

JURNAL

EFFICACITÉ DE LA TECHNIQUE DE JEU DU *HANGMAN* POUR AMÉLIORER LE VOCABULAIRE FRANÇAIS DES ÉLÈVES DE MAS YASPI LABUHAN

DELI T.A 2019/2020

Ahmad Faisal Siregar

Dr. Irwandy, M.Pd

Dra. Elvi Syahrin, M.Hum

Département des langues Étrangères

Faculté des Langues et des Arts

Universitas Negeri Medan

Mèl: ahmadfslsrg@gmail.com

RÉSUMÉ

Ahmad Faisal Siregar, 2152131001 "Efficacité de la Technique de Jeu du *Hangman* pour Améliorer le Vocabulaire Français des Élèves de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020". Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan. 2020.

But de cette recherche est pour savoir l'efficacité de la technique de jeu du *Hangman* pour améliorer le vocabulaire français des élèves de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020. Cette recherche utilise une approche quantitative avec la méthode expérimentale, *pré-test* et *post-test*. Il y a deux variables dans cette recherche, ce sont le variable indépendant comme la technique de jeu du *Hangman* et le variable dépendant comme améliorer le vocabulaire français. La population de cette recherche est constituée de tous les élèves de la classe XI de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020 composée de 4 classes. L'échantillon de cette recherche se compose de deux classes, c'est-à-dire, la classe XI IPA 1 et XI IPA 2. L'échantillon est déterminé par une technique d'échantillonnage aléatoire (*Random Sampling*). La technique de collecte des données utilisées dans cette recherche sont une méthode de test, qui est un test d'écriture du vocabulaire français dans le groupe expérimental.

La technique d'analyse des données utilisant le t-test. Le résultat indique que la technique de jeu du *Hangman* est efficace pour améliorer le vocabulaire français dans le groupe expérimental. Le résultat indique par les calculs de t-test effectués sur la valeur post-test entre le groupe contrôle et le groupe expérimentale à l'aide de l'ordinateur de SPSS version 22. Le résultat du t-test de la valeur de groupe expérimental indique que T_{hitung} est plus grand que de T_{tabel} , qui est $8,765 > 2,0025$. Ainsi, T_{hitung} plus grand que de T_{tabel} signifie que H_a est accepté. Basé sur de l'analyse des données, le score moyen des élèves du post-test dans la classe contrôle est 60,00, tandis que pour la classe expérimentale est 80,67. Basé sur de la moyenne, on peut voir qu'il y a une augmentation significative pour améliorer le vocabulaire français des élèves en utilisant de la technique de jeu du *Hangman* qui est 60,00 - 80,67. Alors, on peut conclure que de la technique de jeu du *Hangman* est efficace pour améliorer le vocabulaire

français des élèves pour la classe XI IPA de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020.

Mots clés: efficacité, la technique de jeu du *Hangman*, améliorer le vocabulaire français

ABSTRAK

Ahmad Faisal Siregar, 2152131001 “Efficacité de la Technique de Jeu du *Hangman* pour Améliorer le Vocabulaire Français des Élèves de MAS Yaspi Labuhan Deli T.A 2019/2020”. Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan. 2020.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas teknik permainan *Hangman* untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis di MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain *pre-test* dan *post-test*. Variabel pada penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa teknik permainan *Hangman* dan variabel terikat berupa meningkatkan kosakata bahasa Prancis. Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI di MAS YASPI Labuhan Deli yang terdiri dari 4 kelas. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2. Sampel tersebut ditentukan dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode test, yaitu berupa test menulis kosakata bahasa Prancis pada kelompok eksperimen.

Teknik analisis data menggunakan *uji-t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan *Hangman* efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis pada kelompok eksperimen. Hasil tersebut ditunjukkan oleh perhitungan *uji-t* yang dilakukan pada hasil nilai *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan bantuan komputer SPSS versi 22. Hasil *uji-t* kelompok eksperimen menunjukkan T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} , yaitu $8,765 > 2,0025$. Demikian, $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang berarti bahwa H_a diterima. Berdasarkan analisis data, rata-rata skor siswa dalam *post-test* pada kelas kontrol adalah 60,00, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 80,67. Berdasarkan rata-rata dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa dengan menggunakan teknik permainan *Hangman* yaitu dari 60,00 - 80,67. Maka, dapat kita simpulkan bahwa teknik permainan *Hangman* efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI IPA MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020.

Kata kunci : efektifitas, teknik permainan *Hangman*, meningkatkan kosakata bahasa Prancis

A. États de Lieux

La langue est le média principal dans les échanges de culture et de science. Elle devient également un média très important pour l'homme en tant qu'outil de communication, d'opinion et d'interaction. La langue française peut à l'oral ou à l'écrit. À travers la langue humaine, elle peut également exprimer des idées, des messages et des sentiments aux autres. Comme un effort de socialisation et d'échange d'informations, les êtres humains ont besoin d'un piège pouvant être compris de manière globale, à savoir la langue. Par conséquent, dans cette ère de plus en plus avancée, en particulier sur la scène internationale, nous devons être capables de maîtriser les langues étrangères, dont le français.

