

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Le développement des technologies de l'information et de la communication est très rapide et a pénétré tous les niveaux de la vie des gens. Selon Ismanto (2017), le développement des technologies de l'information a atteint aujourd'hui tous les aspects de la vie des gens. Pour soutenir le développement de la technologie 4.0, en particulier dans le domaine de l'éducation, le ministère indonésien de l'Éducation a commencé à promouvoir l'utilisation des médias basés sur la technologie dans l'apprentissage. Depuis 2016, il a même commencé à introduire le modèle d'apprentissage mixte. Le mode en ligne combiné (*blended/hybrid learning*) est un mode d'apprentissage dans lequel le contenu matériel est délivré à la fois en face à face et en ligne, mais une plus grande proportion se fait en ligne, y compris des forums de discussion entre les participants (*Kementerian Pendidikan Nasional, 2016*).

L'émergence de l'épidémie de Covid-19 a également accéléré le processus de numérisation de l'apprentissage. Les élèves, du primaire jusqu'au niveau universitaire, sont obligés de suivre un apprentissage numérique. Selon Handoko et Waskito (2018), le développement très rapide des technologies de l'information a modifié les perceptions, les modes et les règles de vie humaine. Les humains dépendent de plus en plus des appareils de communication, tels que les ordinateurs portables et les smartphones, dans diverses activités de leur vie quotidienne. Ces outils de communication doivent donc être utilisés pour améliorer la qualité des apprentissages. Bien qu'il y ait eu un changement de l'apprentissage des manuels

classiques vers le numérique en ligne, la communauté n'est pas considérée comme prête, de sorte que la mise en œuvre de l'apprentissage utilise toujours des méthodes et des médias d'apprentissage conventionnels. Le processus d'enseignement et d'apprentissage est généralement réalisé à l'aide d'applications de conférence telles que *Zoom*, *Google Meet*, etc., mais avec un processus d'apprentissage qui n'est pas différent de l'apprentissage manuel classique. Ce n'est certainement pas équilibré, car le processus d'apprentissage appliqué doit être adapté aux conditions et aux supports qui le soutiennent afin que la qualité de l'enseignement soit améliorée.

L'utilisation des médias d'apprentissage est étroitement liée à l'amélioration de la qualité de l'éducation (Susetyaningsih, 2019). L'utilisation des médias par les enseignants dans le processus d'apprentissage devrait créer une atmosphère et une expérience d'apprentissage plus significatives et enrichir les expériences d'apprentissage des élèves. Ainsi, l'atmosphère d'apprentissage, qui était passive et ennuyeuse, peut devenir active et être accompagnée par la participation des élèves, qui deviennent plus interactifs (Baharuddin, 2015).

Les médias d'apprentissage sont l'un des facteurs qui soutiennent le succès du processus d'apprentissage dans les écoles, car ils peuvent aider le processus de transmission des informations des enseignants aux élèves, ou vice versa (Khairani & Febrinal, 2016). L'utilisation des médias d'apprentissage dans le processus d'enseignement et d'apprentissage dans les écoles peut inciter les élèves à accorder plus d'attention aux explications de l'enseignant, de sorte que les élèves sont plus enclins à prêter attention, à réfléchir et à avoir la volonté d'apprendre (Yudiantara et al., 2015). L'utilisation de médias d'apprentissage créatifs peut faciliter et améliorer l'efficacité de l'apprentissage afin que les objectifs d'apprentissage

puissent être atteints (Kurniawati & Nita, 2018). Avec l'innovation des médias, l'apprentissage sera plus intéressant, ce qui favorisera la motivation d'apprentissage des élèves (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017; Sagala et al., 2019).

Le français commence à être enseigné au lycée au premier semestre de la classe de seconde. Les matières enseignées sont encore très basiques, allant des salutations aux présentations personnelles. Ensuite, au SMA PLUS EFFARINA, le français est enseigné en une séance de 3 heures de cours (*Jam Pelajaran*/JP, 1 JP = 30 minutes) d'une durée totale de 90 minutes. Alors que dans certaines autres écoles, le français est enseigné en 3 JP (1 JP = 45 minutes) d'une durée totale de 135 minutes. Cela dépend de la décision de l'école, les enseignants doivent donc essayer de maximiser le temps d'apprentissage en structurant le matériel aussi bien que possible afin que le contenu enseigné soit aussi complet que possible.

