

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État de Lieux

Parallèlement au développement de la technologie et de l'information, les médias d'apprentissage ont également subi une transformation vers des technologies plus avancées et sophistiquées. Peu de temps après, dans le monde de l'éducation, divers outils, programmes, supports et supports visuels sont apparus dans le domaine des médias pédagogiques pour le monde de l'éducation afin de soutenir les installations et les infrastructures des enseignants. Ceci est conforme à l'un des principes du monde de l'éducation, à savoir que l'éducation est toujours à jour ou ouverte et s'adapte à de nouvelles choses.

Le développement des médias d'apprentissage est aujourd'hui considéré comme très efficace pour améliorer la qualité de l'éducation dans les écoles. Les médias d'apprentissage sont maintenant devenus l'un des outils pratiques dans les efforts visant à atteindre les cibles et objectifs d'apprentissage des élèves. Les médias d'apprentissage peuvent attirer l'intérêt, l'attention et la motivation des élèves pour l'apprentissage. Par conséquent, l'éducation encourage aujourd'hui les enseignants à jouer un rôle actif dans les efforts de conception de supports pédagogiques; le développer de façon créative et innovante; et la mise en œuvre de divers supports d'apprentissage qui peuvent soutenir les résultats d'apprentissage des élèves.

Il y a encore beaucoup de matériel pédagogique ou de matériel qui sont toujours sous forme de livres ou de modules (copie papier), dont les étudiants maîtrisent uniquement le matériel fourni sans connaître les avantages et comment

appliquer les connaissances ou les leçons dans la vie quotidienne. Si du matériel pédagogique comme celui-ci est toujours en cours, il y a de mauvaises possibilités qui se produiront, entre autres les étudiants deviennent moins intéressés par la leçon, puis l'émergence de l'ennui, étant passif envers la leçon et la pire possibilité est que les étudiants ne veulent pas apprendre. Le français sera moins intéressé. Ceci est devenu l'une des causes de la qualité des étudiants de langue française qui seront classés comme faibles. L'impact de l'utilisation de média l'apprentissage qui est moins intéressant, a fait Les étudiants ne sont pas excités à participer dans le processus d'apprentissage. Les étudiants ont souvent souvent somnolent, ils ne participent pas activement aux activités de questions et réponses et n'ont pas la volonté de bien accomplir la tâche.

Sur la base des données obtenues Questionnaire d'analyse De besoin À partir de 22 étudiants, 77,3% approuver française est-elle un sujet difficile à comprendre, À partir de 22 étudiants ,77,3 % approuver, L'utilisation de supports d'apprentissage intéressants augmentera-t-elle vos compétences en cours de français, À partir de 22 étudiants, 9.1% approuvateur et 90.9% n'approuve pas, es supports d'apprentissage basés sur les applications *Sony Vegas Pro* en ligne et hors ligne donc cette application est la première fois utilisée dans l'apprentissage des langues Français. Sur les 22 étudiants, on peut conclure que les étudiants ont une compréhension du présent, mais ils ne sont pas capables de le pratiquer et de l'appliquer. D'après les résultats des entretiens et des observations à SMA Negeri 21 Medan (Diniyah, S.Pd, M.Pd), on sait que le processus d'apprentissage du français est loin d'être optimale, et nous avons conclu que de beaucoup d'élèves qui sont moins enthousiastes à l'idée de prendre l'apprentissage du français, de

sorte qu'ils ressentent des difficultés dans le processus d'apprentissage du français, ce qui a un impact sur les résultats d'apprentissage des étudiants qui ont tendance à diminuer.

Les médias d'apprentissage qui ont été appliqués jusqu'à présent n'ont pas eu d'impact sur le niveau de compréhension des étudiants du matériel enseigné parce que les scores moyens aux tests des étudiants par semestre n'ont pas augmenté. Certains obstacles ont été décelés dans la réalisation de ces objectifs d'apprentissage, notamment l'utilisation de média d'apprentissage encore conventionnels qui font que la plupart des étudiants perdent leur enthousiasme pour l'apprentissage. Ils ont vraiment aimé les médias d'apprentissage intéressants pendant le processus d'apprentissage du français.

