

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Le développement de la technologie apporte des changements importants au processus d'apprentissage. Le développement rapide de la technologie et de l'information contribue à l'apprentissage qui vise à faciliter le processus d'apprentissage et à résoudre les problèmes d'apprentissage. L'utilisation de la technologie dans le processus d'apprentissage est très utile car il existe de nombreux média intéressants à utiliser comme média d'apprentissage.

Par conséquent, pour que les enseignants ne soient pas à la traîne de ces évolutions scientifiques et technologiques, des ajustements sont nécessaires. Dans les activités d'apprentissage, il y a plusieurs composantes dont : les objectifs, le matériel d'apprentissage, les évaluations, les méthodes et les outils ou médias. Ces composantes sont qui doivent être satisfaites dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. L'une des composantes de l'apprentissage qui support les efforts visant à produire de bons concepts d'enseignement consiste à renforcer les développements technologiques.

L'utilisation des médias technologiques est la préparation et la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage des langues, en particulier l'apprentissage de la langue française. L'apprentissage du français dans les établissements d'enseignement est inclus dans la catégorie des cours complémentaires. Les cours de français couvrent quatre aspects principaux des compétences, à savoir : la

compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Les quatre compétences doivent être bien maîtrisées par les élèves.

L'utilisation des technologies de l'information dans les processus d'apprentissage est le médias d'apprentissage. Le multimédia offre aux élèves la possibilité d'apprendre non seulement à partir d'une source telle qu'un enseignant, mais offre également aux élèves la possibilité d'obtenir des informations sur les connaissances via les médias Internet qui se développent très rapidement aujourd'hui. les élèves peuvent mieux développer leurs capacités cognitives, de manière créative et innovante.

Mais dans la pratique, l'utilisation des médias n'a pas été utilisé de manière optimale dans l'apprentissage et limité, comme cela s'est produit à SMA Negeri 21 Medan. Sur la base des résultats d'entretien mené avec l'un d'enseignant de français, Madame Diniyah Puteri Harahap S.Pd, M.Pd le 12 Février 2022 à SMA Negeri 21 Medan. Elle a déclaré que l'utilisation des médias pour soutenir l'apprentissage du français n'a pas été réalisée de manière optimale. En raison des conditions pandémiques qui ont frappé le monde entier, à savoir COVID-19, le processus d'apprentissage a été perturbé de sorte que l'apprentissage s'est déroulé en face à face où, pendant le processus d'enseignement et d'apprentissage, les élèves et l'enseignant se sont rencontrés 2x45 minutes/semaine. Avec le temps limité disponible, l'enseignant n'est pas optimal dans l'utilisation des médias comme support pour l'apprentissage du français.

De plus, les équipements de soutien tels que les projecteurs sont également encore insuffisants. Bien que l'enseignant utilisent des médias d'apprentissage en

ligne tels que google classroom, Kahoot, Quizlet, Padlet, etc., seuls certains des élèves accèdent à ces médias. Certains des élèves ne le font pas parce qu'ils veulent économiser leur quota Internet. Les réponses des élèves qui ne sont pas complètement sérieuses dans l'apprentissage provoquent l'ennui d'enseignant. Par conséquent, les élèves ne comprennent pas la grammaire et le vocabulaire français de l'identité. Après avoir distribué le test aux élèves à la classe X IPA 1 SMA Negeri 21 Medan, il y a encore des élèves qui ne comprennent pas l'utilisation de la conjugaison du verbe avoir et être pour exprimer la nationalité et la profession. Les élèves ne comprennent pas l'utilisation des formes masculins et féminin pour exprimer la nationalité et la profession.

