CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

La technologie d'information et de la communication (TIC) continuent d'innover et d'évoluer. Le développement de la technologie a un impact sur tous les domaines de la vie humaine, dont l'éducation. L'un d'entre eux est la domain de l'éducation. D'après UU No. 20 tahun 2003 l'éducation est un effort conscient et planifié pour créer une atmosphère et un processus d'apprentissage permettant aux élèves de développer activement leur potentiel de force spirituelle, de religion, de maîtrise de soi, de personnalité, d'intelligence, de noblesse de caractère et de compétences nécessaires à eux-mêmes, à la société, à la nation et à l'État. Selon Friska Junita (2009) Le développement des technologies de l'information et des télécommunications permet aujourd'hui aux gens d'apprendre par le biais de l'internet. Grâce à Internet, les apprenants peuvent apprendre des langues où qu'ils soient et à tout moment, sans être limités par la distance, l'espace et les contraintes de temps.

Les avantages de la technologie dans l'éducation se concrétisent par l'utilisation de médias d'apprentissage en classe. Selon Mawardi (2017) Les médias d'apprentissage sont des outils utilisés pour envoyer des messages qui peuvent stimuler les pensées, l'attention, les sentiments et les capacités des élèves afin de provoquer chez eux un processus d'apprentissage. Les médias d'apprentissage jouent donc un rôle important dans l'enseignement, notamment dans le processus d'apprentissage du français. Et à cause de ça, la variété des médias d'apprentissage

qui seront utilisés peut surmonter les changements en cours et peut aider les élèves à apprendre et à améliorer leurs résultats d'apprentissage.

Basé sur les résultats du questionnaire remis aux élèves de la classe XII IPS 2 SMA Negeri 11 Medan sur un total de 30 élèves, 90 % du total aux élèves qui ont rempli le questionnaire ont déclaré que le français était une matière difficile à apprendre, le matérielsdifficile à apprendre est le matérielsDonner l'Identité. Il y en a 70 % des élèves ont déclaré que le matérielsdonner l'identité était le matérielsdifficile à apprendre et 82,8 % des élèves ont déclaré que les médias d'apprentissage en classe étaient moins intéressants et qu'ils avaient donc besoin de nouveaux médias pour apprendre le français.

D'après les résultats l'entretien avec l'enseignant de la classe XII IPS 2 du SMA Negeri 11 Medan, actuellement les élèves apprennent encore le français parce qu'ils étaient auparavant en classe. X et XI Ils n'apprennent pas le français en classe, il y a donc plusieurs obstacles dans le processus d'apprentissage du français, dont la capacité comprehension oralé. De nombreux élèves ne comprennent pas la prononciation donnée par l'enseignant pendant le processus d'enseignement et d'apprentissage. Après avoir écouté le matériel, de nombreux élèves n'ont pas pu répondre aux questions posées par l'enseignant. Selon l'enseignant, environ 50 % de la classe XII IPS 2 ne pas atteindre la note minimale au lycée dans l'apprentissage du français. Ensuite, l'enseignant utilisent également plus souvent des méthodes de cours magistral et de prise de notes en classe et les médias utilisés par l'enseignant sont également moins variés car l'enseignant utilisent plus souvent des tableaux noirs et des livres.

Alors, pendant le processus d'apprentissage, les élèves ne se concentrent pas non plus sur le matériel présenté par l'enseignant. Parce qu'ils en ent besoin de nouveaux media d'apprentissage adaptés aux évolutions actuelles. L'un des principaux facteurs est que le processus d'apprentissage réalisé par l'enseignant ne dispose pas de médias d'apprentissage intéressants. Pour cette raison, des améliorations doivent être apportées en développant des médias d'apprentissage afin que les élèves ne s'ennuient pas facilement, en particulier pour accroître leur intérêt pour l'apprentissage et leurs capacités de comprehension oralé.