Selon le plan de cours (*Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP*), le modèle d'apprentissage appliqué dans l'enseignement du français à SMA PLUS EFARINA est le Discovery Learning, qui est un modèle d'apprentissage où les connaissances ne sont pas données dans leur intégralité, mais impliquent plutôt que les élèves s'organisent, développent des connaissances et des compétences pour résoudre des problèmes. Pour que l'application du modèle d'apprentissage par la découverte puisse augmenter la capacité de découverte individuelle, en plus des conditions d'apprentissage initialement passives, elles deviennent plus actives et créatives (Robet dans Abu Ahmadi 1997 : 76). Ainsi, les enseignants peuvent changer l'apprentissage, qui était à l'origine orienté vers l'enseignant, pour devenir orienté vers l'élève (Yuliani, 2018).

Dans le processus d'apprentissage, l'enseignant est bien sûr une référence en tant que ressource d'apprentissage. Dans l'apprentissage du français à SMA Plus Efarina, le livre "Super Français" de l'éditeur *Erlangga* est utilisé en classe. Ce livre propose une variété d'activités individuelles ou collaboratives pour perfectionner les compétences en français des élèves. Toutes ces activités visent à améliorer les compétences linguistiques (écouter, parler, lire et écrire). La grammaire et le vocabulaire sont introduits de manière contextuelle et progressive. Ce livre permet non seulement aux élèves d'acquérir des compétences linguistiques, mais également des connaissances culturelles françaises. Il contient une variété d'activités. Cependant, les images de ce livre ne sont pas en couleur, les questions pratiques disponibles ne sont pas spécifiques pour améliorer quelles compétences, elles ne sont pas accompagnées de vidéos qui soutiennent l'apprentissage, la taille de ce livre est également assez grande, ce qui le rend peu pratique à transporter, et les élèves doivent le payer pour l'obtenir.

Dans les activités d'apprentissage utilisant la méthode *Discovery Learning*, le processus d'apprentissage est divisé en une étape de planification, une étape de mise en œuvre et une étape d'évaluation. Cependant, lors de la réalisation du test, les scores de plusieurs matières n'avaient pas atteint la cible, les élèves n'avaient pas encore atteint les KKM (Critères de Complétude Minimum). Les enseignants ont essayé de surmonter cela en faisant varier le modèle d'apprentissage qui n'était à l'origine que l'apprentissage par découverte, combiné à *Problem Based Learning* et *Project Based Learning*. De plus, l'enseignant essaie également de rendre les leçons plus intéressantes et maximales à travers des jeux pendant le processus d'apprentissage et cela est bien accueilli par les élèves. Cependant, il est difficile

pour les enseignants de préparer des médias innovants et interactifs lorsque le seul média utilisé est le *Power Point*. Avec l'audio, des images, du texte, etc. Ce serait donc beaucoup plus facile si le média était déjà disponible et pouvait être utilisé n'importe quand et n'importe où.

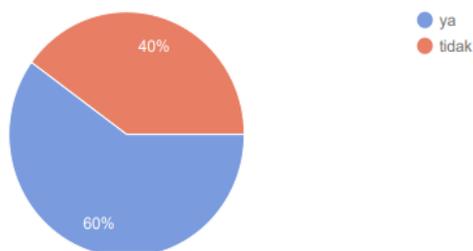
Les faits sur le terrain montrent que les enseignants utilisent rarement des médias d'apprentissage pratiques. Le manque d'utilisation des médias développés (Wibowo & Pratiwi, 2018), dans l'apprentissage se concentre uniquement sur les supports et modules pédagogiques (Nomleni & Manu, 2018 ; Sulistyarsi, 2016). Et il y a encore un manque de compétences dans le développement de médias basés sur la technologie (Hasana & Maharany, 2017). Basé sur les résultats d'entretiens avec des enseignants de français à SMA Plus Efarina, il a été constaté que l'apprentissage du français n'utilisait pas les médias de manière optimale. D'après nos observations, on a constaté qu'en général, les enseignants étaient créatifs de manière indépendante et dépendaient toujours des médias conventionnels.

On a également distribué des questionnaires aux élèves de SMA Plus Efarina et les résultats ont montré que 60% des élèves déclarent avoir des difficultés à apprendre le français. Ces difficultés étaient assez variées, allant de la prononciation, la lecture, et le vocabulaire.

