

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. Arrière Plan

La langue est l'un des outils qui est plus important dans la vie pour communiquer, transmettre des sentiments et exprimer des opinions. L'apprentissage du français à l'école vise à développer quatre compétences linguistiques, telles que, Compréhension Orale, Compréhension Écrite, Expression Orale et Expression Écrite.

À travers de ces quatre compétences, l'écriture est l'une des compétences assez compliquée, car les compétences en écriture exigent la maîtrise des structures grammaticales et connaître beaucoup de vocabulaires. L'écriture peut être définie comme une activité consistant à diffuser des messages en utilisant le langage écrit comme outil ou support.

Dans l'apprentissage des langues, les compétences en écriture sont très diverses, comme l'écriture littéraire, l'écriture de poèmes, et les autres types d'écriture, telles que : la narration, la description, la persuasion et l'argumentation, etc.

Sur la basé de résultat des observations faites en classe X au SMK Cipta Karya Medan, la capacité d'écrire des phrases simples faites par des élèves de la classe X était encore très faible. Cela est dû à plusieurs facteurs, notamment:

1. Les étudiants ne sont pas intéressés à apprendre des cours de français, cela se voit quand plusieurs étudiants quittent la classe en raison aller de toilettes.

2. Les techniques d'enseignement utilisées par les enseignants sont encore moins variées. Dans ce cas, l'enseignant joue un rôle très important, les techniques d'enseignement plus variées utilisées par l'enseignant peuvent augmenter l'intérêt des élèves pour l'apprentissage.
3. Le minimum de temps pour étudier le français à l'école, le français n'est qu'une matière supplémentaire qui reçoit une portion de 2 x 45 minutes par semaine. Cela entraîne également l'incapacité de l'enseignant à fournir librement des informations complètes sur l'écriture. Étant donné que très peu de temps les enseignants doivent pouvoir enseigner quatre compétences à la fois.

La faible capacité d'écrire des élèves peut être vue dans la liste des résultats des tests des étudiants

**Tableau 1.1 Valeurs de Réputation Pour les Élèves de Classe X 2017/2018**

Classe	Nombre d'étudiants	Test	KKM	Pourcentage de valeurs étudiantes	
				Inachevé	Terminé
X 1	28	Deutéronome	75	17 étudiants (61%)	11 étudiants (39%)
X 2	29	Deutéronome	75	15 étudiants (52%)	14 étudiants (48%)

**Source: Liste des Valeurs des Élèves par les Enseignants à SMK Cipta Karya Medan TP 2017/2018**

Le score du test des élèves en classe X montre qu'ils n'ont pas terminé le test car le score KKM (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) est 75. D'après les résultats de l'examen de deuxième classe, on peut voir que dans la classe X 1, il y a plus d'étudiants qui n'ont pas réussi le test ou bien 61%, et la classe X 2 est 39%.

Il y a beaucoup de méthodes qui peuvent être appliquées dans le processus d'enseignement et d'apprentissage en classe. L'utilisation de ces méthodes devrait créer des activités d'enseignement et d'apprentissage variées et non ennuyeux. L'utilisation de méthodes d'apprentissage doit être adaptée au matériel car toutes les méthodes ne conviennent pas à l'enseignement d'un matériel particulier.

Basé l'explication ci-dessus, l'auteur a pris l'initiative d'utiliser le media d'apprentissage interactif *Lectora Inspire* pour écrire des phrases simples des élèves de classe X de l'école professionnelle Medan Cipta Karya.

*Lectora Inspire* est un media d'apprentissage qui peut être utilisé pour apprendre à écrire des phrases simples, car l'enseignant peut concevoir le sujet de manière intéressante que possible et utiliser les fonctions multimédia de l'application *Lectora Inspire*. Les fonctions multimédias telles qu'images, vidéo, audio, texte, flash et capture d'écran.

Le manque de *Lectora Inspire* est qu'il est une application payante développée par Trivantis Company, dont le prix d'origine atteindre une portée de 23 millions de roupies pour une application. Cependant, Trivantis a également fourni une version de démonstration non payée, qui peut être utilisé par les enseignants pour développer des supports d'apprentissage interactifs. La différence entre la version de démonstration et la version originale est la version de démonstration de *Lectora Inspire* ne peut fonctionner que 15 jours sur l'ordinateur, à partir de la date d'installation, tandis que pour *Lectora Inspire* original, il n'y a pas de limitation de durée d'utilisation.