Différents types de médias d'apprentissage sont largement utilisés dans les activités d'enseignement et d'apprentissage dans l'écoles. L'un des médias largement utilisés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage est le média d'apprentissage audiovisuel. Un média audiovisuel apprécié des élèves car intéressant est le média vidéo animation. Par conséquent, le média vidéo animation sont un média intéressant pour l'apprentissage.

Les médias d'apprentissage vidéo animations *Doratoon* peuvent constituer un effort pour surmonter ce problème. *Doratoon* est un média basé sur un site Web qui fournit des services de création d'animation vidéo gratuits aux utilisateurs. Pour l'utiliser, connectez-vous simplement via votre compte pour un accès facile. *Doratoon* présente plusieurs avantages, notamment le matérielsaffiché et peut également être adapté au contenu du matériel. Pour cette raison, les chercheurs créeront des médias d'apprentissage sous forme de vidéos d'animation à l'aide de *Doratoon*. Ensuite, le chercheur utilisera également le matériel donner l'identité contenu dans le programme du cours X KD 3.3. Donner l'identité qui est contenu

dans le programme de la classe X KD 3.3. Donner son identité sert à se présenter à d'autres personnes ou à donner son identité à travers le français. Pour donner une identité, plusieurs verbes souvent utilisés sont: être, avoir, habiter, etc.

Image 1.1 Logo de *Doratoon*

Sur la base de ce contexte, le chercheur est intéressé à mener une recherche avec le titre “Développement Du Média Vidéos D’animation En Utilisant *Doratoon* Pour L’apprentissage Du Français”.

B. Identification des Problèmes

À partir de l’explication du contexte décrite ci-dessus, plusieurs problèmes sous-jacents à cette recherche peuvent être soulignés, notamment les suivants.

1. Les médias d'apprentissage utilisés par l’enseignant dans le processus d'apprentissage sont moins variés, de sorte que l'apprentissage a tendance à être moins intéressant.
2. Manque de compétences en français chez les élèves de SMA Negeri 11 Medan dans le matériel donner l'identité
3. L’apprentissage de français à SMA Negeri 11 Medan n’est pas suivre totalement les devellopements d’ére numérique.

C. Limitation des Problèmes

Basé sur l'identification du problème ci-dessus, cette recherche se limite au développement du média vidéo d'animation pour l'apprentissage du français au lycée dans le matériel donner l'identité.

D. Formulation des Problèmes

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

1. Quel est le processus de développement de médias vidéo animations en français au lycée à l'aide de *Doratoon* ?
2. Quelle est la faisabilité d'un média vidéo animation pour donner l'identité en français à l'aide de *Doratoon* ?

E. But de la Recherche

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

1. Décrire le processus de développement de médias vidéo animations utilisant *Doratoon* pour l'apprentissage du français au lycée.
2. Trouver la faisabilité des médias vidéo animations et démontrer la validation de l'utilisation des médias *Doratoon* comme média d'apprentissage dans le matériel « donner l'identité » pour les cours de langue française.

F. Avantages de la Recherche

Cette recherche a des avantages théoriques et des avantages pratiques, à savoir comme suit.

1. Avantages théoriques

   Les résultats de cette étude devraient être utilisés comme média d'apprentissage ou comme ressource d'apprentissage pour les élèves, en particulier dans l'apprentissage du français au lycée sur le matériel donner l'identité.

2. Avantages pratiques

   a. Élèves

      Cela aide à améliorer la compréhension des élèves du matériel de donner l'identite, en plus de rendre les élèves plus enthousiastes à l'idée d'apprendre le français. Et ce média peut être utilisé en classe ou n'importe où. Ainsi, même s'ils ne sont pas à l'école, les élèves peuvent toujours apprendre la matière grâce à des vidéos d'animation partagées par l'enseignant.

   b. Pour les enseignants

      Cette recherche peut servir de référence dans l'apprentissage du français.

   c. Pour les chercheurs

      Pour les chercheurs, il s'ajoute à l'expérience des chercheurs dans le développement de vidéos d'animation à l'aide de basé sur le site Web de *Doratoon* sur matériel la donner l'identité.