L'utilisation de média est moins variée afin que les étudiants se sentent fatigués et ennuyés dans les activités de la classe qui est moins favorables, Le processus d'apprentissage en classe est moins propice, le processus d'apprentissage utilise des méthodes de cours assistées par des conférences, avec de média d'apprentissage utilisant de médiade tableau blanc et des médias *PowerPoint* pour présenter, de sorte que la liv étudiants, les enseignants qui sont plus actifs que les étudiants, car l'enseignant parle beaucoup et les étudiants écoutent seulement et le processus d'enseignement et d'apprentissage est moins efficace, pendant le processus d'apprentissage l'enseignant n'utilise pas d'installations de l'école telles que les ordinateurs, les projecteurs et les réseaux Internet disponibles sur environnement scolaire.

L'enseignant n'optimalise pas de l'utilisation des médias disponibles pour faire la variation dans le processus d'apprentissage au lycée. La présentatio de

matériel pédagogique qui n'ont pas varié peut être la cause des objectifs d'apprentissage souhaités n'ont pas été atteints. Le processus d'apprentissage en français dans SMA Negeri 21 Medan a profité des avancées technologiques sous la forme de l'utilisation de média *PowerPoint*. Mais les médias utilisés par l'enseignant se révèlent moins attrayants, les élèves s'ennuient rapidement lorsqu'ils reçoivent une leçon, car les médias *PowerPoint* ne visualisent pas un objet, de sorte que les étudiants se sentent ennuyés lorsqu'ils reçoivent une leçon en utilisant des médias de présentation *PowerPoint* qui sont moins attrayants. Par conséquent, les élèves qui se sentent fatigués et ennuyés ne comprendront pas le contenu de la leçon. Les élèves ne réalisent pas à quel point il est important d'apprendre le français aujourd'hui, surtout à l'ère numérique de la révolution industrielle 4.0 d'aujourd'hui.

SMA Negeri 21 Medan est devenu le choix des chercheurs pour mener des recherches car pendant le stage de 2 semaines, le chercheur a constaté que les étudiants de classe X de langue française voyaient des étudiants saturés, et moins intéressés par l'apprentissage, car les étudiants qui étaient pour la plupart nouveaux en français ne se sentiraient pas étrangers avec cette langue parce qu'ils ne l'avaient jamais apprise auparavant. Les élèves pensent qu'apprendre le français est moins intéressant et plus difficile à apprendre en raison des nombreuses règles qu'il contient. Les chercheurs se sont penchés sur le problème de l'encre dans chaque classe, chaque classe X de la SMA Negeri 21 Medan utilisant du matériel pédagogique sous forme de livres dans leur matériel pédagogique. Pour soutenir l'apprentissage de la langue française, cependant, les étudiants ne sont pas intéressés par le matériel pédagogique sous la forme de ce livre, donc les

chercheurs estiment que c'est très problématique qu'il est urgent de suivre car si ce n'est pas corrigé cela aura un impact négatif car la classe X est le début d'une introduction à l'apprentissage.

Ensuite, la chose importante à laquelle il faut faire attention est aussi parce que toutes les classes X sont la majorité d'entre eux apprennent encore à connaître le français pour la première fois, il est donc nécessaire dès le début d'apprendre cette langue correctement et sérieusement et de motiver dès le plus jeune âge afin qu'à l'avenir il n'y ait pas de difficultés car avoir une base solide. Par conséquent dans cette étude, nous examinons comment se présenter les uns aux autres en français, à savoir: saluer, son nom, son prénom, sa nationalité, sa profession, son âge, qui seront ensuite développés à l'aide de l'application *Sony Vegas Pro*.

Apprendre à se rencontrer, à se saluer et à se présenter aux autres est une maîtrise essentielle de toutes les langues, y compris le français. En apprenant quelques mots et phrases simples, vous pouvez commencer à vous présenter en français et à créer des amitiés croisées. De plus, vous familiariser avec les règles de base en français vous aidera à éviter la négligence qui peut survenir lors des premières rencontres.

Ex: Dialogue sur les présentations

Savoir – faire

Se saluer : Bonjour, Bonsoir, Salut, Ça va.

Se présenter : Dire son nom, sa nationalité, sa profession.



L'image 1.1. Dialogue sur les présentations
(source : *re rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP)*)

Pour surmonter ce problème, nous avons besoin d'un média d'apprentissage plus intéressant et novateur, combinant images, vidéos, images et audiovisuels, un nouveau média de présentation assisté par l'ordinateur sous forme de texte, d'images, de visuels, d'audiovisuel et d'animation, afin qu'il puisse aider les élèves à acquérir plus de connaissances, plus de compréhension du concept de plus profond et savoir qui a étudié les applications scientifiques, les médias d'apprentissage assistés par l'ordinateur peuvent utiliser l'application *sony vegas pro*.

