

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État de lieux

Le langage est un outil utilisé par les humains pour communiquer. Grâce au langage, les gens peuvent interagir les uns avec les autres. Parallèlement aux évolutions mondiales, outre l'indonésien, la maîtrise des langues étrangères est requise. L'une des langues étrangères les plus parlées au monde est le français. Le français est l'une des langues étrangères étudiées en Indonésie avec l'anglais. Dans l'apprentissage du français, quatre compétences doivent être maîtrisées, à savoir écouter, parler, écrire et lire. Au secondaire, ces quatre compétences ne peuvent être dissociées dans le processus d'apprentissage.

Le développement des technologies de l'information et de la communication a eu une grande influence sur les changements dans les activités d'apprentissage dans les écoles. Cependant, une grande partie de l'apprentissage s'est déplacée vers l'utilisation de l'apprentissage numérique, ce qui est conforme à l'opinion d'Elianur (2020: 37-38) qui déclare: « À l'ère numérique et avec l'apparition de la pandémie de Covid-19, il est obligatoire d'effectuer des apprentissages. numériquement ou en ligne en utilisant le réseau Internet pour permettre aux élèves d'accéder à l'apprentissage.

Dans ce cas, les écoles doivent adapter divers développements technologiques qui seront utilisés comme supports d'apprentissage plus interactifs, intéressants et capables d'accroître et d'élargir les connaissances des élèves sur le matériel d'apprentissage. La réalisation des objectifs d'apprentissage ne dépend pas seulement des enseignants et des élèves, mais également des

installations qui soutiennent le processus d'apprentissage. Plusieurs médias sont très utiles pour accroître les connaissances et l'enthousiasme des élèves pour apprendre, parmi lesquels les vidéos d'animation. C'est pour cette raison que les enseignants doivent motiver les élèves dans le processus d'apprentissage. Selon Harmer (2001: 51-56), la motivation qui pousse une personne à apprendre une langue est influencée par les attitudes de la société dans laquelle elle vit, par certains de ses proches, notamment les enseignants, et par les méthodes qu'elle utilise dans le processus d'apprentissage. La motivation externe a une très forte influence sur le processus d'apprentissage et les résultats d'apprentissage, Ghofur, A., Kisyani, K. et Yulianto, B. (2019).

Les vidéos animées sont un support d'apprentissage interactif et intéressant car les vidéos animées utilisent de nombreuses images animées et audio pour transmettre des messages spéciaux à la fois visuellement et audiblement. Selon (Busyaeri et al., 2016), l'avantage des vidéos animées est qu'elles peuvent être lues de manière répétée, raccourcir le temps et clarifier quelque chose de compliqué. Selon Zainal dans Arifin (2022: 238-239), les vidéos peuvent améliorer la qualité de l'apprentissage afin d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.

Selon les résultats d'entretiens avec des professeurs de français au Mas Yaspi Labuhan Deli en novembre, le processus d'apprentissage effectué n'a pas été efficace et les élèves ont encore des difficultés à comprendre l'apprentissage de la langue française. Les résultats aux tests encore faibles se traduisent par des scores des élèves inférieurs au KKM, à savoir inférieurs à 75 (<75). De toute la classe X, seules quelques personnes ont réussi le KKM. La méthode utilisée par les enseignants est la méthode des cours magistraux et de la prise de notes, de sorte

que les élèves ont tendance à s'ennuyer facilement, tandis que les médias souvent utilisés dans l'apprentissage sont encore conventionnels sous forme de livres car l'école n'a pas d'infocus, mais parfois les enseignants apportent leurs propres haut-parleurs comme audio pour soutenir le processus d'apprentissage. Ils ont également du mal à comprendre la matière de l'heure en raison du manque de vocabulaire maîtrisé par les élèves. Ensuite, les supports d'apprentissage vidéo animés basés sur l'application FlipaClip n'ont jamais été appliqués dans le processus d'apprentissage de la langue française.

