

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Actuellement, dans une ère de plus en plus avancée, les langues étrangères sont très importantes et très nécessaires. La maîtrise des langues étrangères peut nous faciliter la tâche dans divers domaines tels que le monde du travail et autres. Le français est l'une des langues étudiées dans le monde de l'éducation au lycée et à l'université. En apprenant une langue, nous devons être capables de maîtriser plusieurs compétences telles que : écouter, parler, lire et écrire.

Le processus d'apprentissage du français qui se déroule au secondaire doit inclure ces quatre compétences. La compétence orale est la compétence plus importantes à utiliser dans la communication. Il y a plusieurs éléments qui peuvent favoriser l'apprentissage d'une langue, à l'oral on doit être capable de comprendre : la prononciation, la grammaire, le vocabulaire, etc.

L'apprentissage est un processus de communication réalisé par les élèves et les enseignants en réalisant des interactions bidirectionnelles, dans ce cas l'enseignant doit être capable d'opérer correctement des stratégies pour atteindre un objectif prédéterminé. Selon Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017) L'apprentissage est un processus d'interaction entre les Les élèves et les éducateurs utilisant du matériel, des méthodes de livraison, des stratégies d'apprentissage et des ressources d'apprentissage dans un environnement d'apprentissage. Selon Mustaqim, I. (2017). Un bon processus d'apprentissage comprend divers aspects, à savoir des aspects

interactifs, amusants, stimulants et motivants qui offrent plus d'espace aux étudiants pour développer leur créativité et leur indépendance, en fonction de leurs talents et de leurs intérêts. L'enseignant agit uniquement en tant que facilitateur d'apprentissage et encourage les élèves à apprendre plus activement, l'enseignant doit également être en mesure de créer un environnement d'apprentissage confortable pour que les élèves apprennent plus activement.

Un processus d'apprentissage sera plus agréable s'il est équipé de médias, donc le rôle des médias dans l'éducation est bien sûr très important car il peut influencer un processus d'apprentissage, dans ce cas, les médias sont un outil utilisé par les enseignants pour rendre les apprenants plus enthousiastes à participer à l'apprentissage et ainsi qu'un outil pour améliorer les capacités d'apprentissage des élèves. Les médias d'apprentissage sont un outil utilisé pour améliorer le processus d'apprentissage et rendre les élèves plus actifs afin que l'atmosphère d'apprentissage ne soit pas ennuyeuse afin qu'il soit plus facile pour l'enseignant de mener à bien le processus d'apprentissage. Selon Ramli et Al. (2018) Les médias d'apprentissage font partie intégrante du processus d'apprentissage et leur utilisation influence les résultats d'apprentissage des élèves. Ainsi, le rôle des médias d'apprentissage est très important dans le monde de l'éducation. Selon Arsyad (2013) Les médias d'apprentissage sont tout ce qui peut être utilisé pour transmettre des messages ou des informations dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin d'attirer l'attention et l'intérêt des élèves pour l'apprentissage.

Dans une ère de plus en plus avancée, les enseignants sont tenus d'évoluer en fonction des progrès technologiques, ils doivent avoir la compétence de créer une

atmosphère de classe active et de qualité. Par conséquent, les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes et de médias d'apprentissage. Après avoir observé à SMA N 21 Medan, la chercheuse a trouvé un problème où l'enseignant se concentre uniquement sur l'enseignement des compétences d'écoute, de lecture et d'écriture, de sorte que la compétence d'expression orale des élèves est faible, ce qui peut être vu à travers la valeur des tests oraux lorsque l'enseignant évalue les élèves, dans le processus d'apprentissage l'enseignant utilise toujours un livre "Super français Erlangga" comme Médias d'apprentissage, et l'enseignant utilise parfois des vidéos YouTube comme matériel d'apprentissage en classe.

