

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

La bande dessinée numérique est l'un des médias d'apprentissage qui est intéressante. Parce que la bande dessinée utilise de nombreuses images pour transmettre un message spécial aux lecteurs. Et puis, la bande dessinée peut être formée manuellement et peut également être formée numériquement. À cet égard, la bande dessinée numérique est moins développée en comparaison de la bande dessinée manuelle. Ceci est dû au fait que la bande dessinée numérique sera plus facile à utiliser par les élèves et pourra motiver l'apprentissage des élèves et pourra augmenter la capacité de la mémoire des élèves. Cette opinion est conforme avec McCloud (1994:23), il a constaté que la bande dessinée est un média d'apprentissage qui peut améliorer la mémoire des élèves.

La bande dessinée numérique est devenue l'un des médias les plus intéressants à utiliser dans l'apprentissage en ce moment parce que la bande dessinée numérique a des visuels attrayants et peut bien transmettre le message au lecteur. Cette opinion est conforme à Arifin (2016:16) qui a constaté que le média est une présentation des données entre la source et le destinataire. Et donc, ce média devient l'un des meilleurs choix en utilisant dans l'apprentissage. Le média bande dessinée numérique peut aider l'apprentissage du français à être efficace et ne gêne pas à connaître, et peut donner la liberté dans l'apprentissage aux élèves.

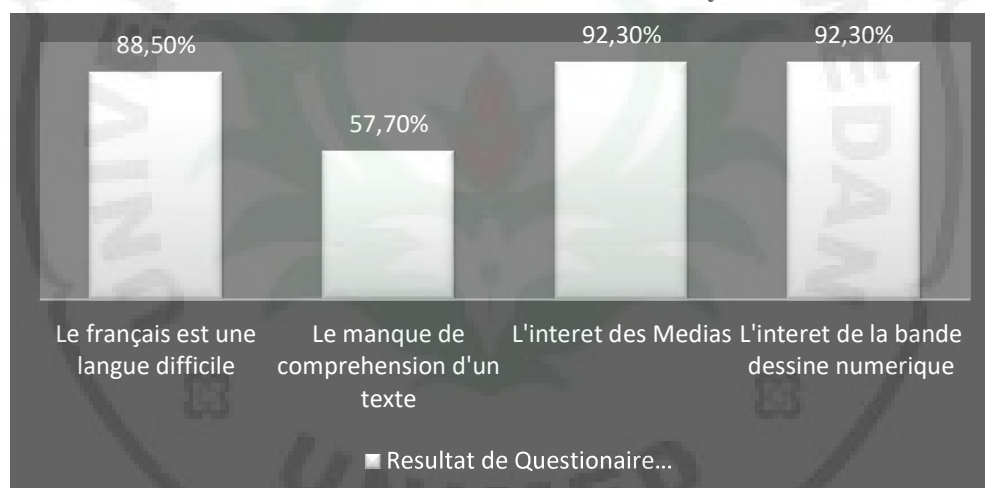
Le développement industriel 4.0 influence de créer des nombreuses innovations des médias, en particuliere dans domaine de l'éducation et donner un effet qui dois remarqué dans le prossecus l'apprentissage, comme l'efficacité de l'apprentissage, le productivité du temps, et les autres supports. Donc le media d'apprentissage a un rôle important dans l'enseignement, surtout au processus de l'apprentissage du français. Et à cause de ça, la variation de media d'apprentissage qui sera utiliser, il peut résoudre les changements qui devient développer et peut aider l'apprentissage des élèves et augmenter leurs résultats.

Basé sur les données d'entretiens à l'enseignante de français au SMAN 11 Medan, l'un des matières d'apprentissage qui est difficile à apprendre par les élèves sont le passé composé et l'imparfait. La matière est assez difficile à la cause des différences de grammaticales dans le contexte de la survenance d'un événement. Le passé composée utilise pour declarer un situation complet et situation qui a été fini au passé. En autre, l'imparfait est aussi un mode au passé pour décrire un événement au passé, en particulier quand on veut expliquer un momment habituelle au passé.

Par exemple: Firda est partie au campus avec Pierre en bus hier matin (*Passe composé*), mais quand elle était petite, Firda aimait partir à l'école à pied tous les jour. Elle partait à 6h chaque matin (*Imparfait*)

D'après les résultats du questionnaire qui a adressé aux élèves du SMAN 11 Medan, ils ont été constaté qu'ils avaient des difficultés pour développer des paragraphes dans le passé composé et aussi l'imparfait. En outre, les élèves sont moins intéressé pour apprendre le français en raison du manque de médiad'apprentissage variés. Voici le résultat du questionnaire des élèves du SMAN 11 Medan qui a été réalisé dans le cadre de l'activité d'analyse des besoins.

