

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

Dans l'apprentissage du français, il comprend 4 compétences à acquérir, à savoir écouter, parler, écrire et lire. Au lycée, les quatre compétences ne peuvent être séparées dans le processus d'apprentissage à chaque rencontre. Dans ce cas, l'enseignant doit motiver les élèves afin qu'ils soient disposés et capables de réussir le processus d'apprentissage. Les médias d'apprentissage servent de ressource d'apprentissage aux élèves pour obtenir des messages et des informations fournis par l'enseignant afin que les matériels d'apprentissage puissent être encore améliorés et former des connaissances pour les élèves (Nurrita, 2018:177). La réalisation des objectifs d'apprentissage ne dépend pas seulement des enseignants et des élèves, mais également des installations qui soutiennent le processus d'apprentissage, comme des livres ou des modules et d'autres médias.

Le développement de la science et de la technologie, qui est de plus en plus sophistiqué à l'heure actuelle, peut être utilisé pour créer un processus d'apprentissage intéressant et amusant, tel que le développement d'un média pour soutenir le processus d'apprentissage. Munadhi (2013:81) classe les principales caractéristiques des médias en trois éléments principaux, à savoir: le son, le visuel et le mouvement. En outre, Bretz distingue également les médias de télécommunication et les médias d'enregistrement, de sorte qu'il existe huit classifications de médias. L'un d'eux est la presse écrite comme les modules, les livres et le matériel didactique indépendant.

Selon Prastowo (2011:41), les matériels pédagogiques sont regroupés en fonction de leur forme et de leur fonctionnement. Le matériel didactique basé sur la forme, se présente sous la forme de matériel didactique imprimé, de matériel didactique d'écoute et de matériel didactique en perspective d'écoute. Le matériel didactique en fonction de la façon dont il fonctionne est composé de: matériel didactique non projeté, matériel didactique audio, matériel didactique vidéo et matériel didactique informatique. Selon les époques, le matériel pédagogique ne se présente pas seulement sous forme de livres, mais peut également provenir d'Internet ou d'autres sources sous forme de revues, d'articles, de livres électroniques (*e-book*) et de modules électroniques, ce qui facilite l'accès des élèves à divers matériaux.

*E-book* est un outil d'apprentissage qui contient du matériel, des méthodes, des limites et des moyens d'évaluation qui sont conçus de manière systématique et attrayante pour atteindre les objectifs du processus d'apprentissage par voie électronique. Le média *e-book* ont l'avantage d'être plus concis, plus durables, moins chers et respectueux de l'environnement. Comme toute autre chose, *e-book* ont l'inconvénient de ne pas pouvoir contenir, de plus petites tailles de police et de fatiguer rapidement les yeux. Dans la création d'*e-book*, plusieurs applications peuvent être utilisées, à savoir *Kvisoft Flipbook Maker*, *Calibré* et *3D Pageflip Professional*. Cependant, le chercheur a choisi d'utiliser *Kvisoft Flipbook Maker* car mis à part sa mise en œuvre simple et facile, les fonctionnalités fournies sont les mêmes que celles des autres applications.

*Kvisoft Flipbook Maker* est une application qui prend en charge les médias d'apprentissage qui vous aideront dans le processus d'apprentissage, car cette application ne se fixe pas uniquement sur les écritures, mais peut inclure une animation de mouvement, une vidéo et de l'audio qui peuvent constituer un support d'apprentissage interactif intéressant. afin que l'apprentissage ne soit pas monotone. Ainsi, le livre électronique en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker* sont accessibles hors ligne et n'ont pas à payer beaucoup d'argent car ils sont dans des fichiers logiciels.

À partir des résultats d'un entretien mené par un professeur de français au MAS Yaspi Medan ont révélé que dans le processus d'apprentissage, l'enseignant a utilisé manuels imprimés compilés par un de professeur français au lycée de Sumatera Utara et d'excellents manuels compilés par l'équipe de compilation de la collaboration IFI.

En livrant du matériel pendant le processus d'apprentissage, l'enseignant explique l'utilisation de médias qui ont tendance à être monotones comme la vidéo et l'audio. On peut conclure que l'enseignant a utilisé des médias dans le processus d'apprentissage, à savoir des livres imprimés et des livres vedettes. Ce livre imprimé a un design de couverture attrayant et comprend de nombreux exercices variés. Cependant, ce livre ne couvre pas les quatre compétences d'apprentissage des langues car il n'y a ni vidéo ni audio dans le livre. Alors que d'excellents livres ont utilisé la technologie, à savoir des livres au format PDF et qu'il existe des vidéos, l'accès aux vidéos est toujours en ligne.

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins, 73,5% ont déclaré que le français est difficile à apprendre en raison des médias moins variés et 100% des étudiants ont déclaré qu'ils étaient intéressés à apprendre à utiliser le livre électronique (*e-book*).

Sur la base des problèmes ci-dessus, on peut conclure que le média utilisé doit encore être développé pour le rendre plus attractif. Par conséquent, le chercheur développera un matériel pédagogique de livre électronique (*e-book*) de français en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*. Cet *e-book* comprend 4 compétences d'apprentissage des langues, à savoir des explications matérielles, des vidéos, de l'audio et des exercices accessibles hors ligne afin faciliter la tâche des élèves et rendre le processus d'apprentissage plus intéressant.

### **B. Identification des Problèmes**

Sur la base du contexte qui a été exposé, les chercheurs ont identifié les problèmes qui existent comme suit:

1. Les élèves ont difficile à comprendre le français dans le processus d'apprentissage.
2. L'enseignant explique le matériel avec des médias moins variés.
3. Manque de médias interactifs dans le processus d'apprentissage.

### **C. Limitation du Problème**

Sur la base de l'identification des problèmes qui ont été évoqués ci-dessus, le chercheur a limite les problèmes qui se posent dans l'apprentissage du français, à savoir le manque de variation dans les médias utilisés par l'enseignant. Le

chercheur a donc choisi de développer d'*e-book* de français au lycée en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker* avec le développement de 3 compétences de base dans le matériel Salutation, Se Présenter et Décrire de personne.

#### **D. Formulation des Problèmes**

Sur la base du contexte du problème qui a été exposé, la formulation du problème dans cette étude est,

1. Comment est le processus de développement d'*e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*?
2. Quelle est la faisibilité d'*e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*?
3. Comment est d'opinion des élèves sur *e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*?

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

Le but de cette recherche pour:

1. Montrer le processus de développement d'*e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Montrer la faisibilité d'*e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*.
3. Savoir le résultat d'opinion des élèves sur *e-book* de français aux lycéens en utilisant *Kvisoft Flipbook Maker*.

## F. Avantages de la Recherche

Les avantages de cette recherche sont pour:

### 1. Les élèves.

On s'attend à ce que les résultats de cette étude soient une source d'apprentissage varié pour les élèves afin de motiver les élèves à apprendre de manière indépendante et créative dans le processus d'apprentissage pour atteindre la maîtrise des compétences.

### 2. Les enseignants

L'*e-book* qui est un produit de cette recherche peut être utilisé comme support pour aider les activités d'apprentissage des élèves.

### 3. L'école

Les résultats de cette étude devraient servir de référence pour la formation des enseignants aux médias pédagogiques organisée par le directeur.