

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

La langue est un moyen de communication important pour les humains. Dans ce monde, de nombreuses langues sont utilisées comme un moyen de communication, dont le français. Le français est l'une des langues les plus parlées au monde. Le français n'est pas seulement parlé en France mais aussi dans d'autres pays où le français est la langue officielle de leur pays.

Le français en Indonésie peut être étudié à l'Institut Français d'Indonésie (IFI), l'Alliance Française (AF) et aussi des institutions formelles, par exemple aux lycées (SMA/MA/SMK) et même dans plusieurs universités. Le système de langue française à SMA / MA / SMK fait référence du curriculum 2013. Conformément à Règlement du ministère de l'Éducation et de la Culture (Kemendikbud) numero 69 du curriculum 2013, l'indonésien et l'anglais sont les matériels obligatoires pour les lycéens. Pendant ce temps, le français ou d'autres langues étrangères sont inclus dans le groupe de matières de spécialisation. SMA Negeri 1 Doloksanggul est l'une des écoles secondaires qui met en œuvre l'apprentissage de la langue française depuis longtemps. Il y a six thèmes enseignés dans l'apprentissage du Français. En classe X, au semestre 1 sur le thème "se présenter", et au semestre 2 sur le thème "la vie scolaire." En classe XI semestre 1 sur le thème "la vie familiale" et semestre 2 sur le thème "la vie quotidienne. " En classe XII, le semestre 1 a pour thème "le tourisme" et le semestre 2 avec le thème "la préférence". En outre, les résultats d'un entretien mené par un professeur de

français à l'école ont révélé que dans le processus d'apprentissage, l'enseignant utilise des livres et plusieurs sites sur Internet.

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. Ces compétences seront acquises par les élèves en classe et devraient être capables de maîtriser les quatre compétences linguistiques.

L'activité de lecture relève d'un processus interactif au cours duquel la lecture fait en permanence la liaison entre l'information donnée et ses propres connaissances antérieures, qui vont lui permettre de comprendre cette information et d'en inférer le sens. Selon Dalman (2013:1) La lecture est une activité ou le processus consistant à appliquer un certain nombre de compétences en lecture de texte pour comprendre le contenu de la lecture. Selon Tagliante (2005:74) La pondération des barèmes de compréhension des écrits, il y a trois grands types en fonction de ce qu'elles permettent d'évaluer: la compréhension littérale (repérage et relevé d'informations factuelles explicite), l'interprétation (la façon dont les informations peuvent être compris), l'analyse et la critique (ce que lecture retransmet de ce que l'auteur a voulu dire). Par conséquent, on peut conclure que la lecture est une activité d'apprentissage qui nécessite une interaction du lecteur avec du matériel de lecture de texte afin d'acquérir un sens et de comprendre ce qui est lu.

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. Ces compétences seront acquises par les élèves en classe et devraient être capables de maîtriser les quatre compétences linguistiques.

L'activité de lecture relève d'un processus interactif au cours duquel la lecture fait en permanence la liaison entre l'information donnée et ses propres connaissances antérieures, qui vont lui permettre de comprendre cette information et d'en inférer le sens. Selon Dalman (2013:1) La lecture est une activité ou le processus consistant à appliquer un certain nombre de compétences en lecture de texte pour comprendre le contenu de la lecture. Selon Tagliante (2005:74) La pondération des barèmes de compréhension des écrits, il y a trois grands types en fonction de ce qu'elles permettent d'évaluer: la compréhension littérale (repérage et relevé d'informations factuelles explicite), l'interprétation (la façon dont les informations peuvent être compris), l'analyse et la critique (ce que lecture retransmet de ce que l'auteur a voulu dire). Par conséquent, on peut conclure que la lecture est une activité d'apprentissage qui nécessite une interaction du lecteur avec du matériel de lecture de texte afin d'acquérir un sens et de comprendre ce qui est lu.

D'après l'enseignant du SMA Negeri 1 Doloksanggul, parmi les quatre compétences linguistiques ci-dessus, une compétence qui est très faible pour les élèves à apprendre et à maîtriser à l'école est la lecture. Dans le processus d'apprentissage du français à SMA Negeri 1 Doloksanggul, certains des médias utilisés par l'enseignant comprennent des livres, des sites Internet, des

*Powerpoints*, des tableaux blancs et *Youtube*. En outre, les méthodes utilisées par l'enseignant dans le processus d'apprentissage comprennent la prise de notes, la mémorisation et des exercices.

Le processus d'apprentissage du français à SMA Negeri 1 Doloksanggul est que l'enseignant donne un texte de lecture aux élèves, puis l'enseignant lit le texte pour donner un exemple de lecture aux élèves puis les élèves répètent la lecture que l'enseignant illustre et donne un nouveau vocabulaire aux élèves, mais pendant le processus d'apprentissage, l'enseignant ne le répète pas.

Ensuite, sur la base des résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué à la classe X IPA 5 totalisant 36 les élèves et 21 les élèves en tant que remplisseurs. 61,9% du nombre total d'élèves ayant rempli les questionnaires ont déclaré que le support d'apprentissage utilisé par l'enseignant était moins attractif et que la méthode la plus souvent utilisée était la prise de notes (71,4%). Et les élèves (90,5%) ont déclaré que les nouveaux médias étaient nécessaires pour soutenir le processus d'apprentissage afin que l'apprentissage soit plus intéressant, amusant et non monotone.

