

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. État de Lieu

À l'ère de la mondialisation, le besoin de communication augmente avec les progrès de divers domaines. La langue est un phénomène social qui aide les gens à se comprendre (Bahrudin 2009 : 1). Le développement du langage est influencé par plusieurs aspects, dont l'un est l'aspect technique. Les progrès de la science et de la technologie sont très rapides, ouvrant les interactions inter pays d'un hémisphère à l'autre, rendant les interactions inter pays plus fortes et plus faciles.

La connaissance d'une langue étrangère est importante pour vous et pour les autres. De plus, l'apprentissage d'une langue étrangère peut affecter de nombreux aspects. B. Littérature, œuvres, art. La connaissance d'une langue étrangère facilite la communication avec les étrangers. Des langues étrangères ont été apprises dans plusieurs lycées en Indonésie, certaines des langues étrangères apprises sont l'anglais, l'allemand et le français, et le français est la 11e langue la plus parlée au monde. Le français est également utilisé comme langue officielle ou gouvernementale par plusieurs communautés et organisations telles que l'Union européenne, le CIO, la FBB et la FIFA.

Certains lycées enseignent certaines langues étrangères, dont le français. Dans certaines écoles de niveau X apprenant le français, l'un des supports étudiés est le nombre. Cela correspond au programme K-13. De plus, nous avons distribué un questionnaire d'évaluation des besoins aux élèves de la classe XI du SMAS Budi Agung Medan pour en savoir plus sur les conditions d'apprentissage et les compétences des élèves lors de l'utilisation de supports numériques. Les types de questionnaires utilisés sont des questionnaires mixtes (fermés et ouverts). Sur la base d'un entretien avec l'un des professeurs de français du SMAS Budi Agung Medan, plusieurs supports ont été utilisés pour soutenir le processus d'apprentissage en classe : De plus, sur la base des résultats du questionnaire, nous adoptons des méthodes d'apprentissage telles que les cours magistraux

(4,2%), les mémos (58,3%) et la mémorisation (20,8%). La plupart des élèves sont déclaré que les supports d'apprentissage utilisés n'étaient pas très attrayants. Après cela, la plupart des élèves ont du mal à apprendre les chiffres français.

Sur la base du problème ci-dessus, je suis intéressé par une étude intitulée "Développer un jeu de lancer de cartes comme aide à l'apprentissage des chiffres français". L'utilisation de jeux comme base d'apprentissage permet aux élèves d'apprendre plus facilement les nombres en appréciant le processus de jeu et en les motivant à apprendre. Comprendre le sujet et éviter l'ennui pendant l'apprentissage.

### **B. Identification du problème**

Sur la base de l'état de lieu ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants:

1. Les médias utilisés par l'enseignant du français sont moins intéressants.
2. Les méthodes appliquées dans l'apprentissage des nombres français sont moins interactifs, donc les apprentissage a tendance à être monotone.
3. Les élèves ont encore du mal à apprendre les nombres français.

### **C. Limitation du problème**

De l'identification des problèmes, et en raison des limites d'énergie, de coût et de temps dans la recherche. Concentrez-vous sur le développement du jeu *Lempar Kartu* en tant que support d'apprentissage des nombres français afin que vous puissiez facilement apprendre les nombres français de 1 à 99 dans un environnement d'apprentissage amusant.

### **D. Formulation du problème**

Sur la base de la limitation du problème ci-dessus, la formulation du problèmes de cette recherche sont les suivants:

1. Comment développer le jeu *Lempar Kartu* comme support de l'apprentissage des nombres français?
2. Quelle est la faisabilité du jeu *Lempar Kartu* comme support de l'apprentissage des nombres français?

#### **E. Objectif de la recherche**

Basé sur la formulation du problème ci-dessus. Les objectifs de cette recherche sont les suivants:

1. Développement du jeu *Lempar Kartu* comme support de l'apprentissage des nombres français.
2. Découvrir la faisabilité du jeu *Lempar Kartu* comme support de l'apprentissage des nombres français.

#### **F. Avantage de la recherche**

1. Théoriquement

Cette recherche devrait ajouter des connaissances dans le domaine de l'éducation en général et le développement du support d'apprentissage français, en particulier dans l'apprentissage des nombres français.

2. Pratiquement

- a. Pour les enseignants

- 1) les résultats de cette recherche pourront être utile comme référence dans le développement du support d'apprentissage

- b. Pour les écoles

- 1) Les résultats de cette recherche pourront être une considération pour l'amélioration de la qualité d'apprentissage dans les écoles
- 2) Les résultats de cette recherche pourront être utile comme les supports d'apprentissage concernant les nombres français

c. Pour les futurs enseignants

- 1) Les résultats de cette recherche devrait fournir une motivation à créer et développer les support d'apprentissage intéressant, créatif, inovatif, interactif, et varié.

