

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de lieux

L'apprentissage est un processus de communication bidirectionnel entre les enseignants et les élèves afin de satisfaire la curiosité et le changement intellectuel des élèves. Selon Suyono & Hariyanto (2014 : 183), l'apprentissage est une activité similaire à l'enseignement, les activités de l'enseignant guident leurs élèves à travers le processus de maturation. Le but du processus d'auto-maturation chez les étudiants est le processus d'augmentation des connaissances chez les étudiants qui feront mûrir les étudiants eux-mêmes.

En cette ère de mondialisation, les enseignants doivent faire preuve de créativité dans la mise en œuvre du processus d'apprentissage dans les écoles. Il existe de nombreuses façons créatives de réussir l'apprentissage en classe, comme l'utilisation de médias ou de méthodes d'apprentissage intéressants et utiles pour contribuer à la réussite d'un processus. L'apprentissage avec des méthodes d'apprentissage conventionnels qui sont généralement mis en œuvre par les enseignants est considéré comme moins efficace s'il continue à être intégré dans chaque processus d'apprentissage dans les écoles. Parce qu'il déclenche l'émergence de l'apprentissage passif, les élèves n'écoutent que l'enseignant expliquer la matière et restent silencieux. Alors, cela déclenche également un manque d'interaction entre les élèves dans la classe, ce qui peut entraver le processus des élèves dans le développement de leur potentiel actif et créatif. Au-delà de ces problèmes, l'apprentissage en classe nécessite de nouvelles innovations d'apprentissage qui peuvent même déclencher l'activité, la motivation, la créativité, le potentiel de l'élève dans le processus d'apprentissage et l'auto-maturation. Les exemples d'innovations qui peuvent être développées pour augmenter la motivation d'apprentissage des élèves sont des méthodes d'apprentissage innovants et ludiques. Selon Haerullah & Hasan (2017 : 4) expliquent que la méthode d'apprentissage est un système

utilisé pour réaliser des conceptions d'apprentissage qui ont été agencées de telle manière sous la forme d'activités réelles et pratiques qui ont pour but d'atteindre des résultats d'apprentissage prédéterminés.

En ce qui concerne l'élaboration d'un processus d'apprentissage efficace, le chercheur doit disposer de données utiles comme référence et référence pour déterminer quel processus d'apprentissage peut être utile et efficace lorsqu'il est appliqué en classe. Les données recueillies par les chercheurs ont utilisé un questionnaire d'analyse des besoins aux étudiants et des entretiens avec les enseignants. D'après le questionnaire d'analyse des besoins que distribué au lycée privé Budi Agung Medan, il existe plusieurs matières de spécialisation enseignées aux élèves de la 10<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année qui incluent des matières françaises. A travers des entretiens menés avec l'enseignement de français de cette école, selon lui, les scores dans les matières françaises de certains élèves obtiennent des notes insatisfaisantes car les matières françaises sont considérées comme des matières difficiles, inintéressantes et ennuyeuses pour les élèves. Par conséquent, les enseignants de français doivent avoir des solutions innovantes afin que les étudiants soient motivés pour augmenter la valeur de leur apprentissage. Cela peut se faire de différentes manières, dont l'une consiste à créer des médias d'apprentissage innovants pour stimuler la motivation d'apprentissage des élèves.

Après avoir pris connaissance des résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué aux élèves de cette école, il a été constaté que les médias de jeu dans le processus d'apprentissage de la langue française étaient rarement utilisés dans le processus d'apprentissage. Cependant, l'apprentissage en groupe est largement utilisé dans le processus d'apprentissage de la langue française et les élèves préfèrent généralement les processus d'apprentissage qui font référence au processus d'apprentissage en groupe. On pense que le matériel d'apprentissage basé sur le jeu qui sera développé dans cette étude peut être mis en œuvre correctement car, sur la base des résultats de l'analyse des besoins et des entretiens menés avec l'enseignant, on peut conclure que les élèves ne savent pas ce que sont les

jeux de course de société. et Flashcards sont et l'enseignant suggère que ce média de jeu soit utilisé pour le matériel Situer Dans Le Temps parce que la fonction du média à développer correspond aux résultats d'apprentissage dans le Matériel Situer Dans Le Temps (Nombre, Date, Heure, Mois et Après avoir pris connaissance des résultats du questionnaire d'analyse des besoins distribué aux élèves de cette école, il a été constaté que les médias de jeu dans le processus d'apprentissage de la langue française étaient rarement utilisés dans le processus d'apprentissage. Cependant, l'apprentissage en groupe est largement utilisé dans le processus d'apprentissage de la langue française et les élèves préfèrent généralement les processus d'apprentissage qui font référence au processus d'apprentissage en groupe. On pense que le matériel d'apprentissage basé sur le jeu qui sera développé dans cette étude peut être mis en œuvre correctement car, sur la base des résultats de l'analyse des besoins et des entretiens menés avec l'enseignant, on peut conclure que les élèves ne savent pas ce que sont les jeux de course de société. et Flashcards sont et l'enseignant suggère que ce média de jeu soit utilisé pour le matériel Situer Dans Le Temps parce que la fonction du média à développer correspond aux résultats d'apprentissage dans le Matériel Situer Dans Le Temps (Nombre, Date, Heure, Mois et Année).

