

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de lieux

L'éducation est une chose très important pour tout le monde. L'éducation est un processus d'apprentissage pour multiplier et développer le potentiel de chaque humain. Selon Feni (2014: 13), l'éducation est une orientation ou une assistance donnée par les adultes au développement des enfants pour atteindre leur maturité dans le but que les enfants soient tout à fait capables d'accomplir leurs propres tâches de la vie sans l'aide des autres. Un élément des ressources pédagogiques est le curriculum. Le curriculum est un ensemble de plans et d'arrangements concernant les objectifs, le contenu et les matériel et techniques d'apprentissage utilisés pour guider la mise en œuvre ou le processus d'apprentissage afin que certains objectifs éducatifs puissent être atteints.

Le matériel d'apprentissage est quelque chose qui est utilisé par les enseignants et les élèves sous toutes les formes de matériel pour réaliser des activités afin de faciliter le processus d'enseignement et d'apprentissage. Dans le matériel d'apprentissage, il y a du matériel sur les connaissances, les compétences, les attitudes et les tâches qui doivent être accomplies par les élèves qu'est liées à certaines compétences de base. Le matériel d'apprentissage est considéré comme tout ce qui a une influence majeure sur l'obtention d'informations, des connaissances, des expériences et des compétences dans l'apprentissage. Le matériel d'apprentissage est un matériel qui peut être vu et

entendu, utilis par l'enseignants et les élèves dans les activités d'apprentissage en classe. En général, le matériel d'apprentissage a de 2 types, à savoir le matériel d'apprentissage imprimés et le matériel d'apprentissage non imprimés. Le matériel d'apprentissage imprimés peuvent prendre la forme de livres, de modules, de brochures, de cahiers d'exercices (LKS). Le matériel d'apprentissage non imprimé sous forme de vidéo, l'audio, le matériel didactique interactif, le matériel didactique d'affichage. De cette façon, le matériel d'apprentissage peut prendre la forme de nombreux éléments pouvant être utilisés pour accroître les connaissances des élèves.

Le processus d'apprentissage est l'un des efforts déployés pour améliorer la qualité de l'éducation, en particulier en Indonésie. L'apprentissage est un processus de relation mutuelle entre les enseignants et les élèves qui discutent d'un sujet composé de matériel d'apprentissage. L'apprentissage est une aide fournie par les enseignants afin qu'il puisse y avoir un processus d'acquisition de connaissances, de caractère et de morale chez les élèves. Selon Abidin (2012: 3), l'apprentissage est un processus qui exige de manière créative que les élèves effectuent un certain nombre d'activités afin que les élèves construisent vraiment leurs connaissances de manière indépendante et développent leur créativité. L'apprentissage peut être bien réalisé s'il est soutenu par de matériel d'apprentissage et du média d'apprentissage intéressants et est capable d'accroître l'intérêt des élèves pour l'apprentissage.

L'apprentissage des langues étrangères est l'une des sujet en Indonésie, de l'école primaire à l'université. L'une des langues étrangères qui est une sujet

obligatoire est l'anglais et est enseignée depuis l'école primaire. Les langues étrangères autres que l'anglais sont enseignées dans les lycées, à savoir le français, l'allemand, le mandarin, le japonais et autres. Ces langues étrangères sont enseignées comme sujet à option ou comme sujet d'approfondissement.

