

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. Etats des Lieux

La langue est un moyen de communication qui est important entre deux personnes ou un groupe de gens. La communication peut se faire directement ou par des moyens communicatifs indirectement par téléphone, lettre, radio qu'on peut la pratiquer tout le temps. La langue est utilisée dans L'éducation n'est pas seulement dans une langue mais dans plusieurs langue comme la langue allemande, française, japonaise etc.

D'après Chevalier dans le mémoire d'Astriani (2014 : 2) le processus d'apprentissage est transformer une connaissance de deux directions, entre les enseignants comme le canal d'information et les lycéens sont en tant que récepteur d'information.

L'apprentissage est un processus actif conduisant à l'acquisition de connaissances et entraînant un changement de comportement persistant, mesurable et spécifique. L'apprentissage peut être effectué pour obtenir les changements de comportements, connaissances, compréhension, compétences, valeur de l'attitude qui se produisent dans l'interaction avec l'environnement et dans le processus d'apprentissage.

D'après Hernowo (2006 : 34) "*Ketika pengetahuan mengalir satu arah dari pengajar kepada siswa, maka kejenuhan pun timbul*". C'est-à-dire lorsque la connaissance afflue de l'enseignant aux lycéens, alors elle s'en trouve

saturée. Donc, le professeur doit avoir beaucoup de méthode pour tirer l'attention des lycéens.

Le cours de langue étrangère surtout le français, il n'est pas pareille avec l'anglais. Le cours de français au lycée n'a qu'une ou deux fois par semaine, c'est-à-dire 2x45 minutes chaque semaine. Le temps n'est pas assez satisfaisant. Alors, les lycéens ne maîtrisent qu'un peu de vocabulaire. On a besoin de plusieurs vocabulaire afin qu'on puisse parler bien.

Basé sur l'interview entre le chercheur et l'enseignant qui enseigne à SMA NEGERI 6 BINJAI, on a trouvé que la compétence de l'acquisition de vocabulaires des lycéens est faible. Il montre que les résultats d'apprentissage des lycéens dans les matières du français ne sont pas satisfaisants. Cette condition est causée par la manque de maîtrise du vocabulaire des lycéens, si bien qu'ils obtiennent la mauvaise note. Ce cas peut se voir dans les notes des lycéens dans un semestre.

Tableau 1.1 Résultats de note des lycéens SMA NEGERI 6 BINJAI l'année scolaire 2016/2017.

Valeur	Frequence	Pourcentage	Catégorie
90-100	0	0	Très bien/admis
70-89	7	17.5	Bien/admis
0-69	33	82.5	Faible/non admis
Totale	40	100%	

Le tableau ci-dessus montre que le resultat n'attrape pas le standart de reussir de l'apprentissage au minimum ou *Kriteria Ketuntasan Minimal*(KKM) de SMA NEGERI 6 BINJAI parceque le standart minimum au valeur 70.

On peut voir qu'il n'y a personne qui a la note entre 90-100 ou avec le pourcentage 0%, puis il y a 7 lycéens qui ont la note entre 70-89 ou avec le pourcentage 17.5%, et il y a 33 lycéens qui ont la note entre 0-69 ou avec le pourcentage 82.5%. Alors, on peut conclure qu'il y a juste 7 lycéens qui sont admis, tandisque 33 autres lycéen qui ne sont pas admis ou avec le pourcentage 82.5%.

On peut conclure que les problèmes des lycéens pour apprendre le français sont le manque de vocabulaire et l'utilisation de la methode conventionnelle par exemple le professeur n'explique que le materiel utilisant le livre. De l'autre côté, ce problème est provoqué du manque de volonté et de motivation des apprenants pour l'apprentissage,

Les enseignants ne doivent pas seulement agir comme instructeur mais aussi devenir un facilitateur c'est-a-dire : donner des instructions, consultations, ainsi que comme les amis des apprenants. Le professeurs devrait être plus fort dans le processus d'enseignement en utilisant les médias et les techniques d'enseignement. Hamalik dans Arsyad (2013 : 2) affirme que : *“disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia”*. Selon lui les enseignants doivent être capable de développer la créativité de faire les support pédagogiques qui seront utilisés comme qui média n'est pas encore disponible c'est pourquoi le

professeur doit avoir une bonne connaissance par rapport aux support pédagogiques.

Généralement tout le monde ne veut pas sentir l'ennui dans la vie. L'ennui est un sentiment qui n'est pas satisfait, s'il n'y a pas de variété dans le processus de l'enseignement, alors cet enseignement n'est pas intéressant. A cause de cela, le résultat d'apprentissage est mauvais. Alors, dans ce cas l'enseignant a besoin de la variété.

