

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État de Lieux

Le langage est un moyen de communication que chaque individu utilise pour transmettre ses intentions aux autres, qui est parlé à travers les organes du langage humain (bouche) et entendu par d'autres locuteurs. Selon Kridalaksana et Djoko Kentjono (dans Chaer, 2014 : 32), la langue est système de symboles sonores arbitraire utilisé par les membres du groupe groupes sociaux de travailler ensemble, de communiquer et de s'identifier. L'utilisation dans les activités quotidiennes est très importante car elle est utilisée comme un outil interactif dans la communication. Et le but de l'enseignement n'est pas de mémoriser, mais de comprendre et de trouver des solutions aux problèmes des élèves. Tout le processus d'apprentissage est un jeu. Ce processus est très intéressant et a deux objectifs, directs et indirects.

Au lieu de cela, les activités de jeu peuvent être conçues pour encourager les élèves dans différents contextes sociaux et situations du monde réel. En fait, les jeux, en tant qu'activité d'apprentissage, sont un moyen de garder les élèves engagés. C'est parce que les activités de jeu seront certainement amusantes pour les élèves et formeront les compétences d'écriture des élèves. En outre, la méthode de jeu dans les activités d'enseignement est l'une des stratégies d'application des connaissances, ce qui donne aux élèves la possibilité de pratiquer et d'utiliser Français de manière pratique et créative dans une atmosphère agréable.

Les stratégies d'apprentissage utilisant les règles du jeu sont considérées comme des éléments des principes conceptuels de la matrice d'enseignement de la communication français. Les jeux peuvent également donner aux élèves l'occasion de communiquer et d'établir des relations. Les jeux de langue favorisent l'utilisation d'un langage significatif et utile dans des contextes réels. Pour les élèves qui ne comprennent pas encore ce jeu pictionnaire l'enseignant donnera l'occasion de fournir des conseils individuels ou de demander à un tuteur par les pairs (l'enseignant effectue le processus de distinction).

Cette situation crée également un espace et une opportunité pour l'étudiant d'utiliser la langue qu'il a apprise. En outre, le jeu créera un environnement compétitif permettant aux élèves d'utiliser leurs connaissances pour écrire des phrases simples Français, les encourageant à travailler ensemble et à étudier en groupe. Selon Lovit dans Sofyan (2015), le développement du langage peut être divisé en trois formes de développement, à savoir le développement lexical, le développement sémantique et syntaxique. Et le développement de la diversité et de la complexité linguistiques. Dans le développement de la langue français, de nombreux aspects doivent être développés, dont l'un est de donner les élèves français vocabulaire pour les préparer à entrer dans l'enseignement supérieur.

Les compétences en écriture sont considérées comme plus difficiles que les trois premières compétences. Tous ceux qui font un morceau d'écriture doivent être motivés par un but. L'auteur doit connaître clairement les intentions et les objectifs à atteindre à partir de l'écriture à faire.

Le jeu pictionnaire est une méthode très efficace de jeux de langage pour apprendre à écrire des phrases simples pour énoncer et s'enquérir des actions / événements fréquents/ se produisant ou des vérités communes (l'indicatif présent) en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et les textes transactionnels oraux et écrits. Les élèves trouvent souvent l'apprentissage des langues ennuyeux en raison de la façon dont les enseignants enseignent et des mêmes méthodes d'apprentissage. Au contraire, des méthodes d'enseignement créatives et innovantes doivent être développées dans français activités d'enseignement des langues.

Dans le jeu, il existe différents types d'outils utilisés, dont l'un est les cartes. "*Card is piece of stiff paper or plastic with information on it or a piece of card with a picture on it used for various purposes or for various games*" (Oxford Dictionary, 2008: 61) ce qui signifie qu'une carte est un morceau de papier rigide qui contient des informations, en plus qu'une carte peut être définie comme un morceau de papier qui contient une image qui peut être utilisée à diverses fins, par exemple pour des jeux. Les cartes utilisées dans ce jeu sont des cartes à tirer. Le jeu de cartes à dessin est un médium qui peut être utilisé pour jouer tout en apprenant.

Auparavant, les enseignants utilisaient le jeu pictionnaire, mais le jeu pictionnaire utilisé n'était qu'une image et était de petite taille.

Le jeu se fait par la façon dont l'enseignant donne un pictionnaire à chaque élève, puis l'enseignant demande à l'élève de traduire une image qui est sur la

carte de mots en français. Par exemple, l'enseignant donne une carte de mots à l'élève A, puis l'enseignant donne une minute à A pour mentionner quels objets sont dans l'image dans français.

