

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État de Lieux

L'apprentissage d'une langue est étroitement lié à la littérature. Selon Syafril (2013: 5), l'apprentissage de la littérature et de la langue a une relation étroite, tout comme deux monnaies ne peuvent être séparées. Apprendre une langue apprend non seulement le vocabulaire ou la grammaire, mais aussi divers aspects de la vie du pays concerné (dans ce cas la France), y compris l'histoire, la civilisation, le territoire, la société, la culture, la religion, la pensée et tous les produits la littérature (en particulier la poésie, la prose et le théâtre).

Dans le processus d'apprentissage le français à l'Unimed, on a le cours de la littérature française qui est étudié au semestre 7. Ce cours vise à améliorer la capacité des étudiants à comprendre, à élargir leur perspective, à être plus sensibles à l'environnement social et à pouvoir prendre des leçons sur les valeurs contenues dans les œuvres littérature français. Mais dans la pratique en classe, ce sujet est difficile à apprendre, du côté de la grammaire qui est lourde et l'utilisation de la variation de figure de style qui est difficile à comprendre même pour les Français.

Par exemple, dans le poème Le cochet, le chat et le souriceau de Jean de la Fontaine, il écrit dans sa première strophe "*Un souriceau tout jeune, et qui n'avait rien vu*". Dans la phrase "*et qui n'avait rien vu*", cela ne signifie pas que le souriceau ne peut pas voir, mais la phrase signifie que le souriceau n'a aucune expérience de la vie. Cela peut conduire à une mauvaise interprétation si les étudiants n'a pas de bonnes

compétences en français. Puis dans le passage de Madame Bovary, Flaubert: “*Il se leva. Sa casquette tomba. Toute la classe se mit à rire*”. Dans cette phrase, beaucoup utilisent des mots conjugués au passé simple comme dans les mots se leva, tomba et se mit. Là où l'usage a été beaucoup réduit et cette grammaire est rarement utilisée. Depuis la seconde moitié du XX^e siècle les écrivains ont tendance à remplacer par le passé composé.

Basée sur de ces difficultés, les étudiants participent moins activement au processus d'apprentissage. Les ressources d'apprentissage sont uniquement centrées sur l'utilisation de livres sans plus de support interactif. Même si l'utilisation de média d'apprentissage interactifs est importante et oblige les enseignants à être en mesure de fournir un matériel plus varié. Il vise également à créer une atmosphère de classe plus attrayante afin que les étudiants aient plus de facilité à comprendre le matériel d'apprentissage difficile.

Une façon de surmonter ce problème est de développer le media d'apprentissage. Hamidjojo (Azhar Arsyad, 2011: 4) déclare que «les médias sont toutes les formes d'intermédiaires utilisés par les humains pour transmettre ou diffuser des idées, des idées ou des opinions afin que les idées ou des opinions exprimées atteignent le destinataire visé». L'un des média d'apprentissage qui peuvent être utilisés pour aider au processus d'apprentissage d'un sujet est le média informatique utilisant un logiciel pour créer des aides à l'apprentissage interactives. Les programmes / logiciels peuvent aider les étudiants à transmettre des informations au maximum. Ceci

est fortement ressenti par l'utilité des médias d'apprentissage dans le monde de l'éducation.

Dans cette recherche, le média d'apprentissage interactif qui sera utilisé est le logiciel *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* (anciennement *RoboDemo*) est un média d'apprentissage électronique sur *Microsoft Windows*, ainsi que sur *Mac OS X v.5* qui peut être utilisé pour des démonstrations, des simulations et des quiz sous forme de format *swf* (*shock wave flash*) qui est un fichier que nous appelons généralement comme animation. Vous pouvez également convertir des résultats *Adobe Captivate* sous la forme de *swf* en *avi* (*audio video interleave*) est un format de fichier vidéo, qui sont ensuite téléchargés sur le site d'hébergement vidéo. Le fonctionnement *d'Adobe Captivate* a similitude avec la *Powerpoint*. Il présente des avantages par rapport à *PowerPoint*, ce qu'il propose des modèles de quiz et de test qui peuvent être utilisés facilement et que les questions peuvent être présentées facilement au hasard.

Basée sur des résultats des observations et des expériences vécues par la chercheuse lors de l'étude des cours de littérature française, on estime que les activités d'apprentissage en classe sont pas assez intéressantes. Ensuite, il y a un manque de variation dans l'utilisation des médias d'apprentissage de sorte que les élèves ne comprennent pas vraiment le sujet. On effectue également une analyse des besoins en distribuant des questionnaires aux étudiants du programme d'études en éducation française au 7ème semestre en classe Regular A le 12 Novembre 2020.