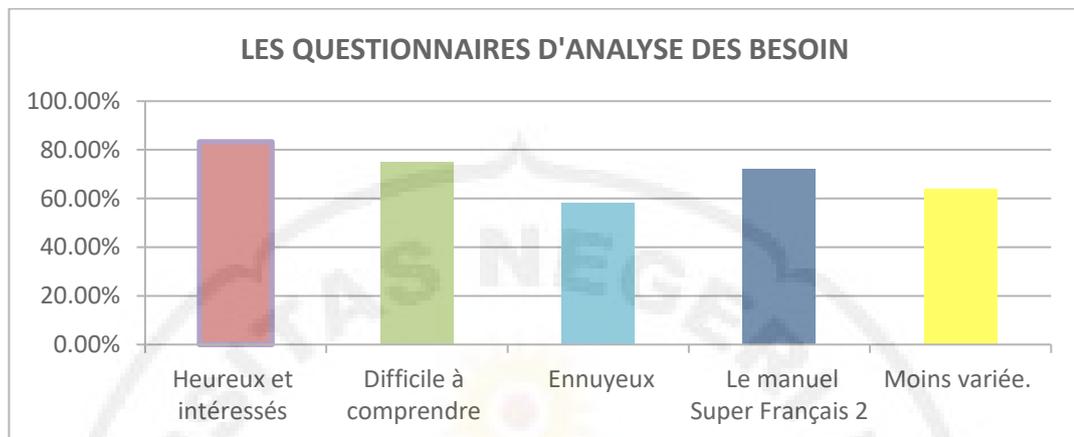
Le français est l'une des langues les plus intéressantes et les plus populaires au monde. Le français est également connu comme l'une des principales langues de la conférence de l'ONU en plus de l'anglais et d'autres langues. Cité à partir des données de Translocalize, le français est en onzième position, là où le français est le plus souvent utilisé dans le monde. Il y a 77 millions de locuteurs du français qui en font leur langue maternelle et 128 autres millions qui l'utilisent comme langue seconde (Setiakemala, 2019 : 32).

En se référant au curriculum de 2013, une langue étrangère est actuellement un sujet à option ainsi qu'un sujet d'approfondissement d'intérêt dans plusieurs lycées (SMA). Sur la base du curriculum 2013, l'apprentissage du français de la 10e à la 12e avec un temps imparti de 4 x 45 minutes dans une semaine. L'objectif de l'apprentissage du français au secondaire selon le curriculum de 2013 est d'offrir aux élèves des occasions de développer des compétences et de s'intéresser au français.

Lors de l'apprentissage du français, quatre compétences doivent être développées, à savoir la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Les quatre compétences linguistiques sont interconnectées, de sorte que l'enseignement doit être amélioré et comparable. En fait, pour améliorer les quatre compétences linguistiques des élèves ne sont pas

une chose facile à faire pour les enseignants. Les quatre compétences ont leurs difficultés respectives. Dans le but d'améliorer les compétences linguistiques des élèves en français, un enseignant doit être tenu de rendre l'apprentissage intéressant afin d'encourager les élèves à étudier avec enthousiasme et activité. Le matériel d'apprentissage est également important dans le processus d'apprentissage. Le matériel d'apprentissage est un élément qui joue un rôle important pour aider les élèves à atteindre les normes de compétence et les compétences de base. D'une manière générale, les matériel d'apprentissage contiennent des connaissances, des compétences et des attitudes ou des valeurs que les élèves doivent acquérir. En plus d'avoir à maîtriser la matière enseignée, l'enseignant doit également être habile dans le processus d'apprentissage. Donc, avec cela, l'enseignant doit trouver un moyen intéressant pour que les élèves puissent participer au processus d'apprentissage.

Dans l'observations faites au SMAN 3 Medan, l'apprentissage du français est un sujet d'approfondissement d'intérêt. L'apprentissage de la langue française est enseigné à tous les élèves de la classe XI IPS et de la classe XII IPS avec un temps imparti de 4x40 minutes dans une semaine. L'apprentissage du français s'effectue bien à chaque rencontre. Lorsque l'apprentissage du français commence, les élèves suivent du début de l'apprentissage jusqu'à la fin.



**Image 1.1** Graphique du questionnaire d'analyse des besoins

Selon les questionnaires d'analyse des besoins qui a été distribué aux élèves, presque 83,3 % des élèves se disent être heureux et intéressés à apprendre le français et 16,7 % se disent mécontents et peu intéressés à apprendre le français. Cependant, 75 % des élèves ont convenu que l'apprentissage du français était difficile à comprendre. Ensuite, 58,3 % des élèves ont déclaré qu'apprendre le français était ennuyeux. Sur la base des résultats de l'analyse du questionnaire, concernant les déclarations de matériel et média souvent utilisés par les enseignants, 72% des élèves ont déclaré que le matériel et média d'apprentissage utilisés étaient le manuel *Super Français 2*. Ainsi, 63,9 % des élèves ont déclaré que les matériel et médias d'apprentissage utilisés par l'enseignant étaient moins variée. On peut conclure que la plupart des élèves sont heureux et intéressés à apprendre le français, mais les élèves disent que le français est difficile à comprendre et ennuyeux parce que le média d'apprentissage utilisé par l'enseignant n'est pas variée. Dans ce cas, l'intérêt des élèves pour l'apprentissage est très grand mais a des contraintes sur le matériel et media d'apprentissage qui sont moins variée.

