

## CHAPITRE I

### INTRODUCTION

#### A. États de Lieux

Le développement rapide de la technologie et de la science à l'ère de la mondialisation comme aujourd'hui, a donné naissance à beaucoup de technologies intelligentes qui sont très utiles pour la vie humaine. La technologie qui continue d'être développée par les humains a commencé à pénétrer dans divers domaines de la vie, allant de la vie personnelle à la vie communautaire. Un exemple du développement de la science et de la technologie (IPTEK) qui peut être ressenti est dans le domaine de l'éducation. Aujourd'hui, de nombreux médias ont été utilisés dans le domaine de l'éducation pour accroître l'intérêt et stimuler le stimulus cérébral des élèves à être plus actifs dans l'apprentissage. Différents types de médias ont commencé à être créés et développés dans le monde de l'éducation, par exemple le média audio, les médias visuels et les médias audiovisuels.

Selon Syaiful Bahari, Djamarah et Azwan Zain (2020 : 121) ont déclaré que les médias d'apprentissage sont un outil qui peut être utilisé comme distributeur d'informations et de messages à transmettre pour atteindre les objectifs d'apprentissage. Selon Ashar (2011) a déclaré que les médias d'apprentissage sont un outil dans le processus d'apprentissage à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe. Le média d'apprentissage est une des composantes du processus d'apprentissage. Les médias d'apprentissage sont très nécessaires dans le processus d'apprentissage parce que la position de ces médias n'est pas seulement comme une

aide à l'apprentissage, mais fait partie intégrante du processus d'apprentissage. En plus de pouvoir remplacer les enseignants en tant que fournisseurs de matériel, Le média d'apprentissage ont également un potentiel unique qui peut aider les élèves à se motiver en termes d'apprentissage. Selon Hamalik (dans Asyad, 2014 : 19) affirme que l'utilisation de médias d'apprentissage dans le processus d'apprentissage peut augmenter le désir et l'intérêt pour l'apprentissage, et stimuler les élèves à apprendre. Selon Sudjana et Rifai (dans Arsyad, 2013 : 28) ont déclaré que l'utilisation du média d'apprentissage peut favoriser la motivation d'apprentissage des élèves parce que le processus d'enseignement attirera davantage l'attention des élèves. L'utilisation du Média d'apprentissage augmentera également l'efficacité du processus d'apprentissage et la diffusion de messages et d'informations d'apprentissage. En outre, la signification du matériel pédagogique deviendra plus claire afin qu'il soit facile à comprendre pour les étudiants. Les méthodes d'enseignement sont également devenues plus variées, ne se limitant pas seulement à la communication verbale par les mots.

Selon Nurhadi (2018) a déclaré que la lecture est une activité de compréhension du sens et de l'écriture. Dans les compétences en langues étrangères, en particulier la lecture, plusieurs choses doivent être prises en compte, notamment : les facteurs internes sous forme d'intelligence, d'intérêts, d'attitudes, de talents, de motivation, d'objectifs de lecture, etc., d'autres facteurs sont des facteurs externes qui incluent les facilités de lecture, le milieu social et l'économie. En plus des facteurs ci-dessus, il y a aussi plusieurs facteurs qui font que les élèves

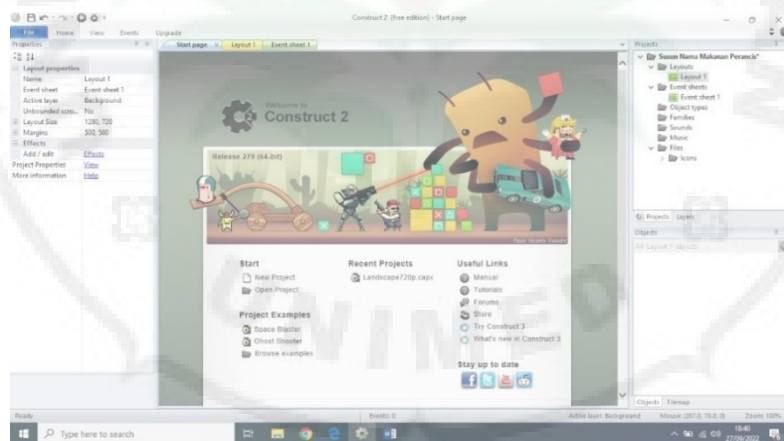
ont de la difficulté à vérifier la compréhension de la lecture, en particulier les textes français.