Pour éviter la saturation des lycéens, l'enseignant doit varier le processus d'apprentissage dans la classe. La variété dans d'apprentissage peut se réaliser en choisissant le média. Le média est l'un des facteurs qui a le rôle pour déterminer le succès d'apprentissage parce qu'il peut aider l'enseignant à s'entendre le matériaux de leçon. L'utilisation du média d'apprentissage peut être un alternatif pour attirer l'attention et l'intérêt des lycéens à étudier, alors qu'il aidera l'efficacité de processus d'apprentissage et la distribution du leçon.

Pour résoudre ces problèmes, on va organiser la recherche pour améliorer leur compétences et enrichir leur vocabulaire. Il s'agit de média *Fun Easy Learn Francais*. Utilisation de média *Fun Easy Learn Francais* augmentera la concentration des élèves, il peut surmonter le passivité des apprenants. Il pourra aider les lycéens à développer leur vocabulaires.

Fun Easy Learn Francais est un outil d'apprentissage précieux car il contient de nombreux jeux amusants développés par des experts <http://www.funeasylearn.com/app/learn-french/>. Il est le meilleur choix à la fois

pour ceux qui apprennent mieux visuellement et pour ceux qui sont plus sensibles à l'apprentissage auditif. Avec *Fun Easy Learn Français*, nous pouvons apprendre le français facilement. Apprenons plus de 6000 mots avec des images illustrées, des prononciations enregistrées et des traductions originales en 59 langues. Dans cet média il y a une grande variété de jeux disponibles, comme "Match Words", "Write Word", "Listen & Choose", "Find Image", "Choose Word" et "Listen and Choose".

Wulansari (2011) a organisé une recherche de *Universitas Negeri Semarang* ayant le titre « *L'efficacité de l'utilisation media audio visuel en Microsoft Powerpoint comme un média l'apprentissage aux lycéens classe X SMA N 1 Petarukan Pemalang pour enrichir le vocabulaire* ». D'après l'analyse, les débutants ou les lycéens peuvent enrichir leur compétence du vocabulaire par le média audio visuel en *microsoft powerpoint*. Si les lycéens le comprennent bien et le pratiquent souvent, ils pourront enrichir leur vocabulaire. D'ailleurs ils sont motivés parce qu'ils travaillent en s'amusant.

Le vocabulaire enseigne en classe XII avec le *Fun Easy Learn Français* dans cette recherche est << la famille qu'est inclus dans le groupe du vocabulaire de base.

Le chercheur s'intéresse bien d'utiliser le *Fun Easy Learn Français* pour améliorer le vocabulaire des lycéens. Alors cette recherche a le titre **Influence De L'Utilisation Du Média Audio Visuel *Fun Easy Learn Français* aux résultats de l'apprentissage du français chez les lycéens de SMA Negeri 6 Binjai.**

B. Identification du problème

Basé sur l'arrière-plan au-dessus, l'identification du problème de cette recherche est :

1. Les lycéens n'ont pas assez de quatre des compétences à cause du manque de vocabulaire.
2. Les lycéens ont besoins le média de l'enseignement qui puisse améliorer leur vocabulaire.

C. Limitation du problème.

Basé sur l'identification du problème ci-dessus, on limite cette recherche. Cette recherche étudie uniquement le média audio visuel *Fun Easy Learn Français* pour améliorer les vocabulaire des lycéens SMA NEGERI 6 BINJAI avec le thème «la famille».

D. Formulation du problème.

Formulation du problème dans cette recherche est :

Est-ce que le résultat de l'apprentissage du groupe des lycéens qui apprend le français en utilisant le média *Fun Easy Learn Français* est plus élevé que celui qu'utilise le média Image?

E. But de la recherche.

Cette recherche a but de savoir si l'utilisation du média audio visuel *Fun Easy Learn Français* peut améliorer le vocabulaire des lycéens SMA NEGERI 6 BINJAI.

F. L'avantage de la recherche.

Les avantages de cette recherche sont:

1. Lycéens

Donner la connaissance et la compréhension sur l'utilisation de le média audio visuel *Fun Easy Learn Français* dans l'apprentissage de Français.

2. Écoles

Donner des informations pour augmenter le prestige des lycéens.

3. Autres chercheurs

Ils peuvent utiliser comme la référence pour les apprenants et les autres chercheurs de faire des recherches similaires.

4. Lecteurs

Cette recherche a été faite pour ouvrir la nouvelle conception du lecteur pour qu'ils soient capables d'utiliser l'autre application.

