

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États des Lieux

La langue est un outil pour exprimer des opinions, des désirs, des espoirs, et des informations réalisées par deux ou plusieurs personnes. Par conséquent, la langue est faite comme un outil de communication important par les humains. Richards dan Renandya (2002: 69) dit que “la langue est un outil de communication et en tant qu'enseignant, nous devons développer la capacité des étudiants à communiquer efficacement dans un contexte professionnel”.

Selon Iskandar et Dadang (2009: 226), la langue a un rôle important dans la vie des humains parce que la langue est un outil de communication humaine dans la vie quotidienne. Dans ce monde, la deuxième langue qui est utilisée comme un outil de communication est le français.

En Indonésie, seuls quelques lycées (SMA) étudient le français, dont le SMA Negeri 7 Binjai. Ainsi, l'apprentissage du français nécessite plusieurs approches afin d'atteindre les objectifs souhaités. L'apprentissage du français en Indonésie se fait dans divers endroits établissements d'enseignement, dont l'un est un établissement d'enseignement formel, à savoir l'enseignement au niveau secondaire. Selon Depdiknas (2003: 1), l'apprentissage du français à l'école est un moyen de développement personnel des élèves dans les domaines de la communication, des sciences, de la technologie et des arts culturels.

Dans cette ère numérique, le développement d'un modèle d'apprentissage est adapté au comportement et aux caractéristiques des apprenants. Ces derniers temps, les apprenants adolescents ont tendance à utiliser davantage les médias électroniques que les médias imprimés / livres. Dans le programme 2013 (K13), les enseignants doivent être plus créatifs dans la présentation du matériel et ont besoin de nouveaux média d'apprentissage intéressants afin de comprendre le matériel présenté et de bien maîtriser les compétences linguistiques. Les résultats des recherches de Chalim et Anwas (2018) montrent que 93,5% des ressources d'apprentissage utilisées par les élèves du premier cycle du secondaire et du secondaire de Jakarta utilisent Internet, tandis que ceux qui utilisent des livres plus petits sont 72,2%.

Selon Daryanto (2015: 216), les bandes dessinées sont une forme de dessins animés qui sont capables de raconter des personnages et de jouer une histoire dans une séquence qui est si étroitement liée aux images et sont conçues pour offrir du divertissement aux élèves, car les bandes dessinées sous forme de dessins animés peuvent attirer l'attention des lecteurs, en particulier des étudiants. Les bandes dessinées peuvent être utilisées de manière efficace et efficiente par les éducateurs dans le but d'augmenter et d'élargir l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Par conséquent, il est très approprié qu'un éducateur développe des bandes dessinées en média d'apprentissage.

Afin que cette recherche se déroule bien selon les objectifs de recherche, une analyse des besoins liés à l'apprentissage du français à l'aide de bande dessinée aux Lycée. L'analyse a été menée sur les élèves, les enseignants, les média

d'apprentissage, les installations, etc. Les activités d'analyse ont été menées au moyen d'entretiens, de remise de questionnaires et d'observations sur le terrain. Sur la base de l'analyse des besoins et d'entretiens, les données suivantes ont été obtenues.

Obtenu que les élèves classe X SMA Negeri 7 Binjai manque d'intérêt apprenant le français. C'est indiqué par la diminution de la note des élèves chaque semestre. Un autre facteur qui le déclenche est dû aux médias d'apprentissage moins attractifs appliqués par l'enseignant à l'école. Pendant ce temps, les enseignants n'utilisent que des média d'apprentissage tels que des livres, des modules, des vidéos. etc. De plus, les enseignants n'ont pas utilisé du média bande dessinée numérique dans l'apprentissage. Par conséquent, les chercheurs proposent du média bande dessinée basé sur webtoon dans l'apprentissage de français au lycée. Idéalement, dans cette ère numérique, le media d'apprentissage basé sur la technologie est plus facile, plus pratique et il est accessible partout et à tout moment. Avec l'application Webtoon, les apprenants en langues peuvent apprendre de manière ludique. Cette application se présente sous la forme d'une bande dessinée accompagnée d'une image pour que l'apprentissage ne soit pas ennuyeux.

Webtoon c'est accessible à l'aide d'un ordinateur portable ou d'un *smartphone* (Android). Cette bande dessinée basé sur *webtoon* peut être téléchargée gratuitement et le choix de bande dessinée de différents genres rend cette bande dessinée intéressante. En plus d'être intéressante, cette bande dessinée basé sur *webtoon* est plus efficace et plus abordable. Seulement avec le quota Internet, nous

pouvons profiter d'une variété de bandes dessinées de différents genres plutôt que d'avoir à acheter des bandes dessinées dans les librairie.

D'après l'explication ci-dessus, cette recherche est importante parce qu'il n'y a pas encore d'utilisation de bande dessinée dans l'apprentissage le français au lycée. Par conséquent, les enseignants sont tenus de développer diverses façons d'apprendre des innovations, comme utilisation des médias dans l'apprentissage du français, on s'intéresse de rediger la recherche intitulée "Développement du Média Bande Dessinée Basé sur *Webtoon* dans l'Apprentissage de français au Lycée".

B. Identification des Problèmes

Basée sur l'explication qui se trouve à l'état des lieux, on peut identifier plusieurs problèmes qui sont fondés sur cette recherche, ce sont:

1. Le média d'apprentissage utilise ne sont toujours pas encore bien et manque innovant.
2. Il n'y a pas encore d'utilisation de bande dessinée numérique dans l'application *Webtoon* pour l'apprentissage.

C. Limitation des Problèmes

Pour que cette recherche soit plus ciblée et le temps nécessaire soit relativement court, cette recherche doit être limitée. Cette recherche va concerner plus à l'utilisation de la bande dessinée pour l'apprentissage basé sur *Webtoon* dans l'Apprentissage du Français au Lycée.

D. Formulation des Problèmes

Les formulations du problème de cette recherche sont :

1. Comment développer le média de bande dessinée basé sur *Webtoon* dans l'apprentissage du Français au Lycée?
2. Quelle est la faisabilité de la bande dessinée basé sur *Webtoon* dans l'apprentissage du Français au Lycée?

E. But de La Recherche

Le but de cette recherche:

1. Pour développer de la bande dessinée basé sur *Webtoon* dans l'apprentissage du Français au Lycée.
2. Pour décrire la qualité de la bande dessinée basé sur *Webtoon* dans l'apprentissage du Français au Lycée.

F. Avantages de La Recherche

1. Pour les étudiants

Pour les étudiants, cette recherche pourrait devenir l'autre matériau d'apprentissage pour les étudiants qui aiment lire la bande dessinée.

2. Pour les professeurs

Pour les professeurs, les résultats de cette recherche peuvent être appliqués en classe comme le média d'apprentissage supplémentaires.

3. Pour l'Université

Pour la section française, particulièrement le département des langues étrangères à la section française, comme une référence pour la section française.