L'enseignant a utilisé le média kahoot comme moyen d'apprentissage, mais il n'a été utilisé que quelques fois et ce n'est pas longtemps. Actuellement, l'enseignant n'utilise plus le média kahoot comme moyen d'apprentissage. Bien sûr, le média kahoot a des avantages et des inconvénients, les inconvénients du média kahoot sont qu'il faut beaucoup de temps pour le concevoir et qu'il est assez difficile de concevoir le média, en outre, le média doit utiliser l'internet lorsqu'il est utilisé, de sorte qu'il est gêné par les élèves qui n'ont pas de quota d'accès à l'internet. La raison pour laquelle l'enseignant n'utilise plus le kahoot comme média d'apprentissage est qu'il existe d'autres médias d'apprentissage plus faciles à utiliser et plus intéressants. *Taboo game* peuvent être joués immédiatement par les élèves car le jeu en présentiel, l'enseignant n'a pas besoin de concevoir le support et les élèves n'ont pas besoin de quota Internet pour jouer de *taboo game* car *taboo game* se jouent uniquement avec des cartes.

L'apprentissage monotone et juste en utilisant un livre "Super Français Erlangga" dans le processus d'apprentissage crée une atmosphère d'apprentissage ennuyeuse, sans compter que la classe devient passive et ne se concentre que sur l'enseignant. Dans ce cas, l'enseignant explique la matière aux élèves et ces derniers écoutent en silence. Il y a donc rarement une interaction entre les élèves et l'enseignant en raison des méthodes d'apprentissage conventionnelles. Dans le processus d'apprentissage L'enseignant doit utiliser les médias d'apprentissage interactifs, l'enseignant peut développer le potentiel d'apprentissage des élèves pour qu'ils soient plus actifs et créatifs, parce que les médias utilisés sont intéressants et non ennuyeux. Sur la base des résultats de l'analyse des besoins des Les élèves, les Les élèves sont très enthousiastes si le processus d'apprentissage utilise des médias intéressants, en particulier en utilisant la méthode du jeu, les Les élèves peuvent devenir plus actifs parce que la méthode d'apprentissage implique les Les élèves.

Pour développer un meilleur processus d'apprentissage, la chercheuse dispose de données susceptibles de soutenir un bon processus d'apprentissage. Les données collectées par La chercheuse sont un questionnaire d'analyse des besoins des élèves et des entretiens avec l'enseignant. Sur la base des entretiens menés par La chercheuse avec l'enseignant de français à SMA Negeri 21 Medan, on peut constater que durant le processus de l'apprentissage du français à SMA Negeri 21 à partir de la 10e année jusqu'à la 12e année, l'enseignant rencontre souvent des difficultés en classe, de sorte que les résultats d'évaluation obtenus ne peuvent pas aux critères d'évaluation établis. Sur la base des résultats de la recherche par le biais d'un questionnaire d'analyse des besoins des élèves, on peut constater que

l'apprentissage du français à SMA Negeri 21 se commence de la 10e à la 12e année et que, selon les élèves de cette école, le français est l'une des matières la plus difficile à apprendre, de sorte que l'enseignant doit utiliser des méthodes d'apprentissage et des médias intéressants pour susciter l'enthousiasme et la motivation des élèves dans l'apprentissage du français.

Après avoir obtenu des données par d'un questionnaire d'analyse des besoins des élèves avec 32 répondants, les résultats des réponses qu'ils ont données peuvent être observés comme suivant: 94% des élèves sont intéressés si le taboo game est appliqué dans le processus d'apprentissage, puis 100% des élèves ne connaissent pas le *taboo game*, puis 89% des élèves affirment que l'apprentissage du français sera plus intéressant si la méthode du jeu est appliquée dans le processus d'apprentissage.

On utilise *Taboo Game* dans cette recherche. *Taboo game* est un jeu de charades dans lequel les joueurs doivent être capables de deviner le mot caché et les joueurs ne peuvent pas mentionner le mot tabou contenu dans la carte, les joueurs doivent donc penser à d'autres mots de vocabulaire pour pouvoir répondre à la devinette, puis après avoir réussi à deviner, le joueur doit composer une phrase basée sur le mot qui a été deviné.

En jouant tout en apprenant, les élèves se sentiront heureux et ne s'ennuieront pas en recevant l'apprentissage, dans le jeu les joueurs peuvent ajouter de la perspicacité et peuvent également surmonter les difficultés rencontrées pendant l'apprentissage, pour cette raison, les médias d'apprentissage sont nécessaires en

fonction des besoins des élèves. Actuellement, *taboo game* est nécessaire pour surmonter les difficultés des élèves à parler des langues étrangères ,selon Parut (2016) le *taboo game* est un jeu qui demande aux élèves ou aux joueurs d'être capables de deviner le mot caché et de composer une phrase à partir du mot qui a été trouvé.

