

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

L'époque actuelle, le développement de la technologie et de l'information sont en croissance ainsi que le monde de l'éducation. Dans le monde de l'éducation, la technologie est utilisée comme un outil de soutien au développement de la qualité des apprentissages si elle est utilisée correctement, puis dans cette avancée technologique, les enseignants doivent être en mesure d'utiliser et d'impliquer les technologies de l'information ou de la communication dans une activité d'apprentissage. La technologie joue un rôle important dans la vie quotidienne, en particulier dans le monde de l'éducation car la technologie peut être un outil de soutien pour démarrer le processus d'enseignement et d'apprentissage en particulier dans le domaine de la langue.

Dans les temps modernes comme aujourd'hui, en plus de la technologie qui s'est développée, nous devons également maîtriser plusieurs langues étrangères. Français est l'une des langues étrangères qui sont étudiées au lycée en plus de l'anglais. En apprenant Français apprenants auront de nouvelles connaissances et compétences qui peuvent bénéficier leur vie à l'avenir. Cependant, il est regrettable qu'en raison du manque d'intérêt des apprenants pour apprendre Français, ils soutiennent que Français n'est pas très important. Le processus de mise en œuvre de

l'apprentissage des langues dans les écoles est régi par le règlement ministériel n°.37 de 2016 concernant les normes de compétence des diplômés (SKL) dans le curriculum 2013. Le curriculum 2013 est un nouveau programme mis en œuvre au niveau SMA / SMK par le gouvernement pour remplacer le curriculum au Niveau de L'unité D'enseignement qui est en vigueur depuis environ 6 ans.

Basé sur l'observation du RPP (*Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*), selon Madame Lasma Flora Siregar les élèves ont des difficultés dans les matières Françaises notamment dans la compréhension de l'oral dans la matière de situer dans le temps surtout dans L'heure. Dans le RPP (*Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*) Français que la matière d'apprentissage de situer dans le temps est enseignée dans la classe X, surtout en classe X MIA-2 SMA N 1 Batangkuis. KD et KI (*Kompetensi dasar et kompetensi inti*) qui seront atteints sont que les étudiants doivent être exemplifier et d'appliquer des actes de langage sur de l'heure sous la forme de chiffres et de lettres. Et puis, la matière qui est enseignée par le professeur a utilisé le média de livre du Français classe X SMA. Cependant, les médias utilisés par l'enseignante ne sont pas synchronise, donc l'enseignante a besoin de médias. Le matériel sur le temps est très important pour indiquer l'heure. Cependant, les étudiants ont du mal parce qu'ils ne maîtrisent pas correctement les chiffres et les lettres, tant dans la prononciation, c'est difficile pour différencier la

prononciation. Par exemple, Il est dix heures. Mais, il y a beaucoup des étudiants ne savent pas pour prononcer et utiliser la liaison.

Après avoir fait un entretien avec le professeur du Français à SMA N 1 Batangkuis, elle a dit que dans le processus d'apprentissage du Français, la plupart des étudiants utilisaient des livres, des tableaux noirs, des méthodes de mémorisation, et des notes monotones, de sorte que les étudiants s'ennuyaient dans le processus d'apprentissage. Dans le RPP (*Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*), les médias/méthodes qui ont utilisés par l'enseignante sont des dialogues affichées sur l'écran LCD, mais en réalité lorsque de l'apprentissage l'enseignante a utilisé des médias d'application sous forme d'application *WhatsApp*. Cependant, le média est encore moins efficaces, donc elle a besoin de médias qu'elle peut s'aider lui-même pour expliquer les matériaux. Il y a tellement de matériels d'apprentissage qui sont présentés très rapide et court, de sorte que parfois les étudiants sont perdus pour comprendre des matériels d'apprentissage.

Ella a également dit que les étudiants étaient moins enthousiastes et ne se concentraient pas surtout pour faire les exercices. En effet, l'enseignante utilise encore des méthodes d'apprentissage traditionnelles et des médias d'application modeste, ce qui provoque l'ennui des élèves. Pendant ce temps, dans cette l'époque actuelle nous pouvons utiliser beaucoup de médias et aider le processus d'apprentissage. Nous avons juste besoin de choisir quel média nous voulons utiliser. Il y a beaucoup de médias d'apprentissage qui sont intéressants et qui peuvent utiliser par

l'enseignante dans le processus d'apprentissage. Pour que le processus d'apprentissage soit plus intéressant et interactif. Même les étudiants peuvent le faire eux-mêmes en dehors des heures de cours.

