

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État De Lieu

Le développement des technologies de l'information à l'ère actuelle de la mondialisation ne peut plus éviter l'influence sur l'éducation. Les exigences mondiales exigent que l'éducation adapte toujours et les constamment. Développements technologique aux efforts d'amélioration de la qualité de l'éducation, en ajustant en particulier l'utilisation pour l'éducation, en particulier dans le processus d'apprentissage. Les technologies de l'information sont le développement de systèmes d'information en combinant la technologie informatique avec les télécommunications (Baharudin, 2010). L'utilisation de la technologie pour l'éducation, en particulier dans le processus d'apprentissage, n'est plus une chose difficile, car au fil du temps, la technologie peut aujourd'hui être atteinte à différents niveaux de la société.

Les écoles doivent adapter divers développements technologiques pour être utilisés comme des médias d'apprentissage plus interactifs, intéressants et capables d'améliorer les connaissances des élèves et d'élargir leurs connaissances sur les matériaux d'apprentissage. Selon Sardiman (2008 :12), l'apprentissage est un changement de comportement ou d'apparence avec une série d'activités telles que la lecture, l'écoute, etc. et l'apprentissage sera meilleur si les élèves l'expérimentent et le font.

Le français est l'une des langues qui a longtemps été étudiée dans

plusieurs lycées en Indonésie. Le français est étudié dans certaines écoles. Sur la base de Kurikulum 2013, le français est enseigné dans les classes X à XII pendant seulement 90 minutes par semaine. Le Curriculum 2013 est la référence pour le système d'apprentissage de la langue française dans les lycées. Selon le règlement du ministère de l'Éducation et de la Culture (Kemendikbud) No. 69 Curriculum 2013, le français est inclus dans le groupe des sujet d'apprentissage. Dans l'apprentissage du français, il y a 4 compétences à acquérir, savoir compréhension orale, expression orale, expression écrite et compréhension écrite les quatre compétences ne peuvent pas être séparées dans le processus d'apprentissage à chaque réunion. Quatre compétences seront apprises par les élèves en classe et doivent être capables de maîtriser les quatre compétences linguistiques. D'après les résultats d'entretiens avec le professeur de français SMA N 1 Doloksanggul en avril, où le processus d'apprentissage effectué par le professeur de français n'a pas été efficace et où les élèves ont toujours des difficultés à écouter les cours de français.

Les faibles scores aux tests ont entraîné des scores des élèves inférieurs au KKM (<75). Sur la base des données de score que l'on a reçues de l'enseignant du domaine d'études au cours de l'année scolaire 2020/2021, classe X, avec un total de 37 personnes qui ont réussi le score KKM, seules 10 personnes et 27 personnes n'ont pas réussi le score KKM. Dans ce cas, nous pouvons savoir que les résultats de l'apprentissage du français sont toujours classés comme moins optimaux.

Les méthodes les plus souvent utilisées par l'enseignant sont écours magistraux et les notes afin que les élève aient tendance à s'ennuyer rapidement. Le livre français utilisé dans SMA N 1 doloksanggul est Super Francais 1, et le livre n'appartient qu'à l'enseignant, donc les élèves n'attendent que des leçons de l'enseignant dans le livre il y a de la grammaire, des exercices et du vocabulaire qui rendent ce livre moins attrayant en termes d'images, les images ne sont pas en couleur, seulement en noir et blanc, orange, gris.

Le français ou d'autres langues étrangères sont inclus dans le groupe de matières de spécialisation. SMA Negeri 1 Doloksanggul est l'une des écoles secondaires qui étudie le français. Il y a six thèmes enseignés dans l'apprentissage du français. En classe X, au semestre 1 le thème est "se présenter", et au semestre 2 le thème est "la vie scolaire". En classe XI au semestre 1 sur le thème « vie de famille » et semestre 2 avec le thème « vie quotidienne ». Au semestre XII, semestre 1, le thème est « tourisme » et au semestre 2 le thème est « La préférence ». Sur la base des résultats d'entretiens menés par les chercheurs auprès d'enseignants de français dans les écoles, il a été révélé que les médias d'apprentissage utilisés par l'enseignant étaient les manuels et plusieurs sites sur Internet.

Sur la base des résultats d'une questionnaire d'analyse des besoins des élèves de français du SMA N 1 DOLOKSANGGUL classe X IPA 3 et X IPA 4 qui a été réalisée en avril, où 83,6% des élèves de la classe X ont du mal à écouter le français apprendre à cause de leur manque de vocabulaire français ,

89, 1% des élèves de la classe X sont intéressés par l'écoute de la vidéos d'apprentissage du français utilisant l'application *Animaker*. Des élèves de la classe X SMA N 1 DOLOKSANGGUL. Il y a 54,5% d'élèves et les élèves ont répondu que les médias utilisés par l'enseignant sont moins attractifs. Le média le plus souvent utilisé par les élèves est le site internet, Dans compréhension orale ce cas, on peut voir que les résultats d'apprentissage des élèves sont toujours classés comme moins qu'optimaux. Dans ce cas, on peut voir que les résultats d'apprentissage des élèves sont toujours classés comme moins qu'optimaux, le processus d'apprentissage doit être effectué autant que possible.

