

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

L'éducation a une position très cruciale pour améliorer la qualité des ressources humaines. Avec l'avancement de la technologie, l'éducation doit continuer à être mise à jour conformément aux exigences de l'époque. Pour y arriver, l'enseignant doit être prudent dans le choix et l'application des médias qui seront utilisés dans l'apprentissage. Ceci est très influent dans la création d'une atmosphère d'apprentissage et d'un processus d'apprentissage actif pour les élèves afin qu'ils puissent développer leur potentiel et leurs compétences. Avec les bons supports d'apprentissage, l'enseignant peut également maximiser la réussite de l'apprentissage sous la forme de la participation des élèves en classe.

Mais en réalité, la sélection des bons supports d'apprentissage n'a pas été entièrement effectuée. Par exemple, au SMAN 1 Barusjahe qui est étayé par les données du score moyen des élèves encore faibles des élèves de la classe XI qui n'ont pas atteint le KKM (critères de complétude minimum). Le KKM pour les matières françaises est de 75, tandis que le score moyen des élèves de la classe XI est de 62,8, ce qui signifie que les résultats d'apprentissage n'ont pas atteint l'objectif prédéterminé.

L'un des facteurs d'influence est la disposition non structurée du matériel d'apprentissage présenté, en particulier pour l'apprentissage en ligne. Par conséquent, l'enseignant est tenu de concevoir du matériel d'apprentissage qui sera présenté pour assurer la réussite de l'apprentissage des élèves. L'affichage du

matériel d'apprentissage doit être capable de stimuler l'attractivité et l'intérêt des élèves à participer à l'apprentissage en classe et en dehors de la classe.



Le matériel d'apprentissage est généralement organisé dans un livre en fonction des besoins et des caractéristiques du matériel qu'il contient. Jusque là, on utilise le livre intitulé "Bonjour" qui contient beaucoup de dialogues. Avec les manuels, l'enseignant n'est plus la seule source d'apprentissage en classe. Dans ce cas, l'enseignant est davantage amené à agir comme un facilitateur qui aide et oriente les élèves dans l'apprentissage.

Les élèves sont également invités à être des apprenants actifs, car ils peuvent lire ou étudier le matériel pédagogique avant de participer à l'apprentissage en classe. Ainsi, les élèves sont prêts avec les connaissances et les informations qui ont été précédemment lues afin que le temps disponible ne soit plus utilisé par l'enseignant pour expliquer la matière dans son intégralité. Les élèves ont également plus d'occasions de discuter avec l'enseignant et d'autres élèves de certains matériaux qu'ils n'ont pas compris.

Cependant, dans la pratique, le désir des élèves d'apprendre la matière des manuels est encore faible. Auparavant, on avait pris des données pour l'analyse des besoins des élèves par le biais d'un questionnaire. Les résultats ont révélé que jusqu'à 94,7 % des élèves ont déclaré qu'ils préféraient des manuels plus réels, équipés de textes, d'illustrations et d'audio, de vidéos et d'animations afin qu'il soit plus facile pour les élèves de visualiser et de mémoriser le contenu du matériel d'apprentissage présenté. La comparaison peut être vue dans l'image d'analyse des besoins ci-dessous:

