

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État des Lieux

Le processus d'enseignement et d'apprentissage ne se contente pas de transmettre des matériaux d'apprentissage ou de recevoir des matériaux d'apprentissage, mais il a besoin d'un concept clair pour que le matériau d'apprentissage puisse être transmis et reçu clairement. Dans la mise en œuvre du processus d'apprentissage, il doit y avoir une conception d'enseignement de sorte que le processus d'apprentissage est efficace pour déclencher les apprenants qui sont actifs dans l'apprentissage. L'enseignant en tant que professeur, motivateur, facilitateur, médiateur, évaluateur, conseillers, et reers afin qu'ils soient tenus d'être en mesure de maîtriser la classe lorsque le processus d'enseignement progresse.

Pendant ce temps, selon Prastowo (2014:18) dans la réalité de l'éducation sur le terrain, des enseignants utilisent encore des matériaux d'apprentissage conventionnel, des matériaux d'apprentissage prêt à l'emploi, acheter en direct, instantanément, sans effort pour planifier, préparer et construire leur propre. Ainsi, le risque gagné est que le matériau d'apprentissage qu'ils utilisent est moins attrayant. Un professeur doit faire preuve de créativité afin de pouvoir compiler du matériau innovatif, varié, intéressant, contextuel et conformément aux besoins des apprenants.

Le développement de technologie de l'information et de la communication (ICT) a encouragé la création d'innovation dans tous les domaines. L'avancement de technologie de l'information et de la communication dans le domaine de

l'éducation sur l'utilisation des outils média d'apprentissage qui ont marqué la naissance du concept d'apprentissage électronique (*e-learning*). Apprendre en utilisant *e-learning* peut se faire n'importe quand et n'importe où. Il peut ensuite être développé avec l'utilisation de supports portables et mobiles ou mieux connu sous le nom d'apprentissage mobile qui peut être utilisé n'importe quand et n'importe où sans être limité par le temps et le lieu. Comme l'ère progresse, le téléphone mobile d'aujourd'hui ne sont pas seulement utiles comme téléphone et *sms* outils de communication, mais les smartphones sont plus développés avec une variété d'applications intéressantes à utiliser. Les efforts visant à optimiser les activités d'apprentissage sont influencés par plusieurs facteurs, y compris le professeur, les étudiants, les modèles d'apprentissage, les médias d'apprentissage et les ressources d'apprentissage.

L'utilisation de la technologie dans le processus d'apprentissage des langues devrait améliorer la motivation des apprenants de langues. Le langage est quelque chose qui est en constante évolution, une forme de croissance est la présence d'expression ou d'idiome, le matériel sur l'idiome habituellement appliqué au cours Linguistique, le Thème de la traduction de l'idiome, et la Production Écrite. Cet idiome sur l'apprentissage de la production écrite sera facile à apprendre si le développement de matériel en utilisant la technologie qui peut être utilisé comme *Android*, parce que la production écrite fait partie de l'une des 4 compétences langagières de base qui doivent être maîtrisées par les étudiants. Apprendre utilisant le média à développer peut afficher des informations sous forme d'écriture, d'image et d'animation en mouvement afin que les étudiants soient plus intéressés à apprendre le matériel.

L'expression idiomatique est souvent utilisée au milieu de la communauté dans la conversation quotidienne pour faciliter le but de transmettre une intention particulière à l'adversaire. Chaque pays a des expressions idiomatiques différentes. Par exemple, un idiome indonésien «*keras kepala*» destiné à être une personne qui ne pouvait pas recevoir des conseils des autres. De même, en français «Perdre la tête», s'il est directement interprété comme mot par mot, aura le sens de «*kehilangan kepalamu* », mais s'il est interprété selon les idiomes du mot est *keras kepala*. Il semble donc des différents éléments constitutifs, mais le sens est le même.

En plus des différents éléments constitutifs et du même sens, il existe des expressions idiomatiques qui ont les mêmes éléments constitutifs et le sens des idiomes français et indonésien. Par exemple, un idiome indonésien «*otak udang*» est destiné à être une personne étant bête. De même, en français «cervelle d'oiseau », s'il est directement interprété comme mot par mot, aura le sens de «*otak burung* », à partir des deux expressions à savoir dans les éléments constitutifs du cerveau et les sens sont les mêmes que ceux étant bêtes.

Sur la base des expressions idiomatiques ci-dessus, il crée un problème qui rend les étudiants difficiles à comprendre des idiomes français qui ont sens différent des éléments constitutifs. Les idiomes ont de nombreux éléments pour exprimer leurs mots, tels que les noms d'animaux, les noms de fruits, les noms de couleur, les éléments naturels, les éléments du corps, etc. Le public et les étudiants qui sont moins conscients de ces idiomes ont les difficultés à apprendre, il est important que les idiomes sont appris à être en mesure d'exprimer l'intention du mot à locuteur natif. Les idiomes ne peuvent pas être traduits avec un dictionnaire

comme d'habitude et ne peut pas être traduit le vocabulaire mot par mot, il faut l'apprendre par des matériaux d'apprentissage de la production écrite.

La production écrite de matériau d'idiome utilise les livres de Methode Alterego et Tendance. Le développement du média d'apprentissage de la production écrite se réfère à la forme de la *mobile learning*, ce qui signifie que l'apprentissage conçu par le software *App Inventor* et les données matériaux sont extraites du livre Précis par Chollet et De Bouche à Oreille par Sylvia. En raison de l'enseignement de la production écrite à l'aide des matériaux d'apprentissage Alter Ego et Tendance, le média d'apprentissage de la production écrite qui est compilé de matériau supplémentaire de cour de la production écrite utilisé.

