

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. L'État de Lieu

Les progrès de la technologie et de la science se développent rapidement, de sorte que l'utilisation de la technologie dans la vie quotidienne est devenue un besoin vital pour la communauté. Cela peut être vu à partir des données de l'APJII (Internet Service Providers Association) en avril 2019. Le nombre d'internautes en Indonésie est de 171,7 millions de personnes, soit environ 64,8% de la population totale de l'Indonésie de 264 millions. L'utilisation d'Internet a augmenté de 10,2 % ou 27,9 millions de personnes par rapport à l'utilisation d'Internet de l'année précédente (APJII 2019). De plus, la population utilisant des téléphones portables a également augmenté pour atteindre 62,41% en 2019.

D'après l'explication ci-dessus, on ne peut nier que l'un des secteurs qui a changé en raison des progrès de la technologie et de l'information est le secteur de l'éducation. . Comme le processus d'apprentissage qui était initialement basé uniquement sur le face à face, il peut maintenant être varié avec l'utilisation du réseau Internet (apprentissage en ligne). Le processus d'évaluation qui utilise habituellement des méthodes classiques, à savoir l'utilisation de questions sur papier, peut désormais utiliser un smartphone ou un ordinateur.

De plus, avec le développement rapide de la technologie, les média d'apprentissage sont de plus en plus variés, n'utilisant auparavant que des packages multimédias, des modules, des magazines, etc. Mais dans la pratique, le processus d'apprentissage dans certaines écoles est encore loin d'utiliser la

technologie, comme le prouve mon expérience personnelle lors du programme d'enseignement secondaire ou PPL, septembre 2018 à SMA Negeri 7 Binjai. Au début de cette expérience, j'ai vu que la méthode d'enseignement utilisée par l'enseignant était uniquement la méthode du cours magistral et l'utilisation de manuels scolaires.

Les médias d'apprentissage jouent un rôle important dans un processus d'apprentissage, de sorte que de nombreux médias variés sont créés. Selon Sudjana, le processus d'activités d'apprentissage ne devrait pas seulement être un processus de communication verbale à travers les mots de l'enseignant aux élèves, mais aussi être donné une activité - des activités et des médias qui peuvent augmenter l'interaction et la motivation des élèves.

Pendant ce temps, selon Sumiati (2008: 159-160) a déclaré que les médias d'apprentissage font partie intégrante du système d'apprentissage qui peuvent être utilisés pour canaliser des messages (messages), stimuler les pensées, les sentiments, l'attention et la volonté des étudiants afin que l'apprentissage processus est encouragé.

Les médias d'apprentissage ont de nombreuses classifications. L'un des médias d'apprentissage intéressants, qui a une nature interactive qui privilégie la coopération, la communication et peut conduire à l'interaction entre les élèves est à travers des jeux qui ont des caractéristiques pour créer la motivation dans l'apprentissage, à savoir la fantaisie (fantaisie), les défis (défis) et la curiosité (curiosité) Irwan et al, 2019).

Ceci est conforme à l'opinion de Dewi, CK (2018 : 443), qui déclare que l'apprentissage basé sur le jeu a un bon potentiel pour être utilisé comme moyen d'apprentissage efficace car il peut stimuler les composants visuels et verbaux.

Quizizz est l'un des médias d'apprentissage interactifs basés sur le jeu. Quizizz est une plate-forme de média d'apprentissage en ligne qui peut être développée en tant que média d'apprentissage et outil d'évaluation, dans laquelle elle peut charger du matériel et des quiz sous forme de jeux accessibles via des smartphones. ou des ordinateurs. En plus de pouvoir être utilisé comme média d'apprentissage, Quizizz peut également être utilisé comme un outil d'évaluation d'apprentissage intéressant et amusant. Les activités d'apprentissage à domicile peuvent bien sûr facilement devenir des activités ennuyeuses pour les étudiants. , afin d'atteindre des objectifs éducatifs.

Les jeux de Quizizz présentent de nombreux avantages, notamment une apparence attrayante, une utilisation facile, peuvent faciliter la livraison du matériel par les enseignants, provoquer une interaction et la participation des élèves à un processus d'apprentissage. En plus d'avoir été en retard à cause de plusieurs problèmes, comme un réseau Internet lent.