Il existe de nombreux médias qui peuvent aider dans le processus d'apprentissage, dont l'un est en utilisant un logiciel ou *un logiciel* informatique. Selon Priyanto Hidayatullah dans Priandana & Asto (2015 : 2) a déclaré que la plupart des logiciels de présentation ne sont désormais capables d'afficher le sujet que de manière statique. Une technologie qui peut aider à l'utilisation des médias d'apprentissage est les appareils *mobiles*. *Les appareils mobiles* sont très importants à l'ère du développement 4.1 et sont si proches de la vie humaine. *Les appareils mobiles* ne sont pas seulement un outil de communication, mais peuvent également être utilisés dans le processus d'apprentissage comme source d'apprentissage des étudiants qui rend l'apprentissage plus flexible sans restriction d'espace et de temps.

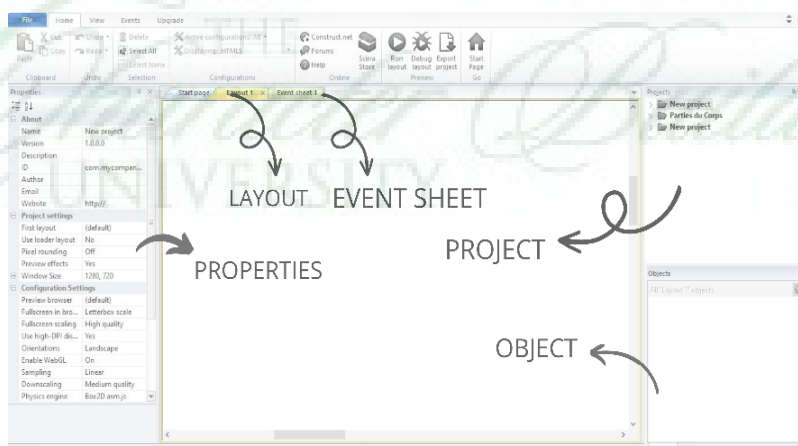
Un logiciel qui peut être utilisé pour aider à créer des médias d'apprentissage sous la forme d'applications avec le système d'exploitation Android est *Software Construct 2*. Android est un système d'exploitation basé sur Linux conçu pour les appareils mobiles tels que les smartphones ou les tablettes. En outre, le système Android comprend également une collection de logiciels et de systèmes d'exploitation, de *middleware* et d'applications mobiles majeures.

*Construct 2* est un logiciel spécialement conçu pour les affichages en 2 dimensions développé par Scirra. *Construct 2* n'utilise pas de langage de programmation spécial, donc pour développer des jeux avec *Construct 2*, les utilisateurs n'ont pas besoin de comprendre des langages de programmation qui

sont relativement plus compliqués et difficiles. Cela peut faciliter le développement d'applications sans avoir besoin de codage. Muhtasyam (2018 : 4) a mentionné qu'avec *Construct 2*, les débutants ou *les non-programmeurs* peuvent développer un jeu ou une application simplement par glisser-déposer. Ce logiciel peut également être exécuté à l'aide d'un ordinateur et peut convertir des projets qui ont été réalisés à l'aide de fonctionnalités HTML5 en applications avec le système d'exploitation Android. Conformément à l'opinion de Yustin et al. (2016 : 1), en utilisant *Construct 2*, les développeurs de médias peuvent publier des applications créées sur plusieurs plates-formes, dont PhoneGap (Android).