Les limites des médias qui utilisés et aussi le manque de temps dans l'enseignement. Le manque de temps dans l'enseignement est également l'un des problèmes pour les étudiants. La réduction du temps d'enseignement s'est déjà produite depuis environ 3 ans en raison de la pandémie de covid-19, la durée du temps d'enseignement en classe seulement 2 leçons (2 x 20 minutes) avec un total de 18 élèves. Alors qu'avant la pandémie, le temps d'enseignement des matières Françaises en classe était de 2 leçons (2 x 45 minutes). D'une part, l'apprentissage de matériel l'heure seulement d'enseignement 2 fois réunions. En raison de la réduction du temps, bien sûr fait l'enseignante explique le matériel rapidement et brièvement, ce qui rend difficile pour les étudiants d'écouter et de comprendre le matériel qui a été enseigné.

Il y a 4 aspects des compétences linguistiques, à savoir 1) compréhension de l'oral, 2) compréhension des écrits, 3) production écrite, 4) production orale. L'une des compétences linguistiques qui n'est pas moins importante est compréhension de l'oral. Cependant, la condition des élèves dans les activités d'écoute est actuellement assez préoccupante, le compréhension de l'oral ne sont pas prises en compte et ne sont pas considérées comme importantes par rapport à d'autres compétences. L'écoute est l'une des premières compétences linguistiques

que les étudiants doivent organiser. Cependant, le manque d'enthousiasme des apprenants lorsqu'ils écoutent l'enseignant expliquer un matériel. C'est comme l'a exprimé de Madame Lasma Floren Siregar en tant que le professeur du français à SMA Negeri 1 Batangkuis qu'il existe plusieurs les problèmes rencontrés par les élèves de classe X SMA, surtout dans la classe X MIA-2 sur la compréhension orale. La compréhension orale dans les matières françaises est très faible. Il a vu sur des résultats de l'évaluation qui est donnée par l'enseignante chaque semestre, comme dans les tests quotidiens, les tests de mi-semestre et les tests semestriels. Les résultats de l'évaluation donnée par l'enseignante à l'oral et à l'écrit n'ont pas atteint le score KKM (*Ketuntasan Kriteria Minimal*) où le score moyen obtenu par les élèves est de 60 sur 71 scores KKM (*Ketuntasan Kriteria Minimal*) qui ont été déterminés par l'école. Le manque de capacités d'écoute est dû à la livraison rapide et courte du matériel et au manque de médias et de méthodes utilisés par l'enseignante pour que des améliorations soient nécessaires.

Sur la base de l'analyse du questionnaire qui a été donné par la chercheuse à la classe X MIA-2 SMA Negeri 1 Batangkuis qui a trouvé 18 personnes. La chercheuse a trouvé que 100 % ou le nombre total d'élèves avaient participé à l'apprentissage du français dans le matériel situé dans le temps. Il y a 72.2 élèves qui sont moins capables de comprendre la matière située dans le temps. L'enseignante a utilisé une méthode/média, cela se voit dans les résultats du questionnaire qui montre que 72.2%

d'application média qui est utilisées sont *WhatsApp* le média de tableau noir et le livre. Au moment de l'apprentissage, 83.3 % des élèves rencontraient des difficultés avec la méthode/média qui avait été utilisée par l'enseignante. Il y a 88.9% d'élèves qui ne connaissent pas l'application *Edpuzzle* et tout les élèves sont intéressés si l'enseignante l'utilisera sur du matériel situer dans le temps.

Par conséquent, la chercheuse utilisera le média *Edpuzzle* pour soutenir l'apprentissage de la langue Française, en particulier sur le matériel situer dans le temps afin d'améliorer la compréhension orale des élèves de la classe X-MIA 2. Cette application peut également être appliquée par l'enseignant aux élèves pendant le processus d'apprentissage et peut également être appliqué par les étudiants dans leurs maisons.