Sur la base des résultats des entretiens avec l'enseignant, les élèves ont toujours des difficultés à apprendre, en particulier à compréhension orale, manque de disponibilité des médias d'apprentissage de la langue française, manque d'intérêt pour l'apprentissage des élèves parce qu'ils pensent que les matières françaises ne sont que des intérêts croisés.

Le processus d'apprentissage du français a SMA N 1 Doloksanggul est ennuyeux car parce utilise des méthodes la prise de notes, mémorisation, et des exercices. Le processus d'enseignement et d'apprentissage est une activité d'interaction entre les éducateurs et les élèves qui comprend des activités cognitives, efficaces et psychomotrices. L'interaction doit être exécutée correctement afin qu'aucune erreur ne se produise. Pour que les activités d'enseignement et d'apprentissage se déroulent sans heurts, elles doivent être soutenues par des outils ou des intermédiaires pour dispenser des activités

d'apprentissage appelées médias.

Ainsi, pour susciter l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français, il est nécessaire d'appliquer un processus d'apprentissage efficace où l'enseignant sont tenus de réaliser un apprentissage qui peut soutenir l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Dans ce cas, l'enseignant est un facilitateur et peut utiliser des médias d'apprentissage efficaces. Les médias d'apprentissage sont également un médias d'apprentissage utilisé par l'enseignant pour faciliter la livraison de matériel lors de l'enseignement à l'école. Des choses comme celle-ci peuvent aider l'enseignant à dispenser des cours.

L'application *Animaker* est une application pour créer une vidéo animée plus facile à utiliser en raison de la disponibilité de modèles de vidéo animée afin qu'elle ne nécessite pas de compétences professionnelles en conception. On suppose que cette application *Animaker* peut être une alternative qui devrait être utilisée pour créer une vidéo d'apprentissage intéressante afin que le processus d'apprentissage soit plus attractif. En créant le processus d'apprentissage plus attractif, cela évite aux élèves de s'ennuyer et d'attirer l'attention des élèves à apprendre afin qu'ils peuvent plus facilement de comprendre les matériaux d'apprentissage et les aider à améliorer les compétences des langues, en particulier la compréhension orale.

Le but d'utilisation des médias d'apprentissage *Animaker* est d'aider l'enseignant à fournir du support d'apprentissage aux élèves afin que le matériel d'apprentissage présenté soit plus facile à comprendre et plus

attrayant. Pour soutenir et améliorer l'apprentissage du français dans la classe, spécialement pour le matériel "l'heure" et pour la compétence de langue: compréhension orale. il est nécessaire de développer du média d'apprentissage qui peut aider les élèves à comprendre le matériel grâce à la situation d'apprentissage attrayante et amusante.

Basé sur les problèmes ci-dessus, on souhaite mener une recherche intitulée : "Développement du média d'apprentissage de la langue française au lycée en utilisant l'application Animaker"

B. Identification Du Problème

Sur la base d'état de lieu ci-dessus, l'identification du problème peut être identifié comme suit :

Les élèves éprouvent toujours des difficultés à comprendre le français à l'oral

1. Les élèves ont encore des difficultés à apprendre le français, surtout sur les compréhension orale.
2. Les média d'apprentissage utilisée par l'enseignant sont moins variés afin que l'apprentissage être monotone.
3. Les méthodes d'apprentissage souvent utilisées par les l'enseignants sont les cours magistraux et la mémorisation si bien que les élèves s'ennuient plus facilement pendant le cours.

C. Limitation Du Problème

Pour que le problème de cette recherche soit plus clair et plus ciblé, il est nécessaire de limiter le problème, à partir de l'identification des problèmes existants, dans cette recherche, le problème se limite uniquement au développement du média d'apprentissage de la langue française au lycée en utilisant l'application Animaker pour le sujet de l'apprentissage "L'heure" spécifiquement sur la compétence de compréhension orale, pour que les élèves puissent comprendre bien le matériel dans la situation d'apprentissage amusante et attrayante.

D. Formulation Du Problème De Recherche

Sur la base de l'identification du problème ci-dessous, les problèmes de cette recherche peuvent être formulés comme suit :

1. Comment est le processus développement du média d'apprentissage de la langue française au lycée en utilisant l'application Animaker?
2. Quelle est la faisabilité des médias d'apprentissage développés en utilisant l'application Animaker de la langue française au lycée?

E. But de la recherche

Basé sur la formulation de problème ci-dessus, les buts de la recherche sont:

1. Savoir le développement du média d'apprentissage du français au lycée en utilisant l'application animaker.
2. Découvrir la faisabilité développement du média d'apprentissage du français au lycée en utilisant l'application animaker.

F. Avantages De La Recherche

Les résultats de recherche obtenus grâce à cette étude devraient avoir plusieurs utilisations, comme suit :

1. Les Futurs Les Chercheur
 - a. Acquérir les connaissances des résultats de la recherche.
 - b. Comme référence à considérer pour développer les médias d'apprentissage d'autres matériaux.
2. Les Lycées
 - a. En tant que média alternatif pour améliorer la qualité de l'apprentissage.
 - b. Peut être un média d'apprentissage pour les élèves des matières françaises.
3. L'enseignant
 - a. faciliter la livraison du matériel par l'enseignant lors de l'apprentissage des matériaux de français.
 - b. améliorer l'apprentissage afin qu'il puisse aider les élèves à optimiser leurs.