Les résultats ont montré que 63% ont déclaré que l'apprentissage de la Littérature française était difficile et que seulement 18% des étudiants comprenaient le matériel de Tristan et Iseult, 68% ont déclaré qu'ils en savaient peu. Ensuite, 93,8% des personnes interrogées ont déclaré que l'apprentissage se faisait uniquement à l'aide de livres imprimés, 100% ont déclaré n'avoir jamais utilisé le logiciel *Adobe Captivate* et 93,8% ont déclaré que l'apprentissage avec *Adobe Captivate* devait permettre aux étudiants et aux enseignants d'interagir davantage bon encore.

Dans cette recherche, on limitera le matériel qui sera développé dans le logiciel *Adobe Captivate* et le matériel concerne Tristan et Iseult contenu dans la troisième rencontre du cours de la littérature française des étudiants du 7ème semestre. La légende a connu une large diffusion dans toute l'Europe. C'est l'une des raisons pour lesquelles on a choisi ce matériel. Cette histoire a été racontée avec diverses variantes, mais il y a un thème principal qui reste le même, à savoir la tragique histoire d'amour entre un chevalier de Cornwall nommé Tristan et une princesse Irlandaise nommée Iseult (Isolde, Yseult). Cette histoire était également très populaire et a eu un impact profond sur l'art occidental, les idées d'amour romantique et la littérature. Par exemple est le drame musical *Tristan et Isolde* de Richard Wagner de 1857 à 1859 et le drame musical à l'ENO (*English National Opera*). Cette histoire a également été transformée en film avec le titre "Tristan et Isolde" en 2006. On espère que l'adoption de ce thème augmentera notre connaissance de la littérature française en particulier au Moyen Âge.

Par conséquent, on espère que le développement de média d'apprentissage sous la forme du logiciel *Adobe Captivate* peut rendre le processus d'enseignement et d'apprentissage plus interactif et intéressant. Parce que le temps d'apprentissage est plus efficace, il facilite la compréhension du matériel qui nécessite des concepts sous forme auditive, intéressant à noter, facile à utiliser à la fois opérationnellement et en pourcentage en classe et aidera grandement leur performance à fournir du matériel dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, en particulier dans le cours de littérature française.

Dans cette étude, on n'a trouvé aucune recherche en recherche et développement utilisant le logiciel *Adobe Captivate* pour apprendre la littérature française, même dans l'apprentissage du français. Cela signifie que cette recherche contient une nouveauté dans l'utilisation de supports d'apprentissage basés sur le logiciel *Adobe Captivate*

B. Identification des Problèmes

Identification des problèmes qui existent dans le contexte de ce problème de recherche à savoir, sont:

1. Le cours de la littérature française est difficile à étudier.
2. Les étudiants sont moins actifs lorsqu'ils apprennent la littérature Française.
3. Les ressources d'apprentissage sont uniquement centrées sur le livre, alors qu'il existe de nombreuses sources numériques.

4. Manque de développement de média d'apprentissage de la littérature Française, ce qui rend l'apprentissage pas assez intéressant.

5. Manque de variation dans l'utilisation de média d'apprentissage interactifs dans le cours de la littérature française.

C. Limitation des Problèmes

Après avoir identifier les problèmes ci-dessus, on limite la problème de cette recherche comme suit:

1. Le développement de média d'apprentissage basés sur *Adobe Captivate*.
2. Le matériel d'apprentissage qui est développé est le sujet sur Tristan et Iseut.

D. Formulation des Problèmes

1. Comment développer le matériel d'apprentissage de la littérature française en utilisant *Adobe Captivate*?
2. Quelle est la faisabilité du matériel d'apprentissage de la littérature française en utilisant *Adobe Captivate*?

E. But de la Recherche

Basée sur la formulation du problème ci-dessous, le but de cette recherche sont:

1. Développer le matériel d'apprentissage de la littérature française en utilisant *Adobe Captivate*.

2. Savoir la faisabilité du développement de matériel d'apprentissage de la littérature française en utilisant *Adobe Captivate* par des experts en matière et medias grâce à des questionnaires.

F. Avantage de la Recherche

Dans cette recherche, on espère apporter des avantages, tels que:

a. Étudiants

Augmenter la motivation et l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage de la littérature française et permettre aux étudiants de mieux comprendre le matériel d'apprentissage.

b. Professeurs

Cette recherche devrait permettre aux professeurs de fournir plus facilement du matériel avec *Adobe Captivate* et rendre le processus d'apprentissage plus actif.

c. Chercheurs

Cette recherche devrait accroître notre perspicacité et nos connaissances dans l'enseignement pour le rendre plus intéressant et plus actif en utilisant la technologie. Cette recherche est également utile pour d'autres chercheurs qui recherchent sur la littérature française.