Sur la base des résultats des observations et des questionnaires analytiques menés auprès des élèves du SMA PAB 9 Patumbak le 6 avril 2021, il a été constaté que le processus d'apprentissage du français au SMA PAB 9 Patumbak utilise encore les médias conventionnels. De sorte que lorsque l'apprentissage est uniquement centré sur l'enseignant sans aucune interaction de la part des élèves. Pour que la livraison du matériel ne se passe pas bien. De plus, selon les résultats des entretiens avec les enseignants de français de la classe XI SMA

PAB 9 Patumbak, il a confirmé qu'il n'utilisait pas souvent les médias au moment de la rédaction Apprentissage de la langue française Les élèves ont également déclaré qu'ils ne comprenaient pas et avaient un intérêt à apprendre le français en utilisant uniquement les médias conventionnels et la méconnaissance des personnes décrivant les compétences (Decriré un Personne). Ils ont également dit qu'ils voulaient apprendre le français en utilisant Internet dans le processus d'apprentissage.

De l'explication du problème ci-dessus, on peut conclure que bien que les développements technologiques soient de plus en plus rapides et la création de supports d'apprentissage variés, le SMA PAB 9 Patumbak n'utilise toujours pas les supports technologiques dans le processus d'apprentissage de la langue française en classe XI, provoquant les étudiants deviennent passifs et s'ennuient, alors les chercheurs veulent le faire. Cette recherche s'intitule "Développement du média d'apprentissage interactif basé sur le jeu Quizizz sur l'apprentissage de la réception écrite en Français".

## **B. Identification Des Problèmes**

Sur la base du contexte ci-dessus, les problèmes identifiés dans l'étude sont:

1. Le manque de médias appropriés dans le processus d'apprentissage
2. Le système d'apprentissage centré sur l'enseignant
3. Le manque d'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français
4. L'utilisation de Quizizz -les médias interactifs basés sur est celui qui n'a pas été mis en œuvre dans SMA PAB 9 Patumbak.

**C. Limitation du problem**

Sur la base de l'identification du problème ci-dessus et afin que cette recherche puisse être bien organisée, le chercheur limite le problème de recherche, à savoir le développement de média interactifs d'apprentissage du français basés sur Quizizz avec du matériel. Décrire un Personne en classe XI. Selon le Rpp existant.

**D. Formulation du problem**

1. Comment est la procédure pour développer des média d'apprentissage interactif de la réception Écrite basé sur le jeu Quizizz?
2. Comment est la validité du média d'apprentissage interactif de la réception Écrite basé sur le jeu Quizizz?

**E. But de la recherché**

Sur la base du contexte ci-dessus, la recherche sur le développement de médias interactifs basés sur le jeu Quizizz vise à :

1. Connaître la procédure de développement de médias interactif de la réception Écrite basé sur le jeu Quizizz? .
2. Savoir la validité du média d'apprentissage interactif de la réception Écrite basé sur le jeu Quizizz?

## F. Avantages de la recherche

La recherche On s'attend à ce que chaque recherche apporte une influence et des avantages, alors que les avantages de cette recherche sont :

### 1. D'un point de vue théorique

- a. Les résultats de cette étude devraient apporter des connaissances au progrès du processus d'apprentissage, en particulier chez les utilisateurs de médias.
- b. Les résultats du développement de média d'apprentissage interactifs basés sur le jeu devraient constituer une base pour accroître l'utilisation des média d'apprentissage basés sur la technologie. Alors qu'il est prévu de fournir la commodité dans le processus d'apprentissage.

### 2. D'un point de vue pratique

#### a. Pour les enseignants

Cela peut apporter une innovation et une variété dans le processus d'apprentissage. Avec l'utilisation des média d'apprentissage Quizizz, on espère qu'il pourra être plus pratique pour les enseignants dans la mise en œuvre du processus de fourniture de matériel et fournir des média d'apprentissage amusants aux étudiants.

#### b. Pour les étudiants

En utilisant le média d'apprentissage Quizizz, on espère qu'il pourra aider les étudiants à comprendre le matériel Décrire un Personne donné, et on espère qu'il pourra augmenter la motivation d'apprentissage des étudiants.

c. Pour d'autres chercheurs II

Peut être utilisé comme référence ou référence dans la conduite de recherches similaires, en particulier en ce qui concerne le développement de média d'apprentissage.

