

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

L'éducation est essentiellement l'un des moyens qui a une influence majeure dans la formation de ressources humaines de qualité. Grâce à l'éducation, une génération de caractère peut être créée, capable de s'actualiser pour être le fer de lance du progrès de la civilisation. L'éducation est actuellement indissociable de la technologie, après la pandémie de Covid-19 qui a frappé le monde pendant 3 ans et qui a eu un impact énorme sur le monde de l'éducation, rendant les éducateurs encore plus innovants dans la recherche et la création de média d'apprentissage afin qu'ils puissent encore transmettre des connaissances même si ce n'est pas le cas, l'enseignement en face à face.

Le processus d'apprentissage actuel est progressivement revenu à la normale, les enseignants peuvent enseigner en face à face avec les élèves, mais les médias utilisés lors de l'apprentissage en ligne sont toujours utilisés comme support du processus d'apprentissage afin qu'il soit varié et n'ennuie pas les élèves. apprentissage. Les médias utilisés par les enseignants à l'heure actuelle ne suffisent toujours pas à améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.

D'après les résultats d'observations et d'entretiens menés au SMA Negeri 21 Medan, le processus d'apprentissage du français n'est toujours pas optimal, il y a encore beaucoup d'étudiants qui ont encore des difficultés à comprendre le français de sorte que cela a un impact sur les résultats d'apprentissage des étudiants

Sur la base des résultats d'une enquête d'analyse des besoins qui contenait 10 questions qui avaient été distribuées aux élèves de la classe X à SMA Negeri 21 Medan, 30 élèves ont répondu, les résultats ont montré que 19 élèves n'avaient pas reçu de bons résultats d'apprentissage, 23 élèves ont répondu que le français était difficile à comprendre, 28 étudiants ont répondu qu'ils avaient besoin de plus de temps pour répondre aux questions pratiques, 18 étudiants ont répondu que l'apprentissage en ligne à l'aide de téléphones portables/ordinateurs portables pourrait faciliter le processus d'apprentissage, 25 étudiants ont répondu qu'ils avaient besoin de nouveaux médias interactifs pour l'apprentissage processus, car 22 élèves considéraient que les médias utilisés actuellement n'étaient pas suffisants pour soutenir l'apprentissage du français en class.

Sur la base des résultats d'un entretien qui a été mené avec l'un des professeurs de français de SMA Negeri 21 Medan, à savoir Madame Diniyah Puteri Harahap S.Pd, M.Pd le 29 octobre 2022, nous avons constaté que les élèves avaient encore des difficultés à apprendre le français, le support utilisé en classe actuellement est moins utile pour soutenir le processus d'apprentissage car il présente plusieurs obstacles tels que les applications payantes, de sorte que seule la version gratuite peut être utilisée, ce qui est moins efficace à utiliser, de nombreuses applications/supports ne peuvent être utilisés qu'avec le internet alors que tous les étudiants n'ont pas de forfait internet à tout moment, d'autres applications sont assez bonnes pour développer la créativité des étudiants mais cela prend aussi assez de temps à traiter, parfois le message que l'enseignant veut faire passer n'est pas vraiment transmis correctement aux étudiants.

Dans l'explication ci-dessus, on peut conclure que les enseignants et les élèves ont tous deux besoin de nouveaux supports d'apprentissage qui peuvent accroître les connaissances des élèves en français.

L'utilisation des médias dans le processus d'enseignement et d'apprentissage peut aider la fluidité, l'efficacité et l'efficience dans l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Les médias sont un élément qui ne peut être ignoré dans le développement d'un système d'apprentissage réussi. En utilisant un média dans l'apprentissage, ce sera plus amusant pour les étudiants et bien sûr, l'apprentissage sera vraiment significatif. Il existe de nombreuses applications qui peuvent être utilisées pour soutenir le processus d'apprentissage de la langue française, dont l'application *Courselab 2.4*.

Courselab 2.4 est un logiciel permettant de compiler des supports pédagogiques multimédias basés sur le e-Learning (outils auteurs e-learning) puissants et faciles à utiliser. *Courselab 2.4* offre un environnement WYSIWYG (*What You See What You Get*) sans programmation pour produire du matériel pédagogique interactif pouvant être publié sur Internet, Learning Management System (LMS) et CD-ROM. L'utilisation de l'application *Courselab 2.4* est presque la même que l'utilisation de l'application Microsoft Powerpoint, de sorte que les enseignants habitués à créer des supports pédagogiques à l'aide de Microsoft Powerpoint n'auront pas de difficultés à créer des supports pédagogiques à l'aide de *Courselab 2.4*. En utilisant cette application, nous sommes en mesure de produire du matériel pédagogique à intégrer dans *Learning Management System* basé sur le Web *Courselab 2.4* est une alternative qui peut être utilisée par les éducateurs pour apprendre aux étudiants. La chose que les

étudiants apprécient généralement est quelque chose qu'ils ne savaient pas auparavant. *Courselab 2.4* rend l'apprentissage plus innovant.

Sur la base de ce problème de fond, pour aider les éducateurs à fournir du matériel, les chercheurs ont mené une étude intitulée "**DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIAUX D'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS BASÉ SUR COURSELAB 2.4 À SMAN 21 MEDAN**". But des chercheurs était de développer *Courselab 2.4* qui pourrait attirer l'attention des étudiants et pourrait être utilisé par les éducateurs et élèves dans l'apprentissage du français.

B. Identification des Problèmes

Basée sur les problèmes mentionnés ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants:

1. Les résultats d'apprentissage des élèves en classe sont encore faibles
2. Les élèves ont du mal à apprendre le français
3. Il manque encore des médias d'apprentissage permettant aux élèves de mieux comprendre le français
4. Le professeur de français de SMA Negeri 21 Medan n'a pas utilisé les médias d'apprentissage du français, en particulier le programme Courselab

2.4

C. Limitation des Problèmes

Pour que cette recherche soit bien organisée, c'est bien de limiter le problème qui va être observé dans cette recherche pour que le problème ne soit pas trop largé discuté. Le matériel testé dans ce développement n'est pas pour tous

les matériels d'apprentissage mais se limite uniquement au matériel : Heure, Jour, Date, Mois, Année.

D. Formulation des Problèmes

Les formulations des problème de cette recherche sont:

1. Comment est le développement des matériaux d'apprentissage de français basé sur *Couselab 2.4* à SMAN 21 Medan?
2. Quelle est la faisabilité de développement des matériaux d'apprentissage de français basé sur *Couselab 2.4* à SMAN 21 Medan?

E. But de la Recherche

Cette recherche a pour but de:

1. Décrire développement des matériaux d'apprentissage de français basé sur *Couselab 2.4* à SMAN 21 Medan.
2. Décrire la validité des matériaux d'apprentissage de français basé sur *Couselab 2.4* à SMAN 21 Medan

F. Avantages de la Recherche

On s'attend à ce que les résultats de cette étude soient utiles à la fois théoriquement et pratiquement pour toutes les personnes impliquées telles que:

1. Éléves

En utilisant le média d'apprentissage de français *Courselab 2.4* devrait améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.

2. Enseignants

Ajouter des médias d'apprentissage pour activités d'enseignement et devenir une référence à utiliser dans des activités d'enseignement et d'apprentissage plus interactives.

3. École

Cette recherche peut être utilisée comme une alternative pour être utilisée comme support dans tous du matériel d'apprentissage de l'école.

