

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Au fil du temps, l'éducation en Indonésie a réalisé l'importance de l'apprentissage d'une langue étrangère. En Indonésie, l'une des langues étrangères étudiées est le français. En apprenant le français, les élèves acquerront de nouvelles connaissances et compétences qui leur seront utiles dans la prochaine vie. Par conséquent, il est nécessaire d'apprendre et de maîtriser la langue française. En Indonésie, l'apprentissage de français est encore très difficile et même effrayant pour la plupart des élèves. Et les élèves sont moins intéressés par l'apprentissage français. Ils pensent que l'apprentissage français n'est pas très important.

L'apprentissage est un processus caractérisé par un changement de soi. Les changements dans le processus d'apprentissage peuvent se manifester par des changements dans les connaissances, la compréhension, les attitudes et les comportements, les compétences, les capacités, les habitudes et d'autres aspects du soi d'un apprenant. L'apprentissage est un processus qui implique diverses activités et actions qui doivent être menées pour obtenir de bons résultats d'apprentissage. Les résultats d'apprentissage sont une illustration de la façon dont les élèves comprennent le matériel fourni par l'enseignant. À partir de ces résultats d'apprentissage, les enseignants peuvent obtenir des informations sur la façon dont les élèves comprennent la matière qu'ils étudient. La réussite des élèves dans l'atteinte des résultats d'apprentissage est différente pour chaque élève.

D'après les observations, le processus d'apprentissage du français en classe 11 IPS 3 à moins enthousiaste. Lorsque l'enseignant livre du matériel, l'attention des élèves n'est pas entièrement sur l'enseignant, il existe des élèves rêvent encore et parlent avec leurs amis. Et lorsque

les élèves mènent des discussions, il y a quelques élèves sont actifs pour poser des questions et y répondre.

Sur la base de l'analyse du plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP), l'enseignante dans le domaine des études français à SMAN 21 Medan dit que les élèves ont des difficultés à français, en particulier dans la compétence compréhension écrite sur le matériel la vie quotidienne. Dans le RPP est connues que l'apprentissage est effectué avec un temps de 2 x 45 minutes qui est enseigné dans la classe XI IPS 3. Avec KD et KI à atteindre, les élèves sont capables de comprendre et de produire des textes et écrits simples sur les activités quotidiennes en prêtant attention aux éléments linguistiques et aux structures du texte correctement en fonction du contexte. Dans le processus d'apprentissage, l'enseignante applique la méthode d'apprentissage des cours magistraux et des questions et réponses. Les médias d'apprentissage utilisés par les enseignants sont les livres *Super Français* et les vidéos d'apprentissage *en Youtube*. Cependant, les médias utilisés par les enseignants sont inadéquats, de sorte que les enseignants ont besoin de médias d'apprentissage plus interactifs et variés pour que les élèves améliorent résultats d'apprentissage sur le matériel de la vie quotidienne.

Après avoir mené un entretien avec l'enseignant français à SMAN 21 Medan, connues que la compétence de la compréhension écrite sur la vie quotidienne est très faible. Les enseignants disent également que les élèves sont plus intéressés par l'apprentissage qui comporte des vidéos ou des images, afin que les élèves comprennent plus facilement la matière.

Au cours du processus d'apprentissage, l'enseignant écrit la phrase la vie quotidienne "*Bonjour... Je m'appelle Nicholas. Aujourd'hui, je me lève tôt le matin vers 6h 00. Après cela, je me brosse les dents. Ensuite, je prends le petit-déjeuner avec ma famille*". Ensuite, l'enseignant a posé quelques question aux élèves. "*Qu'à fait Nicholas à 06h 00*". Il a été constaté de nombreux

élèves étaient incapables de répondre correctement et ont dit qu'ils n'avaient pas compris la question.

Les résultats d'apprentissage des élèves en classe 11 IPS 3 en apprentissage du français sont connus pour obtenir une note moyenne de 49. 9 élèves ou 26 % des élèves qui terminent avec des notes supérieures à 75 et 25 élèves ou 74 % qui ne terminent pas avec des notes inférieures à 75. Sur la base de ces résultats d'apprentissage, on peut conclure que 25 élèves n'ont pas atteint la limite KKM, qui était inférieure à 75. Sur la base des questions u prétest données, environ 75 % des élèves n'ont pas été en mesure de répondre correctement aux questions.

Les faibles résultats d'apprentissage des élèves sur la matière la vie quotidienne en raison du manque d'intérêt aux élèves d'étudier et de supposer que le vocabulaire dans français très difficile. Selon Aldelfer (2012:42), la motivation d'apprentissage est la tendance des élèves à réaliser toutes les activités d'apprentissage motivées par le désir d'atteindre des réalisations ou des résultats d'apprentissage aussi facilement que possible. Dans ce cas, il est nécessaire d'améliorer l'apprentissage, dont l'un est l'utilisation des médias d'apprentissage intéressants et peut encourager la réalisation des objectifs d'apprentissage. Le média d'apprentissage à utiliser est *french-games.net*. D'après les résultats de la distribution du questionnaire, tous les élèves de la classe XI IPS 3 ne sont pas familiers avec ce média. Et environ 82,35% des élèves sont intéressés si les enseignants utilisent *french-games.net* médias dans le processus d'apprentissage.

