

CHAPITRE I

INTRODUCTION

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 langage 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).

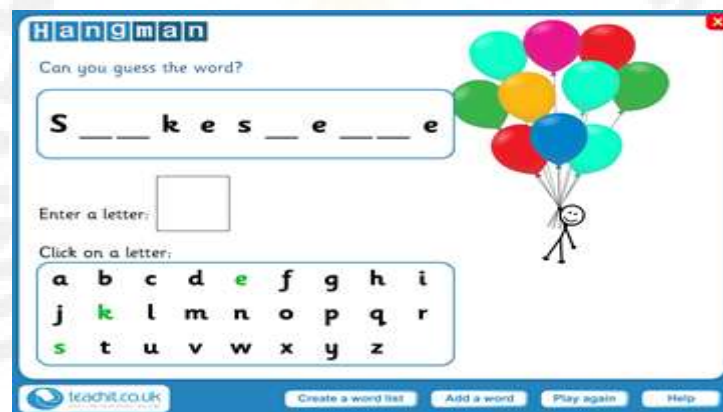
Dans l'apprentissage des langues, en particulier du français, le vocabulaire est essentiel à l'apprentissage et à la maîtrise de la langue afin que nous puissions la développer en phrases et en phrases simples, puis devenir plus complexe. Mais, en réalité, de nombreux obstacles subsistent à cet égard, 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 faites de MAS Yaspi Labuhan Deli, le 06 novembre 2019, il a été constaté que certains 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.

Image 1
Exemple de la technique de jeu du *Hangman*



Source:
<https://www.french-games.net/frenchgames/hangman>

Des recherches pour améliorer le vocabulaire avec la technique de jeu du *Hangman* ont été menées à l'aide de compétences en anglais et en japonais.

Premièrement, **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. Le résultat de sa recherche montre qu’il existe une relation entre la technique de jeu du *Hangman* et améliorer le vocabulaire.

Deuxièmement, **Chairunnisa Fudiyanti. 2014.** “Penggunaan Permainan Tebak Kata *Hangman* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)”. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. Le résultat de sa recherche montre qu’il existe une relation entre la technique de jeu du *Hangman* et améliorer le vocabulaire.

La technique de jeu du *Hangman*, en plus pour améliorer le vocabulaire des élèves peuvent également affiner les capacités de réflexion. En outre, cette technique de jeu est très amusante car elle se présente sous la forme d’un jeu. Cela devrait accroître la motivation des élèves à apprendre le français, en particulier pour améliorer le vocabulaire, ce qui facilitera la tâche du personnel enseignant pour la fourniture de matériel pédagogique. Malheureusement, cette technique de jeu n'a pas été appliquée pour l'apprentissage du français de MAS Yaspi Labuhan Deli. Par conséquent, on souhaite tenter des recherches sous le titre "**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. Identification des Problèmes

Basé sur les problèmes ci-dessus, on a identifié les problèmes ce sont:

1. Le moins de capacité le vocabulaire français des élèves de MAS Yaspi Labuhan Deli.
2. Le manque de capacité des élèves à écrire.
3. L’apprentissage fourni par l’enseignant pour améliorer le vocabulaire est moins varié et utilise rarement de la technique de jeu.

C. Limitation des Problèmes

Pour que cette recherche soit d'avantage axée sur les objectifs à atteindre, elle se limite à 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.

D. Formulation des Problèmes

Basé sur la limitation des problèmes ci-dessus, la formulation du problème dans cette recherche est "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 ?"

E. But de la Recherche

Basé sur la formulation des problèmes ci-dessus, les objectifs dans 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.

F. Avantages de la Recherche

Les avantages de la recherche sont les suivants:

1. Avantages théoriques

Peut être utilisé comme le média l'apprentissage du vocabulaire en français pour améliorer les compétences en français des élèves, à savoir le jeu du *Hangman*.

2. Avantages pratiques

- a. Pour les écrivains: comme une nouvelle connaissance sur le jeu de devine le mot du *Hangman* pour améliorer la capacité des élèves en souvenir et mémoriser du vocabulaire français, et peut être utilisé comme provisions dans des activités d'enseignement et d'apprentissage pour le futur.
- b. Pour les élèves: des élèves deviennent plus faciles, enthousiastes et intéressés par l'apprentissage du vocabulaire français, le processus d'apprentissage ne devient pas ennuyeux.
- c. Pour les enseignants dans le domaine des études françaises: peut créer une atmosphère d'apprentissage du français ludique et significative, en particulier dans l'apprentissage du vocabulaire français, en jouant le mot du *Hangman*.
- d. Pour les écoles: les résultats de cette étude devraient fournir des informations et enrichir les supports d'apprentissage du vocabulaire pour l'apprendre le français.
- e. Pour les futurs chercheurs: on espère qu'ils pourront corriger les erreurs contenues dans cette recherche et servir de référence pour des recherches ultérieures.