

RÉSUMÉ

Mega Immaculata Sihombing, 2183131031. *Utilisation du jeu de charade dans l'enseignement du thème l'indicatif présent pour améliorer le vocabulaire française des élèves en classe XII IPA 4 SMA NEGERI 11 Medan.* Mémoire. Section Française. Département des Langues Étrangères. Faculté des langues et des Arts. Universitas Negeri Medan. 2023.

Cette étude vise à déterminer améliorer le vocabulaire des élèves en français à l'aide du Charade Game Media. L'objet de cette recherche est la méthode de recherche d'action de classe (PTK), cette recherche a été menée pendant 2 mois (à partir d'août – octobre 2022). Cette recherche a été menée au SMA N 11 Medan en classe XII IPA 4 pour l'année académique 2021/2022. Cette recherche a été réalisée avec les étapes suivantes : Consultation des enseignants sur les conditions des élèves, Élaboration de plans de cours (RPP) à l'aide du support de jeu Charade, Planification de ce que l'enseignant enseignera à l'aide du support de jeu Charade, Élaboration de fiches d'observation des élèves, préparation du matériel à utiliser dans apprentissage, Réalisation de fiches élèves, Préparation du pré-test, post-test I et post-test II, réalisation du pré-test avant la réalisation de l'apprentissage à l'aide du support du jeu Charade, post-test I après la réalisation du cycle I et post-test II après le cycle II. Sur la base des résultats de l'étude, on peut conclure que l'utilisation de supports de jeu de charade avec l'indicatif présent dans l'apprentissage de la langue française peut améliorer la maîtrise du vocabulaire des élèves de classe XI IPA 4 de SMA N 11 Medan. Ceci est démontré par les résultats du pré-test des étudiants avant d'utiliser le support du jeu de charade, seuls 2 étudiants ou 63,7% ont atteint KKM (75), en post-test I après avoir utilisé le support du jeu de charade, il y avait 21 étudiants ou 60% qui ont terminé la valeur moyenne est de 73,2%, et dans le post-test II, il y a 31 étudiants ou 88,5% qui réussissent avec une note moyenne de 80,5. De plus, l'utilisation des médias du jeu Charade dans l'apprentissage du français peut augmenter le vocabulaire français des élèves.

Mots-clés : Médias du jeu, Vocabulaire, L'indicatif présent

ABSTRAK

Mega Immaculata Sihombing, 2183131031. Penggunaan Media Permainan Charade dengan tema pembelajaran *l'indicatif présent* untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa SMA Negeri 11 Medan . Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa dalam bahasa Prancis dengan menggunakan Media Permainan *Charade*. Objek dari penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini dilakukan selama 2 bulan (mulai dari bulan Agustus – Oktober 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 11 Medan di kelas XII IPA 4 tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini direalisasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Berkonsultasi dengan guru tentang kondisi siswa, Membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media permainan *Charade*, Merencanakan apa yang akan diajarkan oleh guru dengan menggunakan media permainan *Charade*, Membuat lembar observasi siswa, menyiapkan materi-materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, Membuat lembar kerja siswa, Mempersiapkan ujian pré-test, post-test I dan post-test II, melaksanakan ujian pré-test sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Charade*, ujian post-test I setelah dilakukan siklus I dan post-test II setelah dilakukan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *charade* dengan materi *l'indicatif présent* dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA 4 SMA N 11 Medan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pré-test siswa sebelum menggunakan media permainan *Charade*, hanya ada 2 siswa atau 63,7% yang mencapai KKM (75), pada post-test I setelah menggunakan media permainan *charade* ada 21 siswa atau 60% yang tuntas dengan nilai rata-rata 73,2%, dan pada post-test II ada 31 siswa atau 88,5% yang tuntas dengan nilai rata-rata 80,5. Selain itu, penggunaan media permainan *Charade* dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa.

Kata Kunci: Media Permainan, Kosakata , *L'indicatif présent*