En Indonésie, les langues étrangères sont également très largement étudiées, y compris le français, et même le développement de l'apprentissage du français s'applique au niveau tertiaire jusqu'au niveau secondaire supérieur (SMA / SMK / MA). Lorsqu'on apprend le français, il existe plusieurs compétences, il faut

maîtriser quatre compétences: compréhension orale (Compréhension Orale), expression orale (Production Orale), compétences de lecture (Compréhension Écrite) et compétences d'écriture (Production Écrite).

Dans l'apprentissage des langues, en particulier du français, le vocabulaire est essentiel à l'apprentissage et à la maîtrise de la langue afin que nous puissions la développer en phrases et en phrases simples, puis devenir plus complexe. Mais, en réalité, de nombreux obstacles subsistent à cet égard, notamment en écriture. La qualité de ses compétences linguistiques dépend clairement du vocabulaire dont elle dispose. Si le vocabulaire fait défaut, cela gênera certainement les élèves dans quatre compétences linguistiques. Par conséquent, les apprenants francophones doivent faire très attention et maîtriser le vocabulaire afin de pouvoir capturer et exprimer des idées ou des idées de manière logique et systématique.

Basé sur l'observation faite de MAS Yaspi Labuhan Deli, le 06 novembre 2019, il a été constaté que

certaines les élèves avaient des difficultés à écrire le vocabulaire. Cela ressort clairement des résultats le *pré-test* préliminaire donné par le chercheur, lorsqu'on, leur dit été d'écrire en français comment la situation de votre classe, ils sont capables d'écrire 15 à 25 mots alors que le vocabulaire atteindre est de 50 mots. D'après les résultats d'entretiens avec plusieurs les élèves, il y a plusieurs facteurs la cause le bas vocabulaire français les élèves, notamment la différence d'écriture et de prononciation des sons très éloignés. Les élèves ont donc du mal à mémoriser le vocabulaire. Outre les techniques d'apprentissage en termes pour améliorer le vocabulaire croissant sont moins variée et moins intéressante.

Pour cela, besoin d'une technique alternative pour améliorer le vocabulaire. L'une de la technique d'entraînement consiste à utiliser la technique de jeu du *Hangman*. **La technique de jeu du *Hangman*** est un jeu de devinettes qui utilise des caricatures, et dans ce jeu des élèves doivent deviner les lettres pour former un mot.

Basé sur l'explication ci-dessus, le chercheur a formulé le problème à savoir:

Comment est l'efficacité de la technique de jeu du *Hangman* pour améliorer le vocabulaire français des élèves de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020 ?

B. Méthodologie de la Recherche

Dans cette recherche le chercheur utilisent une approche quantitative avec la méthode expérimentale, pré-test et post-test. Il y a deux variables dans cette recherche, ce sont le variable indépendant comme la technique de jeu du *Hangman* et le variable dépendant comme améliorer le vocabulaire français. La population de cette recherche est constituée de tous les élèves de la classe XI de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020 composée de 4 classes. L'échantillon de cette recherche se compose de deux classes, c'est-à-dire, la classe XI IPA 1 et XI IPA 2. L'échantillon est déterminé par une technique d'échantillonnage aléatoire (*Random Sampling*). La technique de collecte des données utilisées dans

cette recherche sont une méthode de test, qui est un test d'écriture du vocabulaire français dans le groupe expérimental. La technique d'analyse des données utilisant le t-test. Le résultat indique que la technique de jeu du *Hangman* est efficace pour améliorer le vocabulaire français dans le groupe expérimental. Le résultat indique par les calculs de t-test effectués sur la valeur post-test entre le groupe contrôle et le groupe expérimentale à l'aide de l'ordinateur de SPSS version 22.

C. Discussion de la Recherche

Des résultats du test l'hypothèse à l'aide du T-test, indique la technique de jeu du *Hangman* est efficace pour améliorer le vocabulaire français. Cela se montre vu à partir des résultats des tests d'hypothèse qui indique que la valeur $t_{hitung} >$ la valeur de t_{tabel} au niveau de signification est 0,05.