Pendant ce temps, sur la base des résultats d'un questionnaire étudiant de la classe Mas Yaspi Labuhan Deli Les médias utilisés par les enseignants ont également tendance à être moins intéressants, comme les livres. *Le Mag* Pendant ce temps, la méthode utilisée par l'enseignant est la méthode du cours magistral et de la prise de notes. Ensuite, ils ont dit que le processus d'apprentissage du français nécessite des médias plus variés. Dans ce cas, nous pouvons constater que les résultats de l'apprentissage du français ne sont pas optimaux.

Sur la base des problèmes ci-dessus, on peut conclure que les médias utilisés doivent encore être développés pour les rendre plus intéressants. Pour susciter l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français, une variété de médias est nécessaire sous forme de vidéos animées pour permettre aux enseignants de fournir plus facilement du matériel d'apprentissage afin que l'apprentissage se déroule efficacement et de manière optimale. Les chercheurs développeront donc des supports vidéo animés sur le matériau "l'heure" à l'aide de l'application FlipaClip . Au cours du processus de fabrication, des vidéos animées seront développées à l'aide de l'application FlipaClip . FlipaClip est une application

Android permettant de créer des animations simples en utilisant des images par seconde qui peuvent être utilisées comme vidéos animées. L'objectif de l'utilisation de l'application FlipaClip est de permettre aux élèves de comprendre plus facilement le matériel d'apprentissage et de rendre le processus d'apprentissage plus intéressant et plus agréable.

B. Identification des Problèmes

Sur la base de la description du contexte du problème ci-dessus, le chercheur a identifié le problème comme suit:

1. Les supports d'apprentissage utilisés par les enseignants dans le processus d'apprentissage sont moins variés, de sorte que l'apprentissage a tendance à être moins intéressant.
2. Les élèves éprouvent encore des difficultés dans l'apprentissage du français, notamment dans la compréhension orale de la matière « l'heure ».
3. La méthode utilisée par les enseignants est le cours magistral, de sorte que les élèves ont tendance à s'ennuyer facilement lorsque l'apprentissage se déroule en classe et que l'apprentissage en classe ne suit pas pleinement les évolutions de l'ère numérique.

C. Limitation du Problème

Basée sur l'identification de la problématique ci-dessus, cette recherche se limite au développement de vidéos animées pour l'apprentissage du français au lycée sur le matériel "l'heure".

D. Formulation des Problèmes

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

1. Comment est le processus développement des supports d'apprentissage en utilisant l'application FlipaClip pour augmenter les compétences de production orale chez élèves de MAS YASPI Medan sur « l'heure » matériel?
2. Comment est la faisabilité de des supports d'apprentissage en utilisant l'application FlipaClip pour augmenter les compétences de production orale chez élèves de MAS YASPI Medan sur le matériel « l'heure?

E. But de la Recherche

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, les objectifs de cette recherche sont les suivants:

1. Décrire le processus de développement de des supports d'apprentissage en utilisant l'application FlipaClip pour augmenter les compétences de production orale chez élèves de MAS YASPI Medan sur le matériel "l'heure"
2. Expliquer la faisabilité de des supports d'apprentissage en utilisant l'application FlipaClip pour augmenter les compétences de production orale chez élèves de MAS YASPI Medan sur le matériel « l'heure.

F. Avantages des Recherches

Les avantages de cette recherche sont pour:

1. Les élèves.

On s'attend à ce que les résultats de cette étude soient une source d'apprentissage varié pour les élèves afin de motiver les élèves à apprendre de manière indépendante et créative dans le processus d'apprentissage pour atteindre la maîtrise des compétences.

2. Les enseignants

On espère que les résultats de cette recherche pourront constituer un média d'apprentissage alternatif utilisé par les enseignants dans le processus d'apprentissage et cette recherche pourra être utilisée comme source d'inspiration et de suggestions pour l'utilisation des médias d'apprentissage en classe afin d'améliorer la qualité de l'apprentissage et de faciliter la livraison du matériel par les enseignants lors de l'apprentissage du français.

3. L'école

Les résultats de cette étude devraient servir de référence pour la formation des enseignants aux médias pédagogiques organisés par le directeur ainsi que les médias alternatifs pour améliorer la qualité de l'apprentissage de la langue française.