La compétence d'expression orale est l'une des quatre compétences linguistiques que nous devons maîtriser. La compétence d'expression orale est une compétence très importante dans l'apprentissage d'une langue.Selon Permana, E. P. (2016) La compétence d'expression orale joue un rôle important dans la création de la prochaine génération de personnes intelligentes, créatives, critiques et instruites. Grâce à ces compétences, les élèves savent comment exprimer leurs pensées et leurs sentiments de manière intelligente en fonction du matériel et de la situation. L'expression orale joue un rôle important dans les efforts visant à créer des générations futures intelligentes, créatives, critiques et cultivées.

La maîtrise d'expression orale permet aux élèves d'exprimer intelligemment leurs pensées et leurs sentiments lorsqu'ils s'expriment en fonction du matériel et de la situation. La compétence à s'exprimer est donc une capacité qui joue un rôle important dans l'expression des pensées et des sentiments en fonction du matériel et de la situation ; en parlant, nous pouvons également enrichir nos compétences linguistiques.

Ainsi, sur la base de plusieurs déclarations ci-dessus, Le chercheur est intéressés à mener une recherche sur le développement des médias en utilisant des

jeux avec le titre “Développement Du Média d’Apprentissage le Français en Utilisant *Taboo Game* À SMA N 21 MEDAN ”

B. Identification des Problèmes

Sur la base des problèmes qui ont été décrits dans les états de lieux, cette recherche peut identifier plusieurs problèmes, à savoir les suivants :

1. L’enseignant ne se concentre que sur les aspects de l’écoute, de la lecture et de l’écriture dans l’apprentissage du français de sorte que la compétence d’expression orale soit faible.
2. Les élèves ont des difficultés à s’exprimer en français en raison d’un manque de vocabulaire.
3. Les méthodes d’apprentissage non variées et monotones rendent l’atmosphère de la classe passive et ennuyeuse.

C. Limitation des Problèmes

Sur la base de l’identification du problème ci-dessus, cette recherche est limitée à la question de l’importance du développement du média en utilisant le *taboo game* par Hasbro (1989) en utilisant le modèle Dick et Carry (1996) avec le matériel “Féliciter Quelqu’un” pour améliorer d’expresssion orale dans la classe XI IPS 4 SMA N 21 Medan.

D. Formulation des Problèmes

Sur la base de limitation du problème ci-dessus, la formulation du problème dans cette recherche est la suivante :

1. Comment est le processus de développement du media d'apprentissage le Français en utilisant Taboo Game à SMAN 21 Medan?
2. Quelle est la faisabilité du développement media d'apprentissage le Français en utilisant Taboo Game à SMAN 21 Medan?

E. Objectif de la Recherche

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, les objectifs à atteindre dans le cadre de cette recherche sont les suivants:

1. Decrire le processus de développement du média d'apprentissage le Français en utilisant "Taboo Game" à SMAN 21 Medan.
2. Montrer la faisabilité développement du média d'apprentissage le Français en utilisant "Taboo Game" à SMAN 21 Medan.

F. Avantage de la Recherche

1. Avantage théorique

Cette recherche peut servir de référence supplémentaire pour le développement de médias utilisant des jeux pour améliorer les compétences en français.

2. Avantage pratiques

- a. Pour les enseignants

Les résultats de cette recherche peuvent servir de référence aux enseignants dans le développement de médias utilisant le taboo game pour améliorer les compétences linguistiques des élèves en française.

b. Pour les élèves

Les résultats de cette recherche peuvent être utiles pour inciter les élèves à être plus actifs dans l'apprentissage du français, en particulier en ce qui concerne l'expression orale.

c. Pour les établissements d'enseignement

Les résultats de cette recherche peuvent être utilisés comme matériel de réflexion pour les institutions éducatives afin d'appliquer ce média utilisant des jeux dans l'apprentissage de la langue française, en particulier dans la compétence d'expression orale.

d. Pour les futurs enseignants

Cette recherche peut servir de motivation aux futurs enseignants pour créer des innovations intéressantes dans le processus d'apprentissage afin d'accroître l'intérêt des élèves pour l'apprentissage.