Par exemple, la conjugaison du verbe avoir est utilisée pour exprimer la nationalité, que devrait utiliser la conjugaison du verbe être. La réponse des élèves sont visibles ci-dessous :

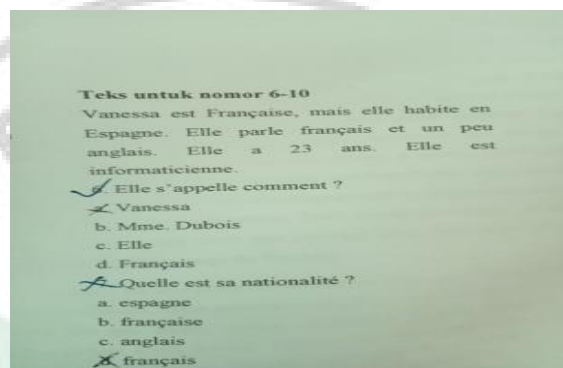
Nama : Tri Fahri Hutaban
 Kelas : X IPA 1
 Choisissez la bonne réponse (Pilihlah jawaban yang benar)

1. Je Caroline
 a. m'appelle
 b. appelle
 c. s'appelle
 d. m'appele

2. Je..... Indonésienne
 a. ai
 b. suis
 c. est
 d. va

On peut voir que cet élève a fait la réponse **Je ai indonésienne**, que devrait **Je suis indonésienne**.

Ensuite, les élèves ne comprennent pas l'utilisation des formes masculines et féminin pour exprimer la nationalité. La réponse des élèves au test peut être ci-dessous :



On peut voir que cet élève a fait la réponse **français**, que devrait être **française**.

Sur la base l'exemple ci-dessus, la maîtrise de la grammaire et le vocabulaire de l'identité par les élèves est encore minime. Cela est dû au manque de pratique dans la lecture de textes français de sorte que les élèves ont moins de précision dans la compréhension du contenu d'un passage et leur vocabulaire est relativement peu développé.

De plus, les élèves ne reçoivent pas non plus de méthode de français en raison de la situation actuelle du covid-19 qui oblige les élèves à ne pas accepter les manuels d'apprentissage du français. Comme les élèves ne reçoivent pas de manuels de français, l'enseignant utilise dans la réalisation du processus d'apprentissage des médias audiovisuels (vidéos d'apprentissage et powerpoint).

Même si l'enseignant a utilisé des médias d'apprentissage, les médias d'apprentissage utilisés n'attirent pas l'attention des élèves. Par conséquent, les élèves ne comprennent pas la matière enseignée par l'enseignant. Pour cette

raison, un questionnaire est utilisé pour déterminer le besoin de média d'apprentissage pouvant être distribué pendant l'apprentissage. Ce questionnaire a été publié le 12 Février 2022, qui vise à découvrir les faiblesses d'apprentissage des élèves. Les résultats du questionnaire sur les besoins des élèves de la classe X de SMA Negeri 21 Medan en média d'apprentissage, 80% des élèves ont déclaré leur besoin de nouveaux médias pour le processus d'apprentissage, 20 % des élèves disent qu'ils n'ont pas besoin de nouveaux medias.

D'après l'explication ci-dessus, on peut voir que l'enseignant et les élèves ont besoin de bons médias d'apprentissage basés sur la technologie, accessibles à tout moment et en tout lieu. Ils peuvent également améliorer les compétences, en particulier les compétences de la compréhension écrite du français. Le processus d'apprentissage de la compréhension écrite du français peut être appris à partir de divers médias d'apprentissage basés sur la technologie, dont l'un utilise *Swishmax*.

Swishmax est un programme pour concevoir des graphiques animés avec du texte, des images, du son facilement et rapidement sous forme audiovisuelle. *Swishmax* est logiciel de développement e-learning relativement simple à mettre en œuvre, car il n'a pas besoin de comprendre des langages de programmation sophistiqués. L'utilisation des médias d'apprentissage *swishmax* dans le processus d'apprentissage peut rendre les élèves plus enthousiastes à l'égard de l'apprentissage, de sorte que les résultats d'apprentissage seront meilleurs (Isna, 2017 : 48).

Les médias d'apprentissage *Swishmax* peuvent faciliter la tâche des enseignants afin de les rendre plus clairs et plus faciles à comprendre pour les

élèves. L'enseignant n'a plus besoin de transmettre tout le contenu de la matière par le biais de cours magistraux, mais l'enseignant sert de facilitateur pour résoudre les difficultés d'apprentissage rencontrées par les élèves. *Swishmax* est une combinaison de concepts d'apprentissage avec une technologie audiovisuelle être capable de produire de nouvelles fonctionnalités pouvant être utilisées dans l'apprentissage. Les fonctionnalités de *Swishmax* sont capables de concevoir des animations plus attrayantes, non monotones et facilitant la livraison de matériel. L'objectif est de faciliter la tâche d'enseignant et des élèves pour donner et comprendre les leçons.

