

RÉSUMÉ

Greace Eprimsa Ginting, 2151131011. “ L’utilisation Du Jeu Ludo Pour Améliorer La Compétence de la Production Orale des Élèves À SMA BERSAMA BERASTAGI ”. Mémoire, Section Française, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Langues Et Des Arts, Universitas Negeri Medan. 2022

Cette étude vise à améliorer les compétences orales des élèves en utilisant le jeu ludo. Cette recherche a été menée selon une méthode de recherche-action. Cette recherche a été menée à la SMA BERSAMA BERASTAGI en classe XI IPS 1 pour l'année académique 2021-2022 en mai-juillet 2022 avec un total de 31 étudiants. Cette recherche a été menée en 2 cycles avec 3 réunions dans chaque cycle, les types de données collectées étaient qualitatives et quantitatives. Sur la base de l'analyse des données, lors du pré-test avant d'utiliser le jeu ludo, seuls 13% des étudiants ont atteint le score KKM. Lors de l'évaluation du premier cycle après l'utilisation du jeu Ludo, 17 étudiants ou 55% ont atteint le score de maîtrise minimum avec une valeur moyenne de 73,70. Et lors de l'évaluation du deuxième cycle, 27 étudiants, soit 87%, ont obtenu le score minimum de complétude avec une valeur moyenne de 80,16. Et au moment du post-test il y avait 28 élèves soit 90% avaient atteint le score minimum de complétude avec une valeur moyenne de 81,61. De plus, l'utilisation des jeux Ludo dans l'apprentissage du français peut améliorer l'atmosphère de la classe et aider les élèves à être plus actifs dans leur expression orale afin que les conditions de la classe soient actives et amusantes.

Mots-Clés : Amélioration, Production Orale, Jeu Ludo.



ABSTRAK

Greace Eprimsa Ginting, 2151131011. Penggunaan Permainan Ludo Untuk meningkatkan kemampuan Berbicara Siswa SMA BERSAMA Berastagi. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan 2022

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa menggunakan permainan ludo. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan (action research) Penelitian ini dilaksanakan di SMA BERSAMA BERASTAGI di kelas XI IPS 1 tahun ajaran 2021-2022 pada bulan Mei-Juli 2022 dengan jumlah 31 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 pertemuan pada setiap siklus, jenis data yang di kumpulkan adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan analisis data, pada pre-test sebelum menggunakan permainan ludo hanya 13% siswa yang mencapai nilai KKM. pada evaluasi siklus I setelah menggunakan permainan Ludo ada 17 siswa atau 55% yang mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 73,70. Dan pada evaluasi siklus II ada 27 siswa atau 87% mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 80,16. Dan pada saat post-test ada 28 siswa atau 90% telah mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 81,61. Selain itu penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran bahasa perancis dapat meningkatkan suasana kelas, dan membantu siswa agar lebih aktif dalam berbicara sehingga kondisi di dalam kelas aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci :Peningkatan, Keterampilan Berbicara, Permainan Ludo