Schéma 1. Resultat de Questionnaire d'Analyse des Besoins

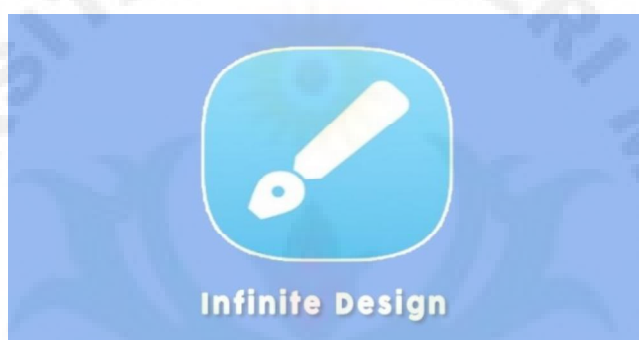


Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins ont montré 88,50% des élèves considèrent que le français est une langue difficile à apprendre. Ensuite, 73,1% des élèves ont déclaré que la bande dessinée n'a jamais été appliquée dans l'apprentissage à l'école. Ensuite, 85% des élèves ont déclaré que le processus d'apprentissage du français nécessite des médias plus variés, de ce questionnaire nous pouvons conclure que les élèves ont un intérêt à apprendre le français avec des méthodes et des médias différents.

Dans le processus de réalisation, la bande dessinée numérique sera développée à l'aide d'une application appelée *Software Infinite Design*, le processus de fabrication de médias visuels tels que la bande dessinée numérique peut être réalisé de manière

plus facile. *Software Infinite Design* est l'un des outils professionnels d'édition et de dessin et peut être utilisé avec android, tablette ou ordinateur (PC). Chaque média de cours de français sera conçu à partir de cette application, puis exporté sous forme de fichier au format JPEG, PNG ou SVG.

Image 1.1
Software
Design



Logo de
Infinite

Sur la base du syllabus, il existe de nombreuses matières françaises qui peuvent être enseignées à l'aide de la bande dessinée numérique. L'un des matériaux le plus approprié est raconter un événement passé. Ce matériel se trouve dans le syllabus de français de la classe XI KD 3.7. Le matériel de raconter un événement passé discute des actes de parole pour exprimer des actions/événements qui se sont produits/faits dans le passé avec une attention à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans les interactions orales et écrites. Cette matière est importante à apprendre car il existe des éléments de base de la langue française, à savoir le passé composé et l'imparfait. Et les élèves apprendront également le vocabulaire qui fait référence au passé en français, comme hier, longtemps, et d'autres (Syllabus, 2021:9).

En rapport avec le contexte du problème qui montre les problèmes (1) le manque des médias numériques intéressants pour l'apprentissage du français qui peuvent soutenir l'apprentissage autonome des élèves du SMAN 11 Medan (2) la

capacité des élèves du SMAN 11 Medan développent des phrases en le passé composé et l'imparfait qui encore faible, (3) es développement des technologies qui devient plus développer mais les apprentissage au SMAN 11 Medan ne le suivent pas. En cause de problème ci-dessus, il est nécessaire de développer de bons médias d'apprentissage qui peuvent augmenter les résultats de l'apprentissage. Par conséquent, cette étude développera un média d'apprentissage bande dessinée numérique pour l'apprentissage du français au lycée avec le titre "Développement du Media Bande Dessiné Numérique En Utilisant *Software Infinite Design* Pour l'Apprentissage du Français"

B. Identification des Problèmes

À partir de l'explication de fond qui a été décrite ci-dessus, on peut décrire plusieurs problèmes qui forment la base de cette recherche, y compris les suivants.

1. Manque de média d'apprentissage du français sur l'internet qui soient intéressants et qui puissent soutenir l'apprentissage autonome des élèves du SMAN 11 Medan.
2. Manque de compétences en langue française des élèves à SMAN 11 Medan dans l'utilisation des phrases et la formation des phrases du passé composé et de l'imparfait.
3. L'apprentissage de français à SMAN 11 Medan n'est pas suivre totalement les développements d'ère numérique.

C. Limitation des Problèmes

Basé sur l'identification du problème ci-dessus, cette recherche se limite au développement du media bande dessinée numérique pour l'apprentissage du français au lycée dans le matériel raconter un événement au passé.

D. Formulation des Problèmes

Basé sur les contextes et les limites des problèmes qui ont été décrits précédemment, la formulation du problème dans cette étude est la suivante.

1. Comment est le processus de développement du média bande dessinée numérique en utilisant de *Software Infinite Design* pour l'apprentissage du français?
2. Quelle est la faisabilité du media bande dessinée numérique en utilisant de *Software Infinite Design* pour l'apprentissage du français?

E. But de la Recherche

Les objectifs de recherche qui seront décrits sont les suivants.

1. Décrire le développement du média bande dessinée numérique en utilisant de *Software Infinite Design* pour l'apprentissage du français.
2. Montrer la validation du média bande dessinée numérique en utilisant de *Software Infinite Design* pour l'apprentissage du français.

F. Avantage des Recherches

Cette recherche a des avantages théoriques et des avantages pratiques, à savoir comme suit.

1. Avantages théoriques

Les résultats de cette étude devraient être utilisés comme support d'apprentissage ou comme ressource d'apprentissage pour les élèves, en particulier dans l'apprentissage du français au lycée sur le matériel raconter un événement au passé.

2. Avantages pratiques

Pratiquement, cette recherche est utile pour les étudiants, les professeurs et les chercheurs. Ces avantages sont décrits comme suit.

a. Élèves

Cette recherche peut faciliter l'acceptation par les élèves de la matière pédagogique enseignée dans raconter un événement au passé.

b. Professeurs

Cette recherche peut être utilisée comme référence dans l'apprentissage du français