Cela conforme l'étude théorique des avantages de l'utilisation de la technique de jeu du *Hangman* que, dans le processus d'apprentissage en utilisant de la technique de jeu du *Hangman* est efficace, autrement la technique de

jeu du *Hangman* peut également stimuler l'intérêt et la motivation des élèves à apprendre parce que certains les élèves considèrent que de la technique de jeu du *Hangman* est un jeu facile, intéressant et amusant, les élèves sont donc plus sérieux dans le suivi des matières françaises. En effet, dans le processus d'apprentissage utilisant de la technique de jeu du *Hangman*, les élèves sont invités à deviner et à se rappeler le vocabulaire qu'ils ont appris auparavant. Il est également important de former les élèves à continuer à penser activement et à se souvenir du vocabulaire tout au long du processus d'apprentissage. Grâce de la technique de jeu du *Hangman*, les élèves peuvent également apprendre avec des amis en groupe afin que les élèves n'aient plus la peur de poser des questions ou de ne soient pas actifs. Les élèves s'habituent à exprimer le vocabulaire dont ils se souviennent. À la fin du processus d'apprentissage, les élèves reviendront pour discuter afin de déterminer les bonnes réponses au vocabulaire contenu dans les lignes de connexion fournit dans le jeu.

Les élèves qui apprennent en utilisant de la technique de jeu du *Hangman* semblent avoir des changements d'attitudes qui accordent initialement moins d'attention à la leçon lorsque l'enseignant enseigne à être plus sérieux en suivant les leçons en plus motivé ils sont transmettre des idées et à deviner le vocabulaire avec leurs pairs. Contrairement à la classe contrôle qui utilisé la méthode conventionnelle.

La technique de jeu du *Hangman* n'est pas seulement appliquée dans le domaine de la langue, mais peut également être utilisé dans le domaine la science, comme en témoigne la thèse rédigée par: **Sari Banun. 2012**” Penerapan Strategi Pembelajaran *Hangman* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Materi Air Di Kelas V SDN 008 Kuala Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” les résultats de l'étude indique la technique de jeu du *Hangman* peut améliorer les compétences d'apprentissage des élèves.

L'utilisation de la technique d'apprentissage approprié est l'une

des choses importantes et a influence dans la réalisation des objectifs d'apprentissage. Il est prouvé que de la technique de jeu du *Hangman* peut améliorer la capacité de maîtriser le vocabulaire français parce que les élèves ne sont pas invités à penser activement lorsqu'ils devinent le vocabulaire sans avoir à être traduit par l'enseignant au préalable. Cela aide les élèves à mieux comprendre et se souvenir du vocabulaire qu'ils devinent. De plus, les élèves ont également la possibilité de discuter avec d'autres des élèves. Ainsi, on peut conclure que la fourniture d'un traitement, dans ce cas en utilisant de la technique de jeu du *Hangman* est plus efficace dans l'apprentissage du français.

D. Conclusion et Suggestion

a. Conclusion

Basé sur les résultats de la recherche et de la discussion précédemment expliqués, on peut conclure: la technique de jeu du *Hangman* est efficace pour améliorer le vocabulaire français des élèves de MAS YASPI Labuhan Deli T.A 2019/2020. Ceci est indiqué par la valeur T_{hitung} est 8,765 et T_{tabel} est

2,0025, avec db 58 à un niveau de signification est 0,05. Ainsi, T_{hitung} est plus grand que de T_{tabel} , qui est $8,765 > 2,0025$. $T_{hitung} >$ que de T_{tabel} signifie que H_a est accepté. Ensuite, le post-test indique que la valeur moyenne de la classe expérimentale est plus grand est 80,67 à la valeur moyenne la classe contrôl est 60,00.

b. Suggestion

Basé sur les résultats de l'analyse des données et des conclusions qui ont été énoncées précédemment, ont suggéré que:

1. Il existe un besoin de la technique d'apprentissage varié dans l'apprentissage du français spécifiquement pour améliorer

le vocabulaire, afin que les élèves ne se sentent pas ennuyés de prendre des leçons en classe.

2. Le professeur de français doit appliquer de la technique de jeu du *Hangman* pour améliorer le vocabulaire français des élèves. Car, selon les résultats de l'analyse de cette étude, la technique d'apprentissage est révélées très efficace dans la présentation du matériel.
3. Pour d'autres recherches afin d'utiliser de la technique de jeu du *Hangman* dans l'apprentissage du vocabulaire français dans d'autres écoles.

E. Bibliographie

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dave Moursund, 2007. *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*. College of Education University of Oregon
- Ramdhani, S. N. 2011. *The Effectiveness of using Hangman and little shop treasures games in mastering English Vocabulary to Young Learners*. Bandung: UPI
- Rohmawati, Heni A.N. 2005. *Complétez Votre Grammaire: Tata Bahasa Lengkap Bahasa Prancis*. Yogyakarta: Media Abadi.

- Thornbury, S. 2002. *How to Teach Vocabulary*. England: Pearson Education Limited
- Warista, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka cipta
- Wiratania. 2018. “*Pengaruh Penggunaan Permainan Hangman Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di Kelas Delapan Dari SMPN 1 Semen Tahun Ajaran 2017/2018*”. Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri. no 4
- Winda Meidianty. 2015. “*Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode “Hangman” Pada Siswa Kelas VIIIB SMP Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014*”.
- Wright A, Betteridge D, and Buckby M. (2006). *Games for Language Learning Third Edition*. UK: Cambridge University Press.