L'image 1.1. : Résultats de l'analyse des besoins

1. Apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Prancis?

20 jawaban



https://docs.google.com/forms/d/1YeNjvC_L8nUs7YiUEhyPyxYry38qWjCTeuyEYtKGx/edit#responses

Le processus d'apprentissage se limite uniquement à l'oral sans combinaison avec d'autres modèles d'apprentissage afin que les élèves ne comprennent pas la matière. Il existe quatre compétences en français, soit la compréhension de l'oral, la production de l'écrit, la compréhension de l'écrit et la production de l'oral. Au moment de l'observation, il on est concentré sur la production de l'oral, car lors de l'apprentissage de la production orale en général, le professeur demandait aux élèves de dialoguer, de jouer un rôle. Mais parce que dans le processus d'apprentissage du français au lycée, il n'y a pas de division en quatre compétences, de sorte que l'enseignement de la production orale reçoit moins d'attention. La prononciation, la grammaire et le manque de maîtrise du vocabulaire restent les principaux problèmes auxquels le média utilisé n'est pas encore supporté. Ils sont 100% des élèves ont déclaré que l'apprentissage appliqué utilise des médias d'apprentissage conventionnels basés sur des manuels, des exercices et des textes, de sorte qu'il ne soutient pas le processus d'apprentissage actuellement mis en œuvre.

L'image 1.2. : Résultats de l'analyse des besoins

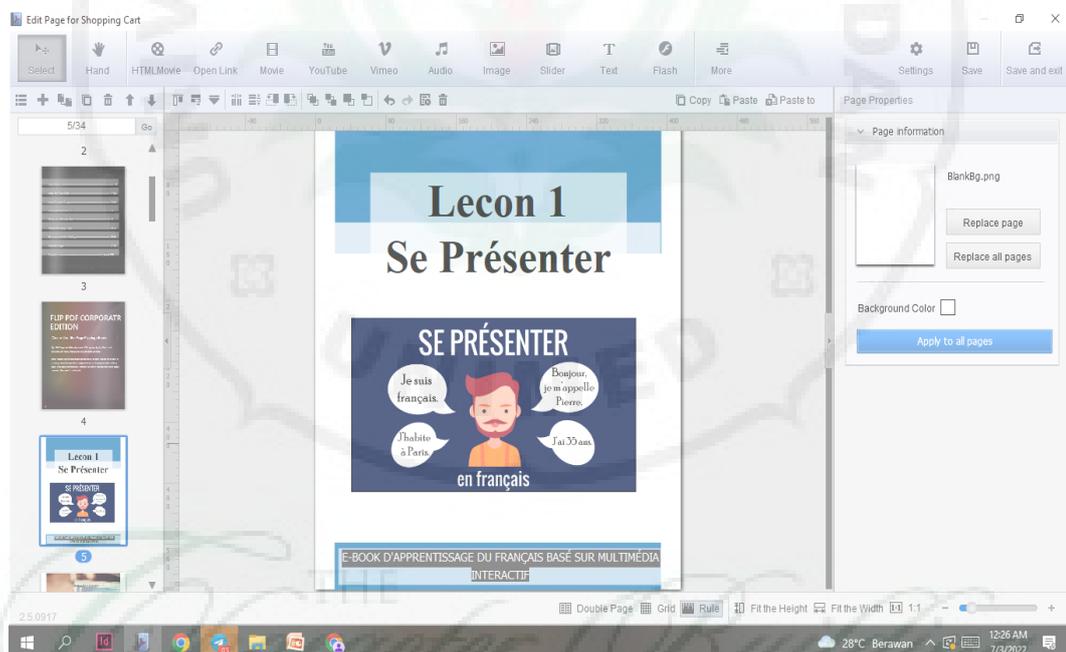


L'un des problèmes rencontrés par les élèves lorsqu'ils étudient à l'école est qu'ils ont du mal à assimiler la matière présentée par l'enseignant, car les médias d'apprentissage sont également encore limités à des livres dont la présentation de la matière est dense et l'apparence n'est pas attrayante, ce qui rend les élèves s'ennuient en l'étudiant (Handayani, et al., 2018). Surtout dans la classe X, qui, d'ailleurs, n'a jamais étudié ni connu le français. Le processus d'apprentissage, à la fois en ligne et en présentiel, sans la présence de médias d'apprentissage appropriés, construira une hypothèse chez les élèves selon laquelle le matériel enseigné est très difficile à accepter et très ennuyeux. Cela affecte bien sûr l'intérêt et la motivation des élèves à apprendre le français.

