'apprentissage par rapport aux processus d'apprentissage qui n'utilisent pas les médias *web*.