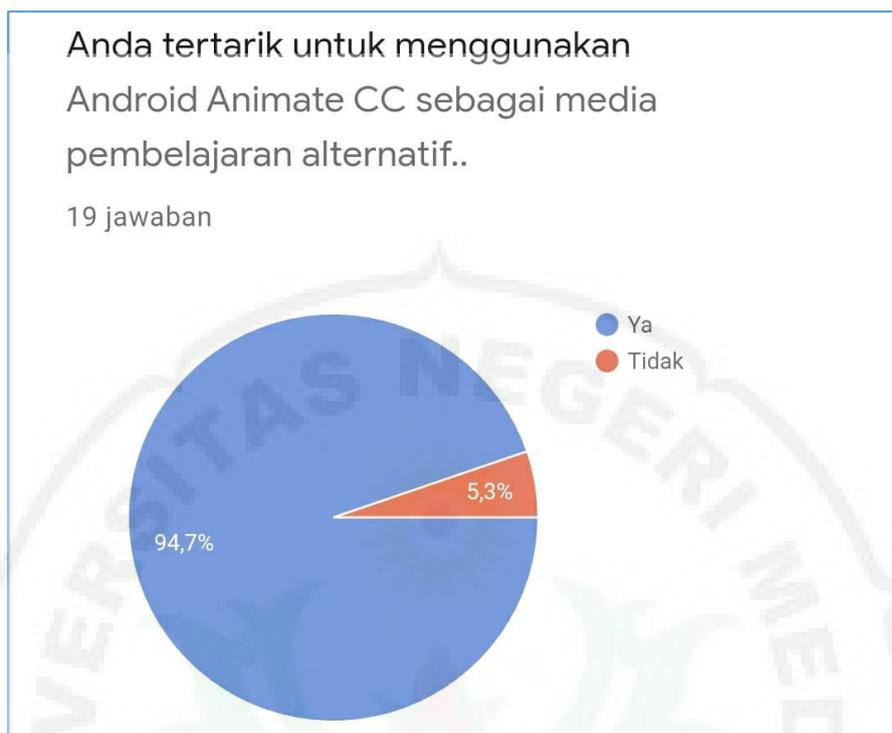


Image 1.1 Le résultat d'analyse des besoins

Avec le développement de la technologie, le matériel pédagogique qui est emballé dans un livre doit également être modifié en utilisant des outils de communication tels que les ordinateurs portables et les androïdes dans l'apprentissage. De plus, Android est également plus pratique à emporter partout que les livres, car il est petit et plus léger. Ainsi, les élèves peuvent accéder à nouveau au matériel d'apprentissage n'importe où et n'importe quand afin que l'apprentissage devienne plus flexible et non limité.

Pour que le matériel paraisse plus structuré, nous avons besoin d'un média pouvant être utilisé pour concevoir l'agencement du matériel d'apprentissage. Dans cette étude, on connaît *Android animate CC*, un logiciel utilisé pour créer des graphiques animés car il possède des fonctionnalités de coloration et les formes variées pour créer du contenu animé. Il peut être utilisé pour ajouter des lignes, des images et des animations à la présentation de supports d'apprentissage.

En outre, le média est également possible d'ajouter de l'audio et de la vidéo pour qu'il soit plus attrayant. Ce média peut être utilisé aussi bien sur ordinateur que sur Android, ajustant les élèves à SMAN 1 Barus Jahe qui beaucoup n'ont pas d'ordinateurs.



Image 1.2 L'affichage d'ouverture

Il s'agit de la première page qu'on voit lorsque ouvrir *Android animatae CC*. Il y a un titre de média dans le coin supérieur droit et un bouton pour entrer. Sur la bande le bouton 'enter'. L'écran suivant apparaîtra comme indiqué dans l'image ci-dessous :



Image 1.3 Les menus du média

Pour ouvrir l'introduction et le moyen d'utiliser le média, sur le menu de la première on clique, 'avant-propos'. De plus, il y a des compétences qui seront acquises par les élèves après avoir étudié le matériel en cliquant 'compétence'. Alors, il y a le menu 'matériel' qui peut être cliqué pour entrer dans le matériel d'apprentissage. On peut l'adapter aux besoins d'apprentissage en choisissant leçon I, leçon II et leçon III. De même pour les exercices, on peut choisir en fonction des blagues apprises. Enfin, il y a un menu 'profil' pour voir à propos de l'auteur. Pour revenir au menu précédent, on peut cliquer le bouton 'backspace' sur l'ordinateur ou le bouton 'back' sur l'android.

Les avantages d'Android Animate CC sont :

- a. Peut être utilisé sous diverses formes.
- b. C'est l'une des technologies d'animation Web les plus populaires.
- c. Peut être affiché sur divers supports tels que DVD, CD-ROM, Web, télévision, et smartphone.

Ensuite, les désavantages d'Android Animate CC sont :

- a. Il n'y a pas beaucoup de modèles, donc pour créer un design attrayant, en ligne nécessite d'autres applications telles que Canva.
- b. Android Animate est la dernière version d'Adobe Flash, certaines fonctionnalités ne peuvent donc être utilisées que sur des appareils haut de gamme.

Le matériel présenté dans les médias est Se situer dans l'espace, Raconter un événement actuel ou des habitudes, et Raconter un événement passé. On va discuter de cette matière car c'est la plus difficile à enseigner dans la classe.

Matériel d'apprentissage qui a été conçu par l'enseignant à l'aide de l'ordinateur. Peut être distribué aux élèves avant l'apprentissage. Pour que les

élèves puissent apprendre en premier et marquer les parties qu'ils n'ont pas comprises. Les résultats de la conception qui sont versés dans le support Android Animate cc sont accessibles via Android hors ligne, de sorte que les élèves qui n'ont pas de quota Internet peuvent accéder à l'apprentissage même en dehors de la salle de classe. Les résultats du questionnaire sur les besoins rempli par les élèves ont également montré qu'ils étaient intéressés par l'utilisation des supports d'apprentissage Android animate CC. Sur la base de ces problèmes, on souhaite mener une étude intitulée "**Développement du Média d'Apprentissage Interactif Basé sur Android Animate CC en Classe Xi À Sman 1 Barusjahe**".

B. Identifications des Problèmes

Basé sur l'explication se trouve dans les états de lieux, les identifications des problèmes de cette étude sont :

1. Il y a un manque d'intérêt des élèves à participer à l'apprentissage, de sorte que cela affecte le score moyen qui n'a pas atteint le KKM.
2. Le temps utilisé en classe est très limité et n'a pas été utilisé de manière optimale car l'enseignant doit expliquer la matière dès le début.
3. L'apparence des matériels d'apprentissage présentés dans les manuels doit être mise à jour/renouvelée.