D'après les résultats de l'analyse du questionnaire des besoins que on a remis aux élèves de SMA Negeri 11 Medan, il y a 90,3% d'élèves ayant des difficultés à faire des phrases simples, il y a 74,2% d'élèves disant que l'enseignant enseigne toujours en utilisant des explications sur le tableau. Dans cette étude, on a utilisé des supports d'apprentissage de jeu pictionnaire pour développer la capacité de comprendre français dans les écoles. Selon le KBBI, un jeu est quelque chose qui est utilisé pour jouer, un objet ou quelque chose avec lequel on joue. Selon Sudono (2013), le jeu est une activité réalisée avec ou sans outils qui produisent la compréhension ou fournissent des informations, donnent du plaisir ou développent l'imagination aux enfants.

Le résultat de l'entretien avec le professeur de SMA Negeri 11 Medan concernant les phrases simples, à savoir le manque de vocabulaire et les élèves ont encore du mal à comprendre la conjugaison des verbes.

Sur la base de la compréhension ci-dessus, on peut conclure que Jeu Pictionnaire est un jeu qui utilise de jeu pictionnaire dans lesquelles il y a des noms et des exemples dans l'image. En mettant en œuvre ce jeu Pictionary dans la salle de classe, il peut aider les élèves à créer des phrases simples français. L'apprentissage de phrases simples est l'un des matériaux contenus dans le RPP de l'école SMA Negeri 11 Medan. Sur la base des résultats des observations qui ont été faites à français élèves et enseignants, il est indiqué que ce matériel est un

matériel difficile et que les élèves ont de la difficulté à composer chaque phrase simple dans Français. Réalisant cela, l'apprentissage de phrases simples dans Français peut être utilisé avec le moyen de cartes de mots d'image qui sont censées aider à lisser l'apprentissage de manière intéressante et efficace.

Sur la base de ces problèmes, on s'intéresse au problème de la capacité à comprendre des phrases simples dans français à SMA NEGERI 11 MEDAN, en utilisant le jeu Pictionary media avec le titre **“DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE EN UTILISANT DU JEU Pictionary POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ÉCRITE CHEZ LYCÉENS DE SMA NEGERI 11 MEDAN”**.

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte ci-dessus, on peut identifier les problèmes dans cette étude, à savoir:

1. 90,3 % les élèves ont encore de la difficulté à faire des vocabulaire Français.
2. 74,2 % les élèves ont déclaré qu'il y avait un manque de variété de supports d'apprentissage dans le matériel de phrase simple dans Français.
3. 41,9 % les élèves ont déclaré que la méthode d'apprentissage utilisée par les enseignants consistait simplement à prendre des notes.
4. La difficulté rencontrée par les élèves est le manque de vocabulaire Français dont ils disposent.

C. Limitation du Problème

Sur la base de l'identification des problèmes ci-dessus, cette étude limite le développement de supports d'apprentissage de phrases simples français utilisant des jeux de cartes de mots à SMA Negeri 11 Medan.

D. Formulation des Problèmes

1. Comment développer du média d'apprentissage en utilisant du Jeu Pictionnaire pour améliorer de la competence de la production écrite chez lycéens de SMA Negeri 11 Medan ?
2. Quelle est la faisabilité d'apprendre les médias en utilisant Jeu Pictionnaire pour écrire des phrases simples français ?
3. Quel matériau qu'utilise dans la recherche ?

E. But de la Recherche

1. Pour découvrir le développement des supports d'apprentissage en utilisant Jeu Pictionnaire dans l'écriture de phrases simples dans français.
2. Pour découvrir la faisabilité de l'apprentissage des médias en utilisant Jeu Pictionnaire pour écrire des phrases simples dans français.

F. Avantage de la Recherche

Les avantages de cette recherche sont les suivants :

1. Avantages de la théorie

Cette recherche peut être utilisée pour ajouter des références et développer des connaissances sur l'apprentissage de phrases simples à l'aide des médias Jeu Pictionnaire.

2. Avantages pratiques

a. Pour les apprenants

Les résultats de cette recherche peuvent être une référence dans le développement des supports d'apprentissage.

b. Pour les professeurs

Les résultats de cette étude peuvent être pris en compte pour améliorer la qualité de l'apprentissage dans les écoles et l'apprentissage alternatif sur les phrases simples Français.

c. Pour les autres

Cette recherche peut ajouter des références à des recherches suivantes sur le média de Pictionary et de phrases simples en français.