Ensuite, les élèves pensent que le français est une matière difficile à apprendre. D'après les résultats du questionnaire 95,2% des élèves estiment avoir de la difficulté à comprendre les textes de lecture en français. De plus, d'après les résultats de l'entretien avec le professeur de français de SMA Negeri 1 Doloksanggul, il y a plusieurs obstacles à l'apprentissage du français. Il est vrai que les élèves ont encore des difficultés à lire et à comprendre le texte de lecture en français en raison du manque de vocabulaire que les élèves avaient. Par conséquent, diverses méthodes d'enseignement des langues ont été développées

avec plusieurs innovations pour améliorer les compétences linguistiques, y compris la lecture. En se référant à cela, il est nécessaire de varier l'utilisation des médias dans l'apprentissage du français.

Le développement de la science et de la technologie, était de plus en plus sophistiqué de nos jours, peut être utilisé pour créer un processus d'apprentissage intéressant et amusant tel que le développement d'un média de bande dessinée numérique. *Touch Manga* est une application pour smartphone permettant de créer des bandes dessinées numériques qui peuvent être partagées directement sur diverses plateformes de médias sociaux telles que (*WhatsApp, Facebook, Messenger, Twitter et Instagram*) à la fois sous forme d'images et de vidéos.

Les bandes dessinées sont une série d'histoires picturales avec une écriture simple, où les images servent de support pour décrire l'histoire afin qu'elle soit facile à comprendre. L'une des raisons pour lesquelles les bandes dessinées sont faciles à comprendre est la représentation d'expressions et de situations. La bande dessinée peut également être utilisée dans l'apprentissage de français, en particulier dans la compréhension écrite. La raison pour laquelle le chercheur a choisi la bande dessinée en application *Touch Manga* est que sur la base du questionnaire d'analyse des besoins, 61,9% des élèves s'intéressent à la lecture du français en utilisant la bande dessinée comme un support pour apprendre à lire le français, car le chercheur espère que la bande dessinée peut devenir un support capable de susciter l'intérêt pour la lecture du français. La sélection des bandes dessinées comme un support d'apprentissage est due au fait que les bandes dessinées sont familières aux lycéens, que le contenu de la conversation est écrit

court et facile à comprendre, et qu'il existe diverses images intéressantes qui peuvent être utilisées comme un support efficace.

Basé sur les résultats de recherche du journal intitulée "Amélioration De La Compétence De Compréhension Écrite Des Lycéens En Utilisant Le Media De Bande Dessinée À Sma Negeri 1 Kejuruan Muda De L'année Scolaire 2014/2015" montre que l'augmentation du score de la capacité à comprendre le texte correspond à la valeur moyenne de la capacité initiale de l'élève (pré-test) de: 54,76. La note moyenne au cycle 1 (post-test I) est égal à: 68,32 et la note moyenne de l'aptitude finale des élèves (post-test II) est de: 82,32. Ainsi, il y a une augmentation de la capacité des étudiants à comprendre le texte français à l'aide de la bande dessinée.

Basé sur l'explication ci-dessus, le chercheur s'intéressé à mener une étude avec le titre " Développement du matériel d'Apprentissage du Français au Lycée Basé sur la Bande Dessinée en Utilisant l'Application *Touch Manga*."

## **B. Identification des problèmes**

Sur la base du contexte qui a été exposée, on peut identifier les problèmes qui existent comme suit:

1. Les médias d'apprentissage utilisés par l'enseignant dans le processus d'apprentissage est moins varié, de sorte que l'apprentissage a tendance à être monotone.
2. Les élèves considèrent que le français comme un matériel difficile et ils ont du mal dans la compréhension écrite.
3. La bande dessinée n'a jamais été utilisée dans les processus d'apprentissage.

### **C. Limitation du problème**

À partir du contexte du problème et de l'identification des problèmes ci-dessus, On se concentrera uniquement sur le développement du matériel d'apprentissage du français au Lycée basé sur la bande dessinée en utilisant l'application *Touch Manga*. Cette application de bande dessinée n'a également jamais été utilisée dans les activités d'apprentissage de française. On choisit le matériel d'apprentissage sur "Se Présenter".

### **D. Formulation des problèmes**

À partir de la limitation du problème ci-dessus, les problèmes peuvent être formulés, comme suit:

1. Comment est le processus de développement du matériel d'apprentissage du Français au Lycée basé sur la bande dessinée en utilisant l'application *Touch Manga*?
2. Quelle est la faisabilité de la bande dessinée développé en utilisant l'application *Touch Manga* pour le matériel d'apprentissage du Français au Lycée?

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

Basé sur la formulation des problèmes ci-dessus, les buts de la recherche sont:

1. Savoir le développement du matériel d'apprentissage du Français au Lycée basé sur la bande dessinée en utilisant l'application *Touch Manga*.
2. Découvrir la faisabilité développement du matériel d'apprentissage du Français au Lycée basé sur la bande dessinée en utilisant application *Touch Manga*.

## F. Avantages de la recherche

Les résultats de cette recherche devraient être utiles pour le monde de l'éducation, tant sur le plan théorique que pratique.

### 1. Pour les élèves

Avec la bande dessinée, les élèves seront plus intéressés par l'apprentissage et motiver les élèves à apprendre. Pour d'autres études, cette recherche peut être une référence pertinente pour d'autres étudiants qui souhaitent rechercher l'utilisation d'application *Touch Manga*.

### 2. Pour les professeurs

Pour les professeurs, cette recherche peut être utilisée comme source d'inspiration et de suggestions pour l'utilisation le média d'apprentissage en classe pour améliorer la qualité de l'apprentissage.

### 3. Section Française

Cette recherche devrait être utilisée comme matériel de référence pertinent pour les futurs chercheurs. Les avantages de cette étude sont de fournir une innovation dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin que la présentation du matériel ne soit pas monotone et transforme l'apprentissage ennuyeux en apprentissage amusant.