C. Limitation des Problèmes

Afin d'être plus ciblée et le temps de réalisation est relativement plus court, cette recherche doit être limitée. Les supports d'apprentissage seront testés pour les élèves de la classe XI. Le matériel présenté dans les médias est *Se situer dans l'espace, Raconter un événement actuel ou des habitudes, et Raconter un événement passé*. On va discuter de cette matière car c'est la plus difficile à

enseigner dans la classe. Ensuite, il existe beaucoup de media d'apprentissage qui peut être utilisé pour les enseigner, mais dans cette recherche on utilise que le média *Android Animate CC*.

D. Formulation du Problème

Les formulations du problème dans cette recherche sont:

1. Comment est le développement du média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*?
2. Quelle est la validité de média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*?
3. Quelle est l'efficacité de média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*?

E. But de La Recherche

Cette recherche vise à:

1. Développer le média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*.
2. Valider de média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*.
3. Savoir l'efficacité de média d'apprentissage basé sur *Android Animate CC*.

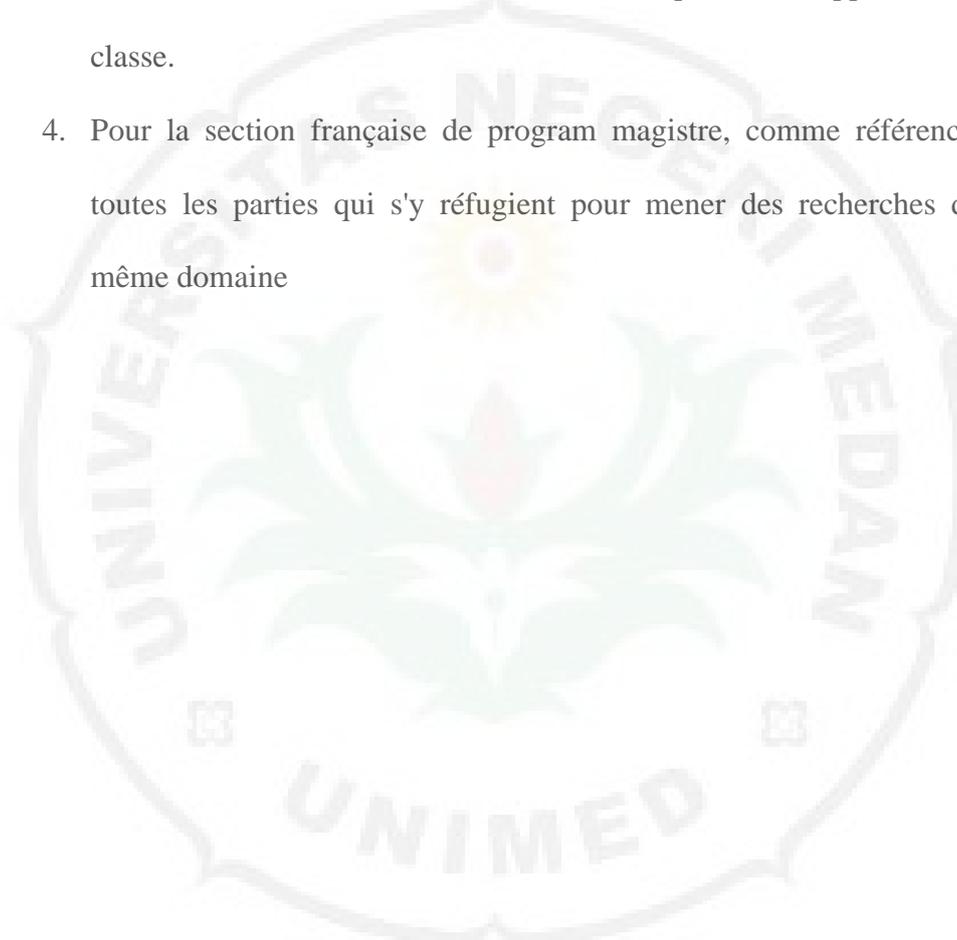
F. Avantage de La Recherche

Avantage de cette recherche sont:

1. Pour les élèves
 - a. La création d'un processus d'apprentissage plus varié et plus agréable.
 - b. Peut facilement comprendre la matière en langue française étudiée.
 - c. Les produits multimédias d'apprentissage peuvent être utilisés n'importe où.

2. Pour les enseignants, il peut ajouter des idées et des informations pour développer des supports d'apprentissage plus efficaces.
3. Pour l'enseignement de la langue française, comme innovation dans le monde de l'éducation et amélioration de la qualité des apprentissages en classe.
4. Pour la section française de program magistre, comme référence pour toutes les parties qui s'y réfugient pour mener des recherches dans le même domaine

s



THE
Character Building
UNIVERSITY