**image 1. 1** Affichage de la page de démarrage de Construct 2



**image 1. 2** Vue initiale de la construction 2

Lors de l'ouverture du menu d'affichage *Construct 2* par défaut, quatre grands onglets sont affichés par *Construct 2*, à savoir *Propriétés*, *Feuille de mise en page/événement*, *Projet* et *Objet*. L'onglet *Propriétés* est un panneau qui contient les attributs et les objets du projet affichés. L'onglet *Mise en page/Feuille d'événement* est le panneau principal de *Construct 2*, car c'est l'endroit où définir l'apparence des jeux, des arrière-plans, des *sprite* et d'autres objets visuels. L'onglet *Projet/Calque* est un panneau qui contient une hiérarchie dans le projet en cours de traitement. L'onglet *Objet* est un panneau similaire aux *Propriétés*, la différence est que le panneau *Objet* affiche une version visuelle de l'objet / *Sprite* de jeu utilisé.

Dans son application, le français est l'une des matières de spécialisation en SMA / SMK / MA. En étudiant le français, les étudiants acquerront quatre compétences selon le CECRL, à savoir la lecture (*Compréhension Écrite*), l'écoute (*Compréhension Orale*), l'écriture (*Production Écrite*) et l'expression orale (*Production Orale*). Un apprentissage interactif peut rendre les élèves plus motivés et les stimuler dans le processus d'apprentissage. Dans le processus d'apprentissage, les éducateurs doivent penser aux moyens les plus récents et interactifs qui permettront aux élèves d'être plus enthousiastes et de saisir facilement le matériel présenté. Un exemple est de lier l'apprentissage aux problèmes qui se développent dans l'environnement et à l'échelle mondiale.

Le cours du processus d'apprentissage à SMAS Budi Agung Medan, il y a plusieurs problèmes qui est souvent rencontré par les étudiants : le premier est la difficulté de comprendre le matériel d'apprentissage du français sans support pendant le processus d'apprentissage. Le second est le manque de variété du média

d'apprentissage utilisés par les enseignants au cours du processus d'apprentissage. La troisième est que pendant le processus d'apprentissage, les étudiants veulent un support d'apprentissage qui intéresse leur apprentissage. Sur la base des résultats des observations et des entretiens menés par les chercheurs avec des enseignants de matières françaises, il a été conclu que pendant le processus de livraison du matériel d'apprentissage, les enseignants continuent de. De la manière habituelle, qui consiste à utiliser la méthode de la conférence. En outre, l'utilisation des supports d'apprentissage est également moins variée, notamment sous la forme de Power Point, Quiz et *Flash Card*. De plus, l'utilisation des médias numériques n'est toujours pas optimale.

D'après les résultats des questionnaires et observations menés à l'école auprès des enseignants français et des élèves de la classe XI Umar Bin Khatab totalisant 33 répondants. 78,8% des répondants ont déclaré que le français est très important à apprendre. Et 63,6% des répondants ont déclaré qu'ils étaient enthousiastes à l'idée d'apprendre le français, 69,7% ont déclaré que le français était intéressant et amusant, 54,5% ont déclaré trouvent difficile d'apprendre le matériel Raconte un événement actuel ou des habitudes, 69,7% des répondants ont déclaré pouvoir comprendre le matériel fourni par les enseignants dans cours Raconte un événement actuel ou des habitudes, 69,7% des répondants ont déclaré que les enseignants utilisent du média d'apprentissage lorsque Processus d'apprentissage du français, 93,9% des répondants ont déclaré le besoin d'un support pour apprendre le français, 93,9% des répondants ont déclaré que l'existence du Média d'apprentissage peut aider Processus d'apprentissage du

français, 78,8% des répondants ont déclaré que l'existence de médias d'apprentissage augmenterait leur intérêt pour l'apprentissage, 100% des répondants ont déclaré que non ont entendu parler ou utilisé les médias *Construct 2*, 93,9% des répondants ont déclaré n'avoir jamais utilisé une application *Construct 2* dans l'apprentissage du français. Par conséquent, à partir des observations générales faites par les chercheurs, le chercheur a voulu développer des supports d'apprentissage de la lecture basés sur *Software Construct 2* au SMAS Budi Agung Medan. Où le résultat final de cette recherche est un média d'apprentissage basé sur HTML 5 qui contient du matériel et aussi des jeux d'évaluation sur le matériel Raconte un événement actuel ou des habitudes.