Sur la base de la description ci-dessus, le chercheur a l'intention de mener des recherches pour améliorer la compétence compréhension écrite basés sur les médias numériques, à savoir *french-games.net*. Ce média contient une variété de matériel d'apprentissage français qui contiennent des images intéressantes et sont accompagnés d'audio avec une prononciation correcte. Ce média est utilisé efficacement pour améliorer la compétence compréhension écrite car

il y a plusieurs étapes dans ce média. Du plus facile au plus difficile. Il existe une boîte de matériaux qui contient un guide de l'utilisateur sous la forme d'un tutoriel sur la façon de l'utiliser avant de l'utiliser. Ensuite, passez à l'étape d'introduction du sujet, *oui ou non, soit/ou, et qu'est-ce que c'est ?*. Dans la première étape, les élèves verront l'image affichée à l'écran avec sa prononciation. Après cela, les élèves doivent être capables de se souvenir d'une partie du vocabulaire décrit précédemment et seront testés au stade oui ou non. Auparavant, les élèves sont invités à répondre aux questions présentées. Les quatre étapes sont réalisées séquentiellement, avec différents niveaux de difficulté. Ainsi, les élèves peuvent voir leurs progrès tout en utilisant les médias. Ce média est également équipé de jeux dans lesquels il y a des questions qui ont été apprises dans les premières étapes. Avec le jeu, on espère que les élèves ne s'ennuieront pas et ne seront pas intéressés à apprendre français.

À travers ce *french-games.net* les médias numériques basés sur le *web*, on espère que les enseignants et les élèves pourront plus facilement traiter et comprendre le matériel d'apprentissage. En utilisant *french-games.net* médias, on espère qu'il pourra également améliorer les résultats d'apprentissage des élèves, en particulier leurs la compétence compréhension écrite. Ainsi, le chercheur s'intéressent à la recherche-action en classe à SMAN 21 Medan avec le titre “**Amélioration de la Compétence de Compréhension Écrite des Élèves en utilisant les Médias Numeriques *french-games.net* à SMAN 21 Medan**”

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte des problèmes qui ont été énoncés, les problèmes peuvent être identifiés comme suit:

1. Apprenez français en utilisant uniquement des livres, ce qui rend les élèves moins intéressés à améliorer les résultats d'apprentissage.
2. Les médias d'apprentissage en classe auront une grande incidence sur la compétence compréhension écrite des élèves.
3. Le matériel de *la vie quotidienne* nécessite des médias numériques pour que le processus d'apprentissage des élèves en classe soit plus actif.

C. Limitation de Problème

Cette recherche se limite sur le verbe pronominal utilisé dans le matériel sur la vie quotidienne en utilisant médias numériques *french-games.net*.

D. Formulation de Problème

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

Comment est les résultats de l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite des élèves de la classe XI IPS 3 SMAN 21 Medan dans l'apprentissage français sur le matériel la vie quotidienne en utilisant les médias numériques *french-games.net*?

E. Buts de la Recherche

Sur la base des problèmes qui ont été formulés ci-dessus, les buts de cette recherche est pour decrire les resultats des médias numériques *french-games.net* sur la compétence compréhension écrite des élèves sur le matériel de la vie quotidienne.

F. Avantages de la Recherche

1. Avantages théorique

Cette recherche devrait permettre aux lecteurs d'enrichir leurs connaissances et de contribuer à des réflexions sur les médias d'apprentissage dans français l'apprentissage des langues. Il peut également être utilisé comme référence supplémentaire pour améliorer les résultats d'apprentissage des élèves dans l'apprentissage français des langues.

2. Avantages pratiques

a. Pour les enseignants

Les résultats de cette étude peuvent être utilisés comme référence ou intrant pour les médias d'apprentissage. Pour que le processus d'apprentissage en classe devienne plus intéressant et varié.

b. Pour les élèves

Cette recherche devrait être utile aux élèves pour comprendre le matériel, en particulier dans le matériel de la vie quotidienne. Et cela peut augmenter l'enthousiasme des élèves pour l'apprentissage.

c. Pour l'intuition de l'enseignant

Les résultats de cette étude peuvent être utilisés comme une réflexion pour les établissements d'enseignement à utiliser les médias numériques dans l'apprentissage français des langues.

d. Pour les futurs enseignants

Cette recherche peut être utilisée comme une motivation pour devenir un candidat enseignant plus créatif dans le processus d'enseignement et d'apprentissage des élèves afin que l'atmosphère de la classe soit plus active et variée.