À partir de la description ci-dessus, le chercheur entend mener la recherche sur le développement de supports d'apprentissage basés sur le jeu qui combinent des méthodes d'apprentissage avec des supports d'apprentissage interactifs dans l'espoir de pouvoir surmonter des problèmes tels que le manque d'attrait du français pour les étudiants et la difficulté d'apprentissage. Français. Les supports d'apprentissage basés sur des jeux éducatifs que nous souhaitons développer en supports d'apprentissage innovants sont le jeu de course de société utilisant des cartes mémoire.

*Board Race Game* est un jeu éducatif qui peut être développé en une méthode d'apprentissage sous la forme d'un jeu de devinettes à tour de rôle (relais) qui utilise généralement un tableau noir comme support. *Board Race Game* est généralement utilisé pour former, mesurer ou réviser le niveau de

compétences en vocabulaire possédé par les élèves grâce à l'enseignant demandant aux élèves d'écrire le vocabulaire qui a été obtenu dans les leçons qui ont été faites précédemment. Selon Kusumawati (2017 : 115), *Board Race Game* est un développement d'un jeu de société qui peut être joué avec un tableau noir, une table ou un sol.

*Flashcards* sont des cartes illustrées qui peuvent être développées en aides à l'apprentissage. En général, il est utilisé pour entraîner le niveau de mémoire des élèves à mémoriser quelque chose comme du vocabulaire. Ce support d'apprentissage est considéré comme efficace car il peut augmenter la motivation des élèves à participer à une leçon. Selon Wong et al. (2021), *Flashcard* est une simple image sur un morceau de papier ou une carte qui sert de référence visuelle pendant le processus d'enseignement. C'est-à-dire que cette carte mémoire est classée comme un type d'aide pédagogique qui peut aider les enseignants à pratiquer les compétences de mémorisation du vocabulaire de manière efficace et efficiente.

Alors, sur la base de la description ci-dessus, les chercheurs sont intéressés à mener une recherche de développement innovante dans le but de donner des choix aux enseignants dans l'enseignement du vocabulaire aux élèves dans le processus d'apprentissage de la langue française au lycée avec le titre <<Développement du média d'apprentissage de français au lycée en utilisant le jeu *Board Race Game* à l'aide *Flashcard*> >.

## **B. Identification des problèmes**

Sur la base de ce qui est décrit dans états de lieux, voici quelques-uns des problèmes qui seront identifiés, notamment :

1. Apprendre le français avec des méthode conventionnelles et ennuyeux média d'apprentissage rend les élèves passifs, ce qui les rend non actifs dans l'apprentissage et a tendance à perdre leur motivation à apprendre le français.
2. L'apprentissage ennuyeux du français et le fait de ne pas utiliser d'autres alternatives rendent les élèves peu intéressés par l'apprentissage du français

3. Apprendre le français est considéré comme difficile à apprendre parce que le méthode d'apprentissage du français ne peut pas donner l'impression que la matière est facile à comprendre.

### **C. Limitation des problèmes**

Cette recherche se limitera à la faisabilité du média d'apprentissage du jeu *Board Race Game* à l'aide de *Flashcards* développées pour l'apprentissage du français à SMAS Budi Agung Medan avec le materiel << situer dans le temps >>. La détermination du matériel qui sera utilisé comme matériel dans le développement des supports d'apprentissage est basée sur des entretiens avec des enseignants et des étudiants français et la faisabilité du média d'apprentissage sera développée sur la base d'une validation par des experts (validateurs) axés sur des experts en matériaux et des experts en médias.

### **D. Formulation des problèmes**

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

1. Comment se déroule le processus de développement du média d'apprentissage jeu *Board Race Game* à l'aide de *Flashcards* pour l'enseignement du vocabulaire français à SMAS Budi Agung Medan?
2. Comment est faisabilité du média d'apprentissage jeu *Board Race Game* à l'aide *Flashcard* pour l'enseignement du vocabulaire français à SMAS Budi Agung Medan ?

### **E. But de la recherche**

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

1. Connaître le processus et le résultat du concept de développement du média d'apprentissage jeu *Board Race Game* à l'aide de *Flashcards* pour l'enseignement du vocabulaire français à SMAS Budi Agung Medan.
2. Réaliser un produit sous la forme d'un média d'apprentissage jeu *Board Race Game* à l'aide *Flaschcard* pour l'enseignement du vocabulaire français à SMAS Budi Agung Medan.

## F. Avantages de la recherche

### 1. Avantages théoriques

Cette recherche peut être utilisée comme référence supplémentaire dans le développement de média d'apprentissage et de matériel d'apprentissage pour l'enseignement du vocabulaire français.

### 2. Avantages pratiques

#### a. Pour les enseignants

Les résultats de cette recherche peuvent être utiles aux enseignants en tant que média d'apprentissage alternatif pouvant être utilisé dans le processus d'apprentissage du vocabulaire français.

#### b. Pour les étudiants

Les résultats de cette recherche peuvent être utiles comme référence pour les étudiants dans le processus de compréhension des matériaux d'apprentissage avec des médias d'apprentissage alternatifs.

#### c. Pour les futures chercheurs

Les résultats de cette étude peuvent être une référence pour les futurs chercheurs dans la conduite de recherches liées aux supports d'apprentissage basés sur le jeu, en particulier les jeux *Board Race* et *Flashcard*.