

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. Etats de lieux

Ces dernières années, la science et la technologie se sont de plus en plus développées et plus évolutives. Ce développement a des impacts positifs et négatifs pour ses utilisateurs. Surtout dans la domaine de l'éducation. La technologie encourage de plus en plus les efforts de renouvellement du processus d'apprentissage à l'école.

Le rôle de la technologie dans le processus d'apprentissage est très influent qui stimule la capacité à accroître l'enthousiasme et la motivation des élèves à comprendre les matériaux d'apprentissage.

Les différents types de la technologie utilisés dans le processus d'apprentissage sont les ordinateurs, les haut-parleurs et les projecteurs. Par conséquent, on peut conclure que utilisation des technologies existantes dans les écoles, si elles sont utilisées pendant le processus d'apprentissage par les enseignants de français, donnera plus de sens aux activités d'apprentissage.

Quand on fait *Program Praktek Lapangan Terpadu* (PPLT) à SMA Negeri 11 Medan en 2018, on constate que utilisation de média d'apprentissage n'ont pas beaucoup d'attention. Mais certains enseignants ont utilisé différents types de média pour soutenir le processus d'apprentissage afin de le rendre intéressant. Le média utilisés incluent des images, de courtes émissions vidéo, des histoires ou d'autres accessoires facilitant la compréhension des sujets abordés.

Dans une interview avec l'enseignant de française, on a obtenu des informations, à savoir; L'enseignant ne comprennent pas d'utiliser d'informatique, L'enseignant utilisent toujours des méthodes traditionnelles, L'enseignants n'enseignent jamais aux élèves à l'aide de média pédagogique, En moyenne, les élèves obtiennent de faibles résultats d'apprentissage dans le matière française, en particulier dan le sujet les d'écrire une personne est des élèves de la classe X IPS 3.

Ensuite, des entertiens avec certains élèves ont produit des informations selon lesquelles ils se sentaient ennuyés et n'étsient pas intéressés à apprendre le français, qui était une langue étrangère pour eux.

Les médias d'apprentissage sont un aspect qui nécessite une attention particulière pour déterminer les résultats d'apprentissage. L'expérience du PPLT a fait comprendre à l'écrivain que les médias utilisés jusqu'à présent tendent à ennuyer les étudiants. Au cours du processus d'apprentissage, les élèves ont également tendance à enregistrer du matériel plutôt qu'à prêter attention à l'enseignant lors de la livraison du matériel. Bien sûr, les élèves ont des personnages différents, donc certains d'entre eux sont intéressés lorsque l'enseignant présente le matériel, mais il y a aussi des élèves qui ne sont pas aussi intéressés lorsque l'enseignant soumet le matériel et qu'ils écoutent simplement.

Le média, en particulier ceux utilisés dans le processus d'apprentissage, aident vraiment un enseignant á fournir du matériel aux élèves. A part ça aussi, en utilisant le média il devrait aider les élèves á comprendre le matériel fourni par l'enseignant. Definition des médias selon Basyaruddin (2002) cité par Talizaro Tafonato (2018: 105) 'les médias sont toutes les formes utilisées pour le processus de canalisation de l'information'. Pendant ce temps, selon Steffi Adam et Muhammad Taufik Syastra (2015), cité par Talizaro Tafonao (2018: 105), l'apprentissage des médias est tout, sous forme physique ou technique dans le procesus d'apprentissage, qui peut aider les enseignants á faciliter la fourniture des matières aux élèves afin de faciliter la résuite. Les objectifs d'apprentissage qui ont été formulés. Divers du media d'apprentissage sont utilisés pour sountenir les activités d'apprentissage afin qu'elles soient efficaces et efficaces. L'impact positif du media d'apprentissage interactifs pour les étudiants est qu'il est plus

facile pour les étudiants de comprendre le matériel et de connaître la maîtrise du matériel par le biais de questions et réponses ou de quiz.