## **B. Identification des Problèmes**

Sur la base du contexte ci-dessus, plusieurs problèmes peuvent être proposés comme suit :

1. Les médias d'apprentissage numériques n'ont pas été utilisés de manière optimale.
2. Les médias d'apprentissage utilisés sont moins variés et interactifs, de sorte qu'ils n'attirent pas l'intérêt des élèves pour l'apprentissage.
3. Les étudiants veulent des supports d'apprentissage qui peuvent susciter l'intérêt pour l'apprentissage
4. Les élèves ont de la difficulté à comprendre le français.
5. La capacité de comprendre le matériel et le texte français à l'école fait encore défaut.



6. Développement du médias *Construct 2* comme alternative pendant le processus d'apprentissage du français.

### **C. Limitation du Problème**

En tant que chercheur, les auteurs doivent imposer des contraintes sur cette question pour déterminer l'objet de cette étude. Cette recherche limite le problème au développement du média d'apprentissage le compétence Compréhension Écrite basés sur *Construct 2* à SMAS Budi Agung Medan avec un thème limité, à savoir Raconte un événement actuel ou des habitudes. Le résultat final de cette recherche est un média basé sur HTML 5 dans lequel contient du matériel d'évaluation simple et des jeux qui peuvent aider le processus d'apprentissage des étudiants de SMAS Budi Agung Medan.

### **D. Formulation du Problème**

Sur la base des problèmes ci-dessus, la formulation du problème dans cette étude est la suivante :

1. Comment est le développement du média d'apprentissage de la compréhension écrite basés sur *Construct 2* pour la compétence Compréhension Écrite à SMAS Budi Agung Medan ?
2. Quelle est la faisabilité du média d'apprentissage de la compréhension écrite basés sur *Construct 2* pour la compétence Compréhension Écrite à SMA Budi Agung Medan ?

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

1. Développer du média d'apprentissage de la compréhension écrite basés sur *Construct 2* pour Compréhension Écrite à SMA Budi Agung Medan.



2. Découvrir la faisabilité du média d'apprentissage de la compréhension écrite basés sur *Construct 2* pour Compréhension Écrite à SMA Budi Agung Medan.

## F. Avantages de la Recherche

Les résultats de cette recherche devraient être en mesure d'apporter des avantages, à la fois pratiques et théoriques.

### 1. Avantages théoriques

- a. Les résultats de cette recherche devraient fournir une vue d'ensemble et devenir une référence dans la recherche en éducation, entre autres, en tant que matériel de discussion dans les discussions sur le média d'apprentissage basés sur *construct 2*.
- b. Les résultats de cette recherche devraient être utiles pour la science, entre autres, ils peuvent ajouter un aperçu des logiciels *Compréhension Écrite* et *Construct 2*.

### 2. Avantages pratiques

Cette recherche est une considération pour améliorer et perfectionner le processus d'enseignement et d'apprentissage. On espère que cette recherche pourra être utile aux enseignants, étudiants et chercheurs français.

#### a. Élèves

1. Les élèves saisiront plus rapidement le matériel donné par l'enseignant, de sorte que la capacité de lire, d'écouter, d'écrire et d'écouter le français augmentera
2. Motiver les élèves dans l'apprentissage du français.

3. Peut faciliter la compréhension de l'écriture ou du texte français par les élèves.

**b. Professeur de français**

1. Enrichir les médias d'apprentissage et peut être utilisé comme comparaison dans l'utilisation des médias comme activités d'apprentissage.
2. Comme matériel de référence ou contribution à l'enseignement de la lecture, de l'écriture, de l'écoute et de l'écoute du français
3. Aider les enseignants dans des concepts d'apprentissage plus créatifs et innovants, pour faire face à l'apprentissage de l'écriture du français.

**c. Rechercheurs**

1. En tant qu'informations supplémentaires pour apprendre Le média d'apprentissage basés sur Software Construct 2.
2. Comme référence pour le développement du Média d'apprentissage Compréhension Écrite basés sur le logiciel Construct 2.