Sur la base de l'analyse des besoins que l'on a fait, des étudiants du sixième semestre qu'ils ne comprennent pas les idiomes français et ils ont besoin du matériau d'apprentissage de la production écrite plus intéressant et facile à comprendre.

Le matériau d'apprentissage basé sur android devrait être le bon choix du média aujourd'hui. Parce que conformément au développement de technologie de l'information qui se développe rapidement parmi les étudiants. S'ils sont observés dans le cadre des activités des étudiants, les étudiants sont plus heureux d'être associés au *gadget*.

La recherche et développement sur a été faite de la recherche précédente, Ces recherches sont, Handayani (2015) sur le titre "*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis M-Learning Pada Perkuliahan Gelombang.*" Le résultat de se recherche montre que dans l'utilisation du software d'application android peut aider les enseignants à fournir du matériel d'onde de sorte qu'en utilisant le

software d'application android, les étudiants peuvent comprendre des matériaux et peut améliorer la capacité de la pensée logique. La différence entre cette recherche et la recherche précédente par Rifati Dina Handayani dans l'utilisation de software et de matériel de cours. Cette recherche faite une demande software c'est a dire *App Inventor*, Alors que la recherche par Rifati Dina Handayani application du software à savoir *Hot Lava Mobile (HLM)*. Ensuite Siahaan (2015) sur le titre "Analyse L'idiome français et indonesien Utilisant Les Éléments des Cinq Sens D'Humain." Sa recherche montre sur l'équivalent des idiomes français et indonésien qui ont un cinq sens d'humain, le matériel de recherche précédente le même que cette recherche est sur les idiomes. La différence entre cette recherche et la recherche précédente réside dans le type de recherche utilisée. Dans cette recherche, on choisit la recherche et le développement (RnD), tandis que dans cette recherche est la recherche de l'analyse contrastive et le type de recherche est qualitative.

Sur la base de l'état des lieux, on est intéressé à mettre sur la recherche avec le titre «Développement des Matériaux d'Idiome français d'Apprentissage de la Production Écrite Basé sur l'Android App Inventor».

B. Identifications des Problèmes

Les problèmes qui peuvent être trouvés et identifiés dans cette recherche sont:

1. Les étudiants est encore faible à comprendre l'expression idiomatique français.
2. Les matériaux d'apprentissage d'idiomes n'a pas été entièrement appris dans le cours de la Production Écrite.

3. Les étudiants sont plus heureux d'être associés à *gadget* comme un moyen de divertissement.
4. L'utilisation de multimédia interactif basés sur *m-learning* (*mobile learning*) n'a pas été faite par les professeurs dans le processus d'apprentissage en classe ou en dehors de la classe ou auto-dépendance.
5. La nécessité de matériel d'apprentissage innovatif chez les apprenants.

C. Limitation de Problème

Pour que cette recherche soit bien organisée, il est bien de limiter le problème qui va être observé dans cette recherche. Pour exprimer des idiomes, les éléments utilisés dans les idiomes français sont très divers. Il existe des expressions idiomatiques avec des éléments de plantes, des animaux, des éléments du corps, des cinq humains, des couleurs, des noms d'objets naturels, etc. De sorte que cette recherche se concentre davantage sur le développement des matériaux d'apprentissage sur l'idiome les éléments du corps parce que cet élément est si largement utilisé dans la conversation que d'autres éléments. Ce matériel d'apprentissage est développé pour un semestre pour les étudiants du sixième semestre. Dans cette recherche on a fait la création d'application Android en utilisant l'application développement de l'App Inventor. Elle est faite à la section française de l'Universitas Negeri Medan.

D. Formulations des Problèmes

Les formulations des problèmes de cette recherche sont:

1. Comment est le développement des matériaux d'apprentissage de la Production Écrite Pré Avancée sur l'idiome français les éléments du corps basé sur l'Android App Inventor ?
2. Comment est la faisabilité des matériaux d'apprentissage de la Production Écrite Pré Avancée sur l'idiome français les éléments du corps basé sur l'Android App Inventor?

E. But de la Recherche

Cette recherche a pour but de:

1. Expliquer le développement des matériaux d'apprentissage de la Production Ecrite Pré Avancée sur l'idiome français les éléments du corps basé sur l'Android App Inventor.
2. Expliquer la faisabilité des matériaux d'apprentissage de la Production Ecrite Pré Avancée sur l'idiome français les éléments du corps basé sur l'Android App Inventor.

F. Avantages de la Recherche

On espère donc que cette recherche donne des avantages à ceux qui la liront. Les avantages de cette recherche sont :

1. Étudiants

Aider les étudiants à comprendre le sujet/le matériau d'idiome français développe afin qu'il soit plus facile à maîtriser et peut améliorer la motivation des étudiants d'écrire des expressions idiomatiques dans une phrase. Cette recherche peut ajouter des références des étudiants français.

2. Professeur

Devenir la suggestion des professeur pour améliorer les compétences des étudiants d'écrire de phrases utilisant des expressions idiomatiques.

3. Section française

Apporter une contribution positive à la section française et devenir entrée et effort pour socialiser le matériau d'apprentissage basé sur *m-learning* (*mobile learning*) Android App Inventor comme un multimédia interactif.