D'après l'entretien d'analyse des besoins, l'enseignant a déclaré que les élèves de la classe XI IPS 1 acceptaient vraiment l'apprentissage du français. Cependant, les élèves ont encore du mal à comprendre le français parce que les élèves sont nouveaux dans une langue étrangère très différente de l'anglais.

Quatre matériel sont enseignées par l'enseignant aux élèves, à savoir *Demander et proposer des opinions*, *Volonté et disponibilité*, *Inviter quelqu'un* et *Féliciter quelqu'un*. Parmi les quatre matériel, l'enseignant a indiqué que le matériel difficile à comprendre pour les élèves était le sujet *Demander et proposer des opinions*. Pour connaître les capacités des élèves en sujet de *demander et proposer des opinions*, un pré-test a été effectué sur les élèves avec un total de 27 étudiants participant au pré-test. Les résultats du pré-test montrent que de nombreux élèves obtiennent encore des scores inférieurs à la moyenne. Dans l'apprentissage du français, l'enseignant utilise des matériel d'apprentissage imprimés, à savoir le livre manuel Super français. Les matériel utilisés par l'enseignant sont des livres imprimés et des médias illustrés selon la matière. Les réponses des élèves au cours du processus d'apprentissage se sont bien déroulées en utilisant les matériel d'apprentissage utilisés. Mais les élèves ont déclaré qu'en utilisant une variété du matériel d'apprentissage, cela créerait davantage une atmosphère de classe et l'apprentissage serait plus intéressant et facile à comprendre. L'obstacle rencontré par l'enseignant lors de l'apprentissage est qu'il doit répéter les leçons qui ont été enseignées car les élèves ont encore du mal à comprendre sur le sujet *demander et proposer des opinions*.

Sur la base l'observations, l'entretiens, le prétest et les questionnaires d'analyse des besoins qui ont été distribué à SMA Negeri 3 Medan, les élèves ont affirmé que l'apprentissage du français était une sujet agréable mais c'est une sujet difficile à comprendre et assez ennuyeuse. Les obstacles rencontrés par les élèves dans le processus d'apprentissage du matériel *Demander et proposer des opinions* sont le manque de vocabulaire, un manque de compréhension de la conjugaison et un manque de compréhension de la façon de *demander et proposer des opinions*. Cependant, dans le curriculum de 2013, l'apprentissage du français fait partie des sujet d'approfondissement de la spécialisation et doit être suivie par les élèves dans le processus d'apprentissage. L'enseignant doit avoir la bonne solution au problème du processus d'apprentissage de la langue française, notamment en développant les matériel d'apprentissage.

Le média d'apprentissage est un outil utilisé comme un moyen pour transmettre du matériel d'apprentissage afin que le matériel a plus facile à comprendre. Selon Ramli (2012: 1), le média sont tout ce qui peut être utilisé pour canaliser les messages de l'expéditeur au destinataire, afin qu'ils puissent stimuler les pensées, les sentiments, les préoccupations et les intérêts des élèves afin que le processus d'apprentissage se déroule de manière optimale. Pour cette raison, afin d'attirer l'attention des élèves et de les motiver à utiliser les médias d'apprentissage, cela aidera grandement les activités d'apprentissage. Actuellement, le médias d'apprentissage sont très divers, c'est pourquoi un enseignant doit savoir choisir des médias d'apprentissage adaptés à la situation de la classe afin que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints comme prévu.

L'un des médias qui peuvent être utilisés dans l'apprentissage est le média d'animation.

Le média d'animation est une série d'images qui forment un mouvement qui présente des avantages par rapport à d'autres médias tels que les images statiques ou le texte. Selon Surjono (2017: 14), l'animation est une composante multimédia qui joue un rôle important en aidant les élèves à comprendre et à assimiler des sujets d'apprentissage complexes et abstraits. Pour soutenir l'apprentissage, l'animation peut être utilisée sous diverses formes, par exemple des animations qui contiennent des sons narratifs, des animations dont les explications sont accompagnées de texte et des animation sans texte explicatif ni son.