Macromedia Flash est un programme pour créer des animations et des applications Web professionnelles. Avec Macromedia Flash, les applications Web peuvent être équipées de plusieurs types d'animation, sonore, interactive. Macromedia flash qui est un logiciel informatique pouvant être utilisé pour l'apprentissage devient une nouvelle alternative dans la sélection des media d'apprentissage. Ce media informatique apparaît dans un emballage attrayant sous la forme d'un media de présentation interactif qui peut faciliter le processus d'apprentissage.

Macromedia Flash est une combinaison de technologies audio-visuelles telles que le texte, les images, le son, l'animation et autres afin de produire des présentations multimédias pouvant être utilisées dans l'enseignement et l'apprentissage.

Basé sur de ce contexte, l'auteur estime qu'il est important de mener une recherche sur le développement des matériaux d'apprentissage qui sont présentés sous la forme d'une application créée à l'aide d'un logiciel. Dans cette recherche, l'auteur donne le titre **“Développement des matériaux d'apprentissage le français basée sur Macromedia Flash MX”**

### **B. Identification du problème**

Basé sur le problème ci-dessus, alors l'identification des problèmes qui peuvent être trouvés sont:

1. Les médias utilisés jusqu'à présent sont moins attractifs.
2. Les élèves semblent moins intéressés à apprendre le français, en particulier dans le matériel d'écrire une personne.
3. Les élèves de la classe X IPS 3 la SMA N 11 Medan obtiennent de faibles résultats d'apprentissage en français.

### **C. Limitation du problème**

Basé sur de l'identification du problème, on limite le problème au développement des matériaux d'apprentissage français basée sur Macromedia Flash MX.

#### **D. Formulation du problème**

Basé sur de l'identification du problème et de la limitation du problème ci-dessus, l'auteur formule le problème, à savoir:

1. Comment est le développement des matériaux d'apprentissage le français basée sur Macromedia Flash MX.
2. Quelle est la faisabilité des matériaux d'apprentissage le français basée sur Macromedia Flash MX.

#### **E. But de la Recherche**

1. Montrer le processus de développement des matériaux d'apprentissage le français basée sur Macromedia Flash MX.
2. Savoir la faisabilité de l'utilisation des matériaux d'apprentissage le français basée sur Macromedia Flash MX.

#### **F. Avantage de la recherche**

Les résultats de cette étude devraient offrir les avantages suivants:

1. Pour les enseignants
  - Aide à optimiser le processus d'apprentissage, de sorte que l'enseignant puisse contrôler le processus d'apprentissage, superviser les activités des élèves en classe et les activités des élèves pendant les pratique.
  - Peut être utilisé et appliqué par les enseignants françaises dans la mise en œuvre du processus d'apprentissage spécialisé du matériel au sujet d'écrire une personne.
  - Faciliter la diffusion de l'information dans ce cas du matériel d'apprentissage et aider à atteindre les objectifs d'apprentissage.
2. Pour les Élèves
  - Une nouvelle expérience pour les élèves participant à des activités d'apprentissage en français, utilisant l'application Macromedia Flash MX assistés par l'ordinateur, sous forme de texte, de visuels ou d'audio-visuel, de manière à motiver et à améliorer les résultats de l'apprentissage des élèves.
  - Aider les élèves à comprendre les leçons sur d'écrire une personne.

### 3. Pour les chercheurs

- En tant que la référence pour les efforts d'améliorer et de développer des nouveaux médias d'apprentissage.
- Ajout de connaissances des chercheurs sur les connaissances et l'expérience en matière de compilation des travaux scientifiques.
- Pour pouvoir terminer le programme d'études à la section française de la Faculté des langues et des arts Universitas Negeri Medan.

### 4. Autres chercheurs

- Comme les matériaux de référence ou comparaison de recherche dans le développement de médias d'apprentissage appliqués.
- Comme les matériaux de référence pour mener des recherches plus poussées

