

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

Dans l'ère actuelle de la mondialisation, la maîtrise de langue étrangère est très importante. La langue est une façon de communiquer. Conscient de cela, l'Indonésie utilise de plus en plus les langues étrangères pour divers besoins, en particulier dans le domaine de l'éducation. La langue française est l'une des langues étrangères qui est enseignée aux lycéens en Indonésie. Les lycéens qui apprennent le français, visent la compétence qui doit être possédée par le CECR est au niveau A1 junior.

Le niveau A1 junior est le niveau minimal de compétence du Cadre Européen Commun de Référence pour les langues (CECR). Selon CECR dans le site <http://www.delfdalf.fr/delf-a1-junior.html> A1 Junior valorise les premiers acquis en langue française des adolescents âgés de 12 à 18 ans scolarisés au niveau du collège et du lycée. Il s'agit d'un niveau élémentaire d'utilisation de la langue dit « de découverte ». A ce stade, l'apprenant est capable d'interactions simples : il peut parler de lui et de son environnement immédiat.

Selon l'observation par de chercheur à SMA GKPI Padang Bulan Medan, la compétence de l'expression orale des lycéens ne correspond pas au niveau A1 Junior. En général, les lycéens ont des problèmes à l'oral, comme communiquer, de façon très simple et comme manque du courage de parler devant d'autres personnes. En plus, basé sur l'interview avec l'enseignant, il y a des problèmes des lycéens surtout dans la compétence de l'expression orale. Ce sont le manque de

motivation si bien que les lycéens ne veulent pas essayer de parler français parce qu'ils ont peur de faire des fautes.

De plus, le processus d'apprentissage de français utilise encore le média d'apprentissage conventionnel, alors que dans cette école, il existe diverses installations adéquates, notamment: *LCD / Projector et Speaker*, permettant ainsi à l'enseignant d'appliquer des médias d'apprentissage plus variés. Idéalement, dans cette ère numérique, le média d'apprentissage basé sur la technologie est plus facile et pratique. Mais en réalité, l'enseignant n'utilise pas ces installations pour le média d'apprentissage, ce qui rend le processus d'apprentissage en classe monotone et ennuyeux.

Par conséquent, dans le processus d'apprentissage, les enseignants doivent pouvoir envoyer le meilleur matériel possible. Azhar (2017:2) explique que si les médias nécessaires à l'apprentissage n'existent pas encore, les enseignants doivent créer des médias d'apprentissage utiles pour soutenir leur réussite dans l'enseignement. Voilà pourquoi l'enseignant doit avoir une bonne connaissance par rapport aux médias d'apprentissage.

Sur la base des descriptions ci-dessus, le chercheur essaie d'utiliser le média d'apprentissage en français dans l'expression orale. L'un des médias qui peut être utilisé par les enseignants pour soutenir le processus d'apprentissage est le média *Powtoon*. D'après Messac (2014:01), *Powtoon* est un logiciel d'animation basé sur un service en ligne qui permet aux utilisateurs de créer rapidement et facilement des présentations, des animations et des vidéos très excitantes et amusantes en manipulant des objets, en insérant des images, en insérant de la musique et en entrant la voix enregistrée de l'utilisateur. Média

*Powtoon* inclus dans les médias audiovisuels. Les médias audiovisuels sont les médias qui sont non seulement entendu, mais peut aussi être vu en même temps, ce qui permet de clarifier et de simplifier les lycéens dans la compréhension de la langue enseignée. En utilisant le média d'apprentissage conçu à l'aide du logiciel en ligne *Powtoon*, sera en mesure de produire un média d'apprentissage basé sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) pour les présentations plus intéressantes et modernes, afin que les présentations puissent être faites avec des effets d'animation de dessin animé uniques et intéressants. De plus, on peut ajouter et combiner des images, des textes, des audios, des vidéos, et diverses autres données nécessaires pour le processus de livraison de matériel d'apprentissage aux élèves.

L'utilisation de ce média pourrait améliorer la qualité du processus d'apprentissage et encourager les lycéens à apprendre pour obtenir un bon résultat. L'autre raison qui force le chercheur à choisir le média *Powtoon* est que les enseignants n'utilisent jamais ce média pour apprendre le français, en particulier dans le compétence d'Expression Orale.

Au lycée dans l'enseignement de français, il y a quelques thèmes pour la classe XI. L'un de les thèmes parle de la vie scolaire qui devient le sujet analysé dans cette recherche.

Selon l'explication ci-dessus, l'auteur s'intéresse à faire une recherche, dont le titre est « Développement du Média d'Apprentissage de l'Expression Orale en Utilisant l'Application *Powtoon* ».

## B. Identification des Problèmes

Selon les explications dans l'état de lieux ci-dessus, on peut identifier quelques problèmes :

1. Les lycéens n'ont pas réussi à la compétence de l'Expression Orale à cause du manque d'intérêt et de motivation des lycéens.
2. Le processus d'apprentissage de français utilise encore le média d'apprentissage conventionnel.

## C. Limitation des Problèmes

Pour éviter une analyse trop longue, on doit limiter des problèmes pour que cette recherche soit bien orientée et soit organisée. *Powtoon* est possible à appliquer dans toutes les compétences de langage : Compréhension Orale, Compréhension Écrite, Expression Orale, Expression Écrite. Dans cette recherche on va appliquer ce média seulement pour l'Expression Orale. Et ensuite, le matériel utilisé dans cette étude est La Vie Scolaire. C'est l'un matériel des matériaux français de la classe XI en première semestre.

## D. Formulation des Problèmes

En se fondant sur les problèmes cité ci-dessus, on peut formuler deux question suivantes :

1. Comment est le développement du média d'apprentissage de l'Expression Orale en utilisant l'application *Powtoon*?
2. Comment est la faisabilité du développement du média d'apprentissage de l'Expression Orale en utilisant l'application *Powtoon*?

## E. But de la Recherche

Basé sur la formulation des problèmes ci-dessus. Le but de cette recherche est de :

1. Développer le média d'apprentissage de l'Expression Orale en utilisant l'application *Powtoon*.
2. Décrire la faisabilité de l'application *Powtoon* dans l'Expression Orale.

## F. Avantage de la Recherche

Une bonne analyse doit avoir des avantages pour les lecteurs. Donc les avantages de cette recherche est destine aux :

### 1. Etudiants

Cette recherche ajoute la référence d'une étude indépendante utilisant le média *Powtoon* pour améliorer la compétence de l'expression orale des lycéens. Et l'autre but, il peut être une bonne connaissance pour l'avenir comme futur enseignant de français.

### 2. Enseignants

Cette recherche peut être utilisée comme l'une des références d'apprentissage de français.

### 3. Section Française

Cette recherche peut ajouter des références à la section française si bien que l'étude sur le français est plus riche surtout cela peut donner de l'information sur le média d'apprentissage de français.