

ABSTRAK

Legian Putri Ningsih Panjaitan, Nim. 2203331004. L'Efficacité d'Utilisation de Jeu Bouch à l'oreille à Sman 19 Medan, Mémoire, Section Français, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts. Universitas Negeri Medan. 2024.

Cette recherche vise à déterminer si l'utilisation de la technique. Jeu bouche à l'oreille est efficace dans l'apprentissage du français, principalement pour voir L'amélioration de la production orale des élèves à SMAN 19 Medan. Le problème de cette étude est que les élèves ont des difficultés à parler de leurs activités quotidiennes entre eux, ce qui est justifié par les résultats du pré-test qui montrent que 24 élèves sur 30 ne savent pas comment parler de leurs activités quotidiennes en français. D'après l'entretien avec l'enseignant, le problème est dû au manque d'équipements pédagogiques à SMAN 19 Medan. La méthode utilisée est une méthode expérimentale avec un *pré-test en groupe*. La technique d'échantillonnage utilisée pour la collecte de l'échantillon est la technique *purposive sampling*. La procédure de conduite de cette recherche est la suivante: pré-test, traitement, post-test. Le pré-test a été effectué pour déterminer la capacité initiale des étudiants en leur demandant de lire des phrases d'activités quotidiennes qui avaient été préparées par le chercheur, après avoir obtenu les résultats du pré-test, le traitement a été effectué en transmettant l'apprentissage aux étudiants avec le jeu "Bouche à l'oreille" sur le matériel "La routine quotidienne". la dernière étape a été effectuée après la mise en œuvre du traitement, à savoir le post-test pour déterminer la différence dans les résultats d'apprentissage des étudiants avant et après l'apprentissage en utilisant le jeu "Bouche à l'oreille". après une série d'études menées, une augmentation significative des résultats d'apprentissage a été obtenue. C'est-à-dire d'une moyenne de 35,14 dans le pré-test à une valeur de 84,74 dans le post-test. Pour déterminer l'efficacité de l'utilisation du jeu "Bouche à l'oreille", le calcul du test N-gain a été effectué sur la base des résultats du pré-test et du post-test et les résultats d'apprentissage moyens des étudiants ont augmenté de 73 % lorsqu'ils sont associés au tableau du test d'efficacité des médias. 73 % tombe dans la catégorie efficace. On peut conclure que l'utilisation du jeu "Bouche à l'oreille" est efficace pour améliorer les compétences de production orale des élèves de la classe XI de l'IPS SMAN 19 Medan.

Mots Clés: *Efficacité, Bouche à oreille, Production Orale, La routine quotidienne*

ABSTRAK

Legian Putri Ningsih Panjaitan, Nim. 2203331004. L'efficacité D'utilisation De Jeu Bouche à l'oreille À Sman 19 Medan, Skripsi, Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keefektifan permainan “Bouche à l'oreille” dalam meningkatkan kemampuan produksi lisan pada materi “Tingkah Laku Sehari-hari” pada siswa SMAN 19 Medan. Masalah dalam penelitian ini adalah siswa mengalami kesulitan untuk berbicara tentang kegiatan sehari-hari di antara mereka sendiri, yang dibenarkan oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa 24 dari 30 siswa tidak tahu bagaimana cara berbicara tentang kegiatan sehari-hari dalam bahasa Prancis. Menurut hasil wawancara dengan guru, masalah tersebut disebabkan oleh kurangnya fasilitas pengajaran di SMAN 19 Medan. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pre-test kelompok. Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk mengumpulkan sampel adalah purposive sampling. Prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: pre-test, treatment, post-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan meminta siswa untuk membaca kalimat-kalimat kegiatan sehari-hari yang telah disiapkan oleh peneliti, setelah mendapatkan hasil dari pre-test, treatment dilakukan dengan memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan “Bouche à l'oreille” pada materi “La routine quotidienne”, langkah terakhir dilakukan setelah pelaksanaan treatment, yaitu post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan permainan “Bouche à l'oreille”. Setelah dilakukan serangkaian penelitian, diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Yaitu dari rata-rata 35,14 pada pre-test menjadi nilai 84,74 pada post-test. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan “Bouche à l'oreille”, maka dilakukan uji N-gain yang dihitung berdasarkan hasil pre-test dan post-test, dan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 73% jika dipadukan dengan tabel uji keefektifan media, maka 73% masuk dalam kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan “Bouche à l'oreille” efektif dalam meningkatkan keterampilan produksi lisan siswa kelas XI IPS SMAN 19 Medan.

Kata kunci : Efektivitas, Bouche à l'oreille, Produksi Lisan, La routine quotidienne.