

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

L'apprentissage des langues étrangères en Indonésie comprend l'anglais, le français, le japonais, l'allemand, l'arabe et le mandarin. L'un des principaux objectifs de l'enseignement des langues étrangères est de préparer les étudiants à des interactions significatives avec la langue étudiée. La compétence linguistique signifie être capable d'écouter, de parler, de lire et d'écrire dans la langue étrangère étudiée.

Parler et écouter sont les domaines des activités linguistiques orales, tandis que l'écriture et la lecture sont les domaines des activités linguistiques écrites. Cependant, de toutes les compétences linguistiques, la maîtrise du vocabulaire est le point de départ pour les apprendre toutes. Une personne qui étudie les langues pour débutants, en particulier un étudiant de niveau DELF A1, doit être capable de maîtriser le vocabulaire français dès le début de l'apprentissage du français. Il est prévu que les étudiants soient capables de maîtriser toutes les compétences linguistiques, tant à l'oral qu'à l'écrit. En soutenant toutes les composantes des compétences linguistiques, à savoir l'écriture, la lecture, l'écoute et la parole, le chercheur examinera les capacités de vocabulaire des élèves en lecture et en écriture.

En plus la grammaire, le vocabulaire a également un rôle important dans l'apprentissage des langues étrangères, plus le vocabulaire est bon, plus quelqu'un est

compétent en langues étrangères. Tarigan (1985: 85), explique que " *kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak* ".

Pour augmenter le vocabulaire, les enseignants peuvent faire de nombreuses façons, en commençant par utiliser des modèles d'apprentissage appropriés ou en tirant parti des développements technologiques pour produire des supports attractifs pour le matériel didactique. Le développement rapide des technologies d'apprentissage peut permettre aux enseignants de créer plus facilement des processus d'apprentissage créatifs et innovants. L'utilisation de supports pédagogiques dans le processus d'enseignement et d'apprentissage peut susciter l'intérêt des élèves, générer de la motivation et une stimulation pour apprendre.

Base sur les observations menées à SMAN 21 Medan, il y a encore beaucoup d'élèves qui ont encore des difficultés à maîtriser le français. Ces données sont obtenus après avoir effectué une analyse de besoin en distribuant les questionnaires aux lycéens. À partir de cela, on peut conclure qu'il y a 94% de 100 % des élèves pensent que la maîtrise du vocabulaire est une chose difficile dans l'apprentissage du français. Parce que les étudiants ont tendance à être passifs dans la mise en œuvre de l'apprentissage de la langue française et la création d'un apprentissage n'est pas communicatif. L'un des facteurs qui rendent les élèves difficiles à maîtriser le vocabulaire français est la difficulté des élèves à mémoriser le vocabulaire.

Pendant la pandémie, le processus d'apprentissage dans les écoles se déroule en ligne avec une allocation de 3 x 45 minutes, pendant les enseignants n'utilisent aucun matériel pédagogique tel que des livres ou des supports d'apprentissage. Jusqu'à maintenant, les enseignants ne collectent du matériel d'apprentissage basé sur l'Internet. L'absence de livres dans le processus d'apprentissage peut entraîner un manque d'intérêt et d'enthousiasme des élèves dans le processus d'apprentissage, de sorte que les élèves ont des difficultés à comprendre l'apprentissage et ont un impact sur les résultats d'apprentissage des élèves qui ont tendance à diminuer.

L'utilisation des médias dans le processus d'apprentissage peut avoir un impact majeur sur le processus d'apprentissage des élèves, les médias de l'enseignant augmentant la motivation des élèves dans le processus d'apprentissage. n'utilisez pas de supports d'apprentissage. Cela peut amener les élèves à s'ennuyer dans le processus d'apprentissage.

Les enseignants ne profitent pas des nombreux supports d'apprentissage disponibles pour varier le processus d'apprentissage. La livraison monotone de matériel pédagogique peut être la cause de la non-atteinte des objectifs d'apprentissage souhaités. Avec le développement de la science et de la technologie, il existe également de nombreux supports d'apprentissage que les enseignants peuvent utiliser dans le processus d'apprentissage. Cependant, dans ce cas, l'enseignant de SMAN 21 Medan n'a pas profité des développements technologiques, de sorte que les élèves se sont rapidement ennuyés lors de la réception de l'apprentissage. Les élèves qui s'ennuient ne comprendront pas la

matière qui sera enseignée par l'enseignant, et les élèves n'amélioreront pas non plus leurs compétences en vocabulaire.