La recherche précédente est faite par Pratama (2014) intitulé “*efektivitas penggunaan aplikasi Lectora Inspire terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa*”. Il parle la capacité cognitive des étudiants, entre les étudiants qui utilisent l'application lectora inspire et les étudiants qui utilisent les médias PowerPoint sur des sujets liés aux technologies de l'information et de la communication (TIC). Ceci est soutenu par une augmentation le résultat de l'apprentissage lié aux capacités cognitives des élèves à partir du score moyen au pré-test sur le score moyen après test.

Ensuite, l'autre recherche est créée par Shalikhah (2016), intitulé “*Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif.*” Le résultat de cette recherche montre que lectora inspire est un logiciel efficace de création de supports d'apprentissage et est un logiciel de développement d'apprentissage électronique (*e-learning*) relativement facile à mettre en œuvre car il ne nécessite pas la compréhension de langages de programmation sophistiqués. En utilisant *Lectora inspire*, le matériel pédagogique est conçu de la manière la plus attrayante possible, peut afficher des vidéos, des images animées en rapport avec le sujet et le professeur peut y intégrer du matériel de test. Le processus d'apprentissage est plus amusant et significatif, de sorte qu'il affecte les résultats d'apprentissage des élèves.

À partir des résultats de deux études précédentes menées par Pratama et Shalikhah, l'auteur a pris l'initiative d'utiliser le media d'apprentissage interactif *Lectora Inspire* pour écrire des phrases simples des élèves de classe XI de l'école SMK Cipta Karya Medan. Ce média va considérablement améliorer l'apprentissage de l'écriture française.

Sur la base de l'explication ci-dessus, l'auteur est intéressé à mener des recherches intitulé **“L'influence de l'Utilisation du Média de l'Apprentissage Interactif de “Lectora Inspire” Pour Améliorer la Capacité d'Écrire des Élèves à SMK Cipta Karya Medan”**.

#### **B. Identification du Probleme**

Sur l'arrière plan ci-dessus, alors le problème peut être identifié comme suit.

1. La capacité pour 'écrire les phrases simples est encore relativement faible.
2. Les élèves ont tendance à être passifs en classe.
3. Les médias utilisés par les enseignants dans l'enseignement sont encore limités.
4. Les techniques d'enseignement utilisées par les enseignants sont encore conventionnelles et moins variées.

#### **C. Limitation du Problème**

Base sur l'arrière plan et l'identification des problems ci-dessus, Cette recherche se limitera à l'influence de l'utilisation du média de l'apprentissage interactif de *“Lectora Inspire”* pour améliorer la capacité d'écrire des elèves de la classe XI à SMK Cipta Karya Medan.

#### **D. Formulation du Problème**

Basé sur la limitation du problem ci-dessus, alors le problème qui sera examiné dans cette recherche est la suivante:

Quelle est l'influence de l'utilisation du média de l'apprentissage interactif de *“Lectora Inspire”* pour la capacité d'écrire des élèves de la classe XI à SMK Cipta Karya Medan?

## **E. Objectifs de Recherche**

Basé sur la formulation du problème ci-dessus, le but de cette recherche est pour savoir l'influence de l'utilisation du média de l'apprentissage interactif de *Lectora Inspire* pour la capacité d'écrire des élèves de la classe XI à SMK Cipta Karya Medan

## **F. Avantages de la recherché**

Une bonne recherche doit avoir des avantages pour les lecteurs. Donc les avantages de cette recherche sont:

### **1. Ecole**

Cette recherche devrait fournir des informations à l'école sur l'importance de l'utilisation de supports pédagogiques pour aider et améliorer les activités de l'enseignement et de l'apprentissage en français.

### **2. Enseignant**

Les résultats de cette recherche devraient permettre aux enseignants et aux futurs enseignants d'ajouter une variété du supports de l'apprentissage utilisés dans les activités de l'enseignement et de l'apprentissage en français.

### **3. Les lycéens**

Cette recherche devrait améliorer les compétences en rédaction des élèves et motiver les étudiants.