Edpuzzle est une application et un média d'apprentissage basé sur la vidéo qui peut être utilisé par tous les enseignants, puis les enseignants peuvent ajouter des questions comme le quiz dans la vidéo. L'unicité de cette application est la vidéo ne peut pas être poursuivie si les étudiants ne répondent pas aux questions qui se posent. C'est pour les étudiants regardent la vidéo jusqu'à la fin sans accélérer la durée. Dans cette application, l'enseignant peut moniteur et voir combien de % (pourcentage) la durée des étudiants regardant des vidéos.

Sur la base de la description du problème ci-dessus, la chercheuse est intéressée de rédiger une recherche s'intitule " **DÉVELOPPEMENT DU**

MÉDIA D'APPRENTISSAGE BASÉ SUR *EDPUZZLE* POUR AMÉLIORER LA COMPRÉHENSION ORALE DES ÉLÈVES À SMA N 1 BATANGKUIS”

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte du problème ci-dessus, l'identification des problèmes dans cette recherche a été trouvée suivants:

1. Les élèves ont encore du mal à comprendre le matériel qui a présenté par l'enseignante
2. Manque d'interaction entre le professeur et les élèves pendant l'apprentissage
3. Manque des médias d'apprentissage que peuvent aider les élèves de mieux comprendre le matériel
4. Au moment de l'apprentissage, l'enseignante n'utilise que le média de tableau noir et WhatsApp
5. Limites de l'enseignante pour développer des médias d'apprentissage du Français
6. Le temps d'apprentissage en classe est limité, c'est pourquoi il fait l'enseignante a expliqué le matériel rapidement et brièvement
7. Les résultats de l'évaluation donnée par l'enseignante aux élèves sont encore faibles
8. Le média de l'application *Edpuzzle* n'été jamais utilisé.

C. Limitation des Problèmes

Il y a des limites du problème à partir du titre et du contexte du problème que je décris, le centre du problème est limité à la compréhension de l'oral des élèves de la classe X MIA-2, en particulier sur le matériel Situer dans le temps en utilisant les médias. Le matériel situer dans le temps contient les heures, les jours, les dates, les mois et les années, mais la chercheuse se limite à discuter des heures. Dans cette recherche, la chercheuse a voulu développer un média d'apprentissage. Nous savons qu'il existe de nombreux médias, tels que les médias *Powtoon*, *Google Earth*, *Elearning*, *Canva* et autres. Cependant, dans cette recherche la chercheuse a utilisé le média *Edpuzzle*.

D. Formulation des Problèmes

1. Comment développer du média d'apprentissage basé sur l'application *Edpuzzle* sur le matériel situer dans le temps (L'heure)?
2. Quelle est la faisabilité du développement du média d'apprentissage basé sur l'application *Edpuzzle* pour améliorer la compréhension de l'oral sur le matériel situer dans le temps (L'heure)?

E. Buts de la recherche

1. Pour savoir le développement du média d'apprentissage basé sur l'application *Edpuzzle* sur le matériel situer dans le temps (L'heure)
2. Décrire la faisabilité du développement du média d'apprentissage basé sur l'application *Edpuzzle* pour améliorer la compréhension de l'oral sur le matériel situer dans le temps (L'heure)

F. Avantages de la recherche

Les avantages de la recherche sur le développement de média d'apprentissage de la langue Française en utilisant *Edpuzzle* sont ::

1. Pour les étudiants, les résultats de cette recherche devrait être une nouvelle expérience d'apprentissage du Français en utilisant les médias de l'application *Edpuzzle*, en particulier dans l'écoute afin qu'elle puisse favoriser l'intérêt pour l'apprentissage et faciliter l'accès des étudiants à l'apprentissage à tout moment et n'importe où.
2. Pour les enseignants, à travers cette recherche on espère que le média d'application *Edpuzzle* pourra être un média alternatif pour aider le processus d'apprentissage de la langue Française, en particulier dans l'écoute et devenir une contribution pour être plus innovant et créatif dans l'utilisation du média *Edpuzzle* afin qu'il peut faciliter l'apprentissage d'une leçon.
3. Pour la chercheuse, comme une expérience précieuse pour les futurs enseignants qui peuvent ensuite être utilisés comme référence dans le développement de nouveaux média d'apprentissage.