Tendance à mémoriser le vocabulaire de tous les jours qui est souvent utilisé en classe, par exemple : *Bonjour, Madame, Monsieur, Merci, Au Revoir*. Pour une autre maîtrise du vocabulaire, les élèves ont encore un peu de mal à les mémoriser, comme dans le matériel de la Faire des Achats. En raison de l'utilisation du vocabulaire de la Faire des Achats qui a tendance à être rarement utilisé dans la vie quotidienne en classe, de nombreux élèves n'ont pas pu mentionner le vocabulaire dans le matériel de la Famille.

Les supports d'apprentissage sont un outil d'apprentissage qui peuvent être utilisé pour stimuler les pensées, les sentiments, l'attention et les capacités ou compétences des élèves afin qu'ils puissent encourager le processus d'apprentissage. parce que les médias utilisés par le professeur sont moins efficaces dans le processus d'apprentissage continu. Par conséquent, pour surmonter ce problème, l'enseignant doit être capable de créer des médias créatifs et innovants, des médias susceptibles d'intéresser les élèves.

De l'autre côté, l'application *GoAnimate* est l'un des supports d'apprentissage qui peuvent être utilisés dans le processus d'apprentissage. L'application *GoAnimate* est un support d'apprentissage basé sur les technologies de l'information dans le but de créer un apprentissage intéressant et créatif. *GoAnimate* est un service en ligne pour créer une présentation qui a des fonctionnalités d'animation très intéressantes, notamment une animation manuscrite, une animation de dessin animé et des effets de transition animés ainsi

que des paramètres de chronologie très simples. En utilisant les médias *GoAnimate*, l'enseignant peut développer des créations vidéo pour créer des supports d'apprentissage susceptibles d'attirer l'intérêt des élèves.

Base sur des problèmes qui ont été décrits en États de Lieux, le chercheur a pour objectif de développer des médias *GoAnimate* pour améliorer la compétence en vocabulaire des élèves de SMAN 21 Classe XI IPS 3 avec le titre "*Développement Du Media D'apprentissage de Française Au Lycée Base Sur L'application GoAnimate*".

### **B. Identification du Problème**

Sur la base du contexte du problème qui a été exposé, les problèmes peuvent être identifiés dans la recherche comme suit:

1. Les enseignants n'utilisent pas les médias d'apprentissage disponibles pour varier le processus d'apprentissage
2. Manque de capacité des élèves à améliorer le vocabulaire français.
3. Le processus d'apprentissage qui n'utilise pas de livres.

### **C. Limitation du Problème**

Sur la base du contexte qui a été exposé, le problème du développement de media basé sur l'application *GoAnimate* se limite à l'étape d'élargissement du vocabulaire des élèves en classe de XI IPS 3 au SMAN 21 Medan dans le matériel La Famille, et jusqu'au stade du développement de l'application *GoAnimate* en La Matériel La Famille.

#### **D. Formulation du Problème**

Sur la base du contexte ci dessus, on formule la formulation du problème comme suit:

1. Comment est développement le le support d'application *GoAnimate* pour augmenter le vocabulaire des élèves dans le matériel de la La Famille?
2. Quelle est l'efficacité des médias de l'application *GoAnimate* pour augmenter le vocabulaire des élèves dans le matériel de la La Famille?.

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

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, les objectifs de l'étude sont:

1. Développer le support d'application *GoAnimate* pour améliorer la compétence de vocabulaire des élèves dans le matériel de la La Famille.
2. Décrivez l'efficacité du médias de l'application *GoAnimate* pour améliorer les compétences en vocabulaire des élèves.

#### **F. Avantages de la recherche**

Les avantages de cette recherche sont:

1. Pour les chercheurs

Cette recherche devrait enrichir les connaissances des chercheurs sur la recherche en développement.

## 2. Pour les enseignants

Cette recherche devrait augmenter la créativité des enseignants dans le développement de supports pédagogiques afin d'améliorer la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage qui seront mis en œuvre.

## 3. Pour Les Étudiants

Cette recherche devrait enrichir le vocabulaire des étudiants, en particulier dans le matériel de la Faire des Achats.

## 4. Pour les Lecteurs

Pour les Lecteurs, cette recherche peut être une référence pour les lecteurs utilisent l'application *GoAnimate* comme support d'apprentissage.

