

ABSTRAK

Mariani Hutagalung, 2191131007. Amélioration de la Compétence de Compréhension Écrite des Élèves en Utilisant Médias Numeriques french-games.net à SMAN 21 Medan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama beberapa siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 21 Medan yang berjumlah 34 siswa. Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana hasil belajar pada kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XI IPS 3 SMAN 21 Medan dalam pembelajaran bahasa Perancis pada materi *la vie quotidienne* menggunakan media digital french-games.net. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi membaca pemahaman dengan menggunakan media digital french-games.net/ ? Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, angket , tes dan dokumentasi. Setelah melakukan penelitian dan pengolahan data, hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut: hasil belajar siswa pada kemampuan membaca pemahaman siswa diukur melalui tes yang dilakukan pada setiap pertemuan materi kegiatan sehari-hari. Pada setiap siklus nilai siswa mengalami peningkatan. Nilai siswa sebelum menggunakan media digital french-games adalah 26 % siswa yang mencapai nilai KKM. Terjadi peningkatan di siklus I namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 56% dan pada siklus II sebesar 85% dan sudah memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital french-games dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : media digital, french-games, la vie quotidienne



ABSTRACT

Mariani Hutagalung, 2191131007. Amélioration de la Compétence de Compréhension Écrite des Élèves en Utilisant Médias Numériques french-games.net à SMAN 21 Medan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2023

Classroom action research is research carried out by teachers in the classroom with the aim of improving student learning outcomes over several cycles. The subjects of this research were 34 students of class XI IPS 3 SMAN 21 Medan. The formulation of the research problem is what are the learning outcomes on the reading comprehension ability of class The aim of this research is to improve reading comprehension competency by using digital media french-games.net/ ? The data collection techniques used in this research are through observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. After conducting research and data processing, the research results can be described as follows: student learning outcomes in students' reading comprehension abilities were measured through tests carried out at each daily activity material meeting. In each cycle, students' grades increase. The student score before using digital French-games media was 26% of students who achieved the KKM score. There was an increase in cycle I but did not meet the success indicators that had been set, namely 56% and in cycle II it was 85% and had met the success indicators in this research. Based on these results, it can be concluded that the use of digital French-games media in the learning process.

Keywords: digital media, french-games, la vie quotidienne