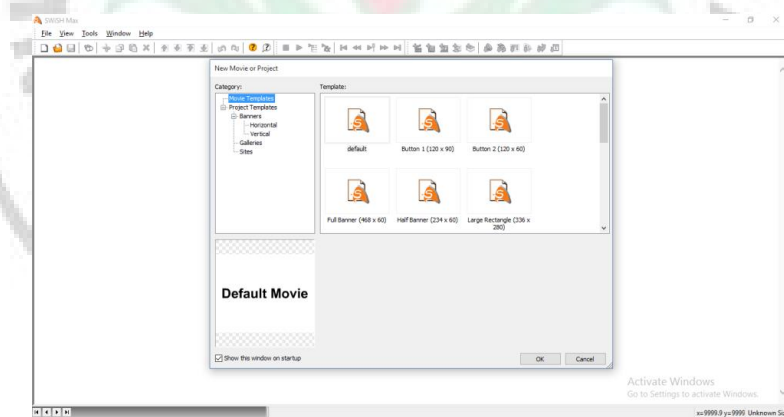


Image 1.1 Vue de *Swishmax*

Sur la base de la description ci-dessus, on s'intéresse à mener une recherche sur développement du media *Swishmax* dans l'apprentissage du français avec le titre "**Développement du Media D'apprentissage de Français En Utilisant *Swishmax* À SMAN 21 Medan**".

B. Identification des Problèmes

Basè sur l'explication des états de lieux ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants.

- A. Les médias d'apprentissage utilisés comme google classroom, kahoot et quizlet ne sont pas optimaux.
- B. Le média *Swishmax* n'a été jamais utilisé pour l'apprentissage à SMA Negeri 21 Medan.
- C. Le développement de la technologie nécessite aujourd'hui des médias d'apprentissage innovants .
- D. Les élèves ne comprennent pas la grammaire et le vocabulaire de français.

C. Limitation Des Problèmes

Pour que cette recherche soit plus ciblée et approfondie, il est nécessaire de limiter la problématique de recherche. Par conséquent, cette recherche se limite au développement des médias d'apprentissage de la langue française à l'aide de l'application *Swishmax*.

D. Formulation Des Problèmes

Sur la basé de l'identification des problèmes et des limites du problème ci-dessus, on peut conclure que la formulation du problème à partir de cette recherche est la suivante :

1. Comment est le développement du média d'apprentissage de français en utilisant *Swishmax* à SMA Negeri 21 Medan ?

2. Comment est la faisabilité du media d'apprentissage de français en utilisant *Swishmax* à SMA Negeri 21 Medan ?

E. But de la Recherche

En se basant sur la formulation du problème qui a été exposée ci-dessus, les objectifs à atteindre dans cette recherche sont les suivants :

1. Décrire le développement du media d'apprentissage de français en utilisant *Swishmax* à SMA Negeri 21 Medan.
2. Savoir la faisabilité du média d'apprentissage de français en utilisant *Swishmax* à SMA Negeri 21 Medan.

F. Avantages de la recherche

Les avantages dans cette recherche, comme ci-dessus:

1. Pour Les Élèves

Cette recherche peut aider les élèves à améliorer la compréhension écrite dans l'apprentissage de français et développer cette recherche à l'avenir.

2. Pour Les Enseignants

Grâce à cette recherche, les enseignants devraient pouvoir approfondir leurs connaissances sur le média d'apprentissage basé sur les TIC ou le multimédia, et ils peuvent servir de référence au cours du processus d'apprentissage.

3. Pour Les Rechercheurs

Cette recherche peut être comme l'une référence ou une source d'information supplémentaire pour les chercheurs qui souhaitent des recherches développement du média en utilisant le média Swishmax.



THE
Character Building
UNIVERSITY