Après avoir effectué l'analyse, nous formulons que dans cette condition, des médias pouvant être utilisés à la fois en ligne et en présentiel sont nécessaires. Cela est conforme aux résultats de la recherche de *Computer Technology Research* (CTR) qui montrent qu'une personne ne peut se souvenir que de 20% de ce qu'elle voit, 30% de ce qu'elle entend, 50% de ce qu'elle entend et voit, et 80% de ce qu'elle entend, voit, et fait simultanément. Cela signifie que l'utilisation de médias tels que le multimédia interactif permet aux élèves de réaliser 80% de ce qu'ils apprennent (Nopriyanti & Sudira, 2015). Daryanto (2010:52) affirme que, de manière générale, les avantages de l'utilisation du multimédia interactif dans l'apprentissage sont que le processus d'apprentissage sera plus intéressant pour les élèves, en plus du fait que l'apprentissage devient interactif et que le temps d'enseignement peut être plus court. De plus, la compréhension des élèves dans l'apprentissage d'un matériel peut être améliorée car ils peuvent apprendre de manière autonome, n'importe où et n'importe quand, sans être confrontés à des problèmes de réseau.

Il existe de nombreux types de multimédias interactifs qui peuvent être utilisés. Dans l'apprentissage, les médias conventionnels peuvent également être convertis en multimédia, mais il doit y avoir un changement de forme de l'imprimé au numérique en utilisant un logiciel de support. Dans cette étude, nous voulons développer un média d'apprentissage sous la forme d'un livre électronique interactif (E-Book) comme solution d'apprentissage qui soutient fortement le processus d'apprentissage à la fois en ligne et en présentiel afin d'améliorer les compétences linguistiques en français au lycée.

L'image 1.3. : Conception d'affichage d'E-Book



Source : Flip PDF Professionale

Le contenu de la matière enseignée reste le même que celui indiqué dans le syllabus. L'objectif de cette recherche est de développer un livre électronique (*E-Book*) qui ajoutera des fonctionnalités audio, des images et des vidéos. Le contenu de ce livre électronique couvrira le matériel, la grammaire, les listes de vocabulaire et la prononciation. En outre, il y aura également des questions pratiques auxquelles

les élèves pourront répondre directement et qui seront corrigées automatiquement en cliquant sur le lien fourni. Arsyad (2014) a révélé que les Ebooks interactifs permettent aux élèves non seulement d'impliquer leur sens de l'ouïe, mais aussi de la vue. Plus il y a de sens utilisés pour recevoir des informations, plus il est probable que ces informations soient mémorisées et comprises. Les experts prouvent qu'il existe des différences significatives dans les résultats d'apprentissage obtenus grâce aux sens de la vue et de l'ouïe (Prihantana, et al., 2014). Ainsi, la présence d'un livre électronique soutenu par la visualisation et l'audio sera très bénéfique dans le processus d'apprentissage de la langue française au lycée.

Le contenu de la matière enseignée reste le même que celui indiqué dans le syllabus. L'objectif de cette recherche est de développer un livre électronique (Ebook) qui ajoutera des fonctionnalités audio, des images et des vidéos. Le contenu de ce livre électronique couvrira le matériel, la grammaire, les listes de vocabulaire et la prononciation. De plus, il y aura également des questions pratiques auxquelles les élèves pourront répondre directement et qui seront corrigées automatiquement en cliquant sur le lien fourni. Arsyad (2014) a révélé que les Ebooks interactifs permettent aux élèves non seulement d'impliquer les sens de l'ouïe, mais aussi de la vue. Plus il y a de sens utilisés pour recevoir des informations, plus il est probable que ces informations soient mémorisées et comprises. Les experts prouvent qu'il existe des différences significatives dans les résultats d'apprentissage obtenus grâce aux sens de la vue et de l'ouïe (Prihantana, et al., 2014). Ainsi, la présence d'un livre électronique soutenu par la visualisation et l'audio sera très bénéfique dans le processus d'apprentissage de la langue française au lycée.