Sony Vegas Pro est un logiciel spécial pour l'édition vidéo et audio. Les chercheurs sont intéressés à utiliser l'application elle présente de nombreux

avantages. Cette application est très adaptée aux débutants, en particulier pour les professeurs de français dans la compilation ou la fabrication de matériel pédagogique, ne sera pas difficile, car en plus des fonctionnalités assez complètes, la préparation des menus est très soignée et ne crée pas de confusion pour les Maîtres.

Même certaines fonctionnalités de transition telles que Picture in Picture ou l'insertion d'une petite vidéo dans une grande image vidéo sont très faciles à faire avec *Sony Vegas Pro*, si l'enseignant ou l'éditeur souhaite insérer une vidéo, par exemple, l'enseignant explique la langue française. Ce privilège médiatique est la raison pour laquelle les chercheurs sont intéressés à développer du matériel pédagogique en français. Outre la fabrication de matériel pédagogique à l'aide de supports ou d'applications, *Sony Vegas Pro* est encore la première fois utilisée en Indonésie, notamment pour la fabrication de matériel pédagogique en français.

Ensuite, sur la base de la description ci-dessus, les chercheurs sont intéressés à mener des recherches : *Développement De La Vidéo D'apprentissage De Français sur le thème de "Se Présenter" En Utilisant Sony Vegas Pro13.0.*

B. Identification du Problème

Basée sur les problèmes mentionnés ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants :

1. Les résultats d'apprentissage des élèves en français sont encore faibles.
2. Manque des médias d'apprentissage permettant aux élèves de mieux comprendre le français

3. Les élèves et l'enseignant sont moins interaction au cours de l'apprentissage l'utilisation du média d'apprentissage es moins maximale.
4. Les médias d'apprentissage utilisés sont dominés par l'utilisation uniquement de média de tableau noir.
5. Les médias d'apprentissage ne sont pas utilisés de visualiser un objet afin que les élèves se sentent ennuyés quand il y avait une classe à l'aide d'un média de présentation *PowerPoint* moins attrayante.

C. Limitation du Problème

Sur la base des considérations des chercheurs sous la forme de temps et de fonds limités afin qu'il n'y ait pas de confusion dans l'interprétation du sujet, cette étude se concentrera sur l'utilisation du matériel d'apprentissage *Sony Vegas Pro*. Le support développé était une application *Sony Vegas Pro* assistée par ordinateur sous forme de texte, visuel et audiovisuel, et les matériaux utilisés dans cette étude étaient: Se Présenter.

Pour que les recherches effectuées restent ciblées et précises, les limites du problème sont:

1. On se concentrera sur la conception de matériel pédagogique en français à l'aide de *Sony Vegas Pro*.
2. On suppose que la conception de matériel pédagogique avec *Sony Vegas Pro* sera efficace dans l'apprentissage du français de la classe X.

D. Formulation du Problème

1. Comment développer de vidéo d'apprentissage du français à l'aide des supports *Sony Vegas Pro*?
2. Quelle est la faisabilité de vidéo d'apprentissage du français en utilisant les supports *sony vegas pro*?

E. But de la Recherche

Objectifs de recherche Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, les objectifs de cette étude sont:

1. Savoir le développement de vidéo d'apprentissage pour se présenter aux autres. Utilisation de l'application *Sony Vegas Pro*.
2. Savoir la faisabilité de l'apprentissage de base à l'aide de l'application *Sony Vegas Pro*.

F. Les Avantages De La Recherche:

1. Pour les enseignants
 - a. Ce produit de développement est utile aux enseignants pour aider les enseignants dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin que les enseignants ne perdent plus de temps à préparer du vidéo d'apprentissage.
 - b. Les enseignants devraient être inspirés à développer des supports d'enseignement et d'apprentissage plus interactifs, en particulier le développement du français en utilisant les médias *Sony Vegas Pro*.
2. Pour Les élèves
 - a. Dont de produits de développement de vidéo d'apprentissage par le biais de vidéos à l'aide des supports *Sony Vegas Pro*.

b. Dans la casserole peut être une étude efficace grâce à la valeur des résultats d'apprentissage des élèves.

3. Pour les chercheurs

a. En tant que connaissances supplémentaires, pour développer la capacité des rédacteurs en développement à travers la vidéo en utilisant les médias *Sony Vegas Pro*.

b. La recherche et le développement de vidéo d'apprentissage peuvent être utiles dans le domaine de la science, en particulier le développement de matériel pédagogique par le biais de la vidéo utilisant les médias *Sony Vegas Pro*.