*Toontastic 3D* est un format d'application d'animation numérique relativement nouveau qui est sensiblement à égalité avec ses prédécesseurs. *Toontastic 3D* est un logiciel d'animation narrative 3D avec une narration captivante et la possibilité d'enregistrer sa propre voix pour inspirer et enseigner aux élèves ou utilisateurs. Bien que la technique de distribution de l'application soit en anglais, *Toontastic 3D* peut être exécutée ou utilisée dans n'importe quelle langue. *Toontastic 3D* est également un outil facile à utiliser qui permet aux élèves d'y accéder facilement.

Sur la base des problèmes ci-dessus, le chercheur a l'intention de développer du matériel d'apprentissage demander et proposer des opinions pour les élèves de SMA Negeri 3 Medan en utilisant média d'animation *Toontastic 3D*. Le matériel d'apprentissage développés sont utilisés pour un temps alloué de 12 x 45 minutes soit 6 séances. L'évaluation contenue dans le matériel d'apprentissage

du *demander et proposer des opinions* se fait à l'aide d'une épreuve écrite et d'une épreuve orale. L'application Toontastic3D n'a également jamais été utilisée dans SMA Negeri 3 Medan, donc selon les chercheuse, cette application est acceptable pour une utilisation par les élèves. Avec cela, le chercheure a l'intention de faire une recherche avec le titre **Développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant le média d'animation *Toontastic 3D* à SMAN 3 Medan.**

### **B. Identification des problèmes**

Sur la base du contexte des problèmes ci-dessus, plusieurs problèmes peuvent être identifiés, notamment les suivants :

1. L'enseignant a déclaré que l'apprentissage du français était encore difficile à comprendre pour les élèves sur le sujet *Demander et proposer des opinions*
2. Les élèves ont déclaré que l'apprentissage du français était une sujet les plus difficiles à comprendre.
3. Les élèves ont un intérêt à apprendre le français, mais les matériels d'apprentissage et les média utilisés par l'enseignant sont moins variés
4. Le média d'animation Toontastic n'est jamais utilisés dans le processus d'apprentissage du français à SMA Negeri 3 Medan

### **C. Limitation des problèmes**

Cette recherche se limitera au Développement du matériel d'apprentissage sur le sujet *Demander et proposer des opinions* le français en utilisant le média d'animation *Toontastic 3D* à SMAN 3 Medan, notamment en classe XI IPS 1 à SMA Negeri 3 Medan.

#### **D. Formulation des problèmes**

Sur la base des limites du problème ci-dessus, la formulation du problème dans cette recherche est :

1. Comment est le développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant le media d'animation *Toontastic 3D* à SMAN 3 Medan?
2. Quelle est la faisabilité du développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant le media d'animation *Toontastic 3D* à SMAN 3 Medan?

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

Sur la base de la description de la formulation du problème contenue ci-dessus, les objectifs de cette recherche sont :

1. Décrire le processus de développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant le media d'animation *Toontastic3D* à SMAN 3 Medan.
2. Montrer la faisabilité du développement du matériel d'apprentissage du français en utilisant le media d'animation *Toontastic3D* à SMAN 3 Medan.

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

##### **1. Avantage théoriques**

Cette recherche peut être utilisée pour ajouter des références et développement du matériel d'apprentissage le français en utilisant media d'animation *Toontastic 3D*.

## **2. Avantages pratiques**

### **1) Pour les enseignants**

Cette recherche peut fournir des références dans les médias d'apprentissage dans le but d'attirer l'attention des élèves afin que les cours de français ne soient pas ennuyeux et faciles à comprendre.

### **2) Pour élèves**

Pour les élèves, cette recherche devrait avoir un bon impact, afin que les élèves puissent facilement comprendre l'apprentissage du français. Ce média d'animation vise également à produire des élèves créatifs, productifs et innovants.

### **3) Pour les établissements d'enseignement**

Pour les établissements d'enseignement, cette recherche devrait être une considération pour les établissements d'enseignement afin d'ajouter des installations scolaires pour soutenir l'apprentissage du français.