Pour compléter ce livre électronique afin qu'il devienne un média d'apprentissage qui soutient les compétences du 21^e siècle, la section d'évaluation telle que les devoirs et les questions présentées dans ce livre électronique interactif sera intégrée selon les compétences du 21^e siècle qui ne sont pas seulement centrées sur le domaine cognitif mais comprennent également un certain nombre de compétences personnelles et sociales. Kang, Kim, Kim et You (2012) fournissent un cadre des compétences du 21^e siècle dans les domaines de la culture cognitive, affective et sociale. Le domaine cognitif est divisé en sous-domaines : la capacité à gérer l'information, à savoir la capacité à utiliser des outils, des ressources et des compétences d'investigation à travers le processus de découverte ; la capacité de construire des connaissances en traitant l'information, en donnant des raisons et en faisant preuve d'esprit critique ; la capacité d'utiliser les connaissances par le biais de processus analytiques, d'évaluer, d'évaluer et de résoudre des problèmes ; et des compétences en résolution de problèmes en utilisant des compétences de métacognition et de pensée créative. On espère donc que ce livre électronique interactif pourra être un moyen d'apprentissage efficace pour améliorer les compétences en français au lycée.

Sur la base de ce contexte, le chercheur envisage de mener une recherche avec le titre "Développement d'un E-Book Français Interactif pour Améliorer la Compétence Linguistique des Élèves". Sur la base de ce contexte, le chercheur entend mener une recherche avec le titre "**Développement d'E-Book Français Interactif pour Améliorer la Compétence Langagière des Élèves de SMA Plus Efarina**".

B. Identification des Problèmes

À partir ces d'états de lieux ci-dessus, on peut identifier les problèmes suivants :

1. Le média d'apprentissage utilisé pour apprendre le français n'est pas adapté, donc l'apprentissage n'est pas optimal et les élèves pensent que le français est difficile.
2. Il faut des médias d'apprentissage interactifs basés sur le multimédia pour améliorer les compétences langagières, afin de faciliter le processus d'enseignement et d'apprentissage du français au lycée
3. L'utilisation de livres électroniques interactifs dans l'apprentissage du français pour améliorer les compétences langagières n'a jamais été implantée au lycée.

C. Limitation des Problèmes

Sur la base du contexte et de l'identification des problèmes ci-dessus, cette recherche se limite au développement de médias d'apprentissage d'E-Book interactifs dans l'apprentissage du français à SMA PLUS EFARINA. Comme indiqué dans les états de lieux, il existe quatre compétences langagières, à savoir : Production de l'écrit, compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral et production de l'oral. Mais dans cette étude, il s'est limité à l'amélioration de la production orale en classe X dans le matériel KD 3.1 qui comprend *saluer, prendre congé, remercier* et 3.2 *se présenter*. Dans le processus de conception et de développement des médias, utilisera le logiciel Flip PDF Professional et sera assisté par d'autres outils de conception.

Cette recherche s'inscrit dans le type de recherche *RnD* utilisant le modèle de développement ADDIE (*analysis, design, development, implementation et evaluation*) en avec une approche quantitative des données qualitatives (mixte méthode).

D. Formulation des Problèmes

Nous allons encadrer les problématiques sous de questions suivantes afin que cette recherche soit systématique.

1. Comment est le processus de développement de l'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina?
2. Quelle est la validité d'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina ?
3. Quelle est l'efficacité de l'utilisation d'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina?

E. But des Recherches

À propos des problématiques ci-dessous, nous considérons que cette recherche a pour but de :

1. Décrire le développement d'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina.
2. Montrer la validité d'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina.
3. Décrire l'efficacité d'E-book Français interactif pour améliorer la compétence langagière des élèves de SMA Plus Efarina.

F. Avantage des Recherches

Cette recherche présente des avantages théoriques et des avantages pratiques, qui sont les suivants :

1. Avantages théoriques

Les résultats de cette étude sont censés être utilisés comme support d'apprentissage ou comme ressource d'apprentissage pour les élèves, notamment dans l'apprentissage du français en classe X du secondaire.

2. Avantages de la pratique

Les avantages de la pratique profitent aux élèves, aux enseignants et aux chercheurs.

Voici l'explication :

a. Élèves

Cette recherche peut faciliter l'apprentissage du français par les élèves.

b. Professeur

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

c. Chercheur

Comme la référence pour les efforts d'amélioration et de développement de nouveaux médias d'apprentissage. Et accroître les connaissances des chercheurs sur les connaissances et l'expérience dans la compilation des travaux scientifiques.