

RÉSUMÉ

Wardah Tsaniah. 2173131023. Efficacité d'Utilisation de Jeu *Scramble* sur le Matériel des Choses et de Lieux Public À SMA Negeri 11 Medan. Mémoire, Section Français, Département Des Langues Étrangères, Faculté Des Lettres et d'Arts. Universitas Negeri Medan. 2024.

Cette recherche a pour objectif d'évaluer l'efficacité du jeu *Scramble* dans l'amélioration de la compréhension des articles en français chez les élèves de la classe XII IPA 7 à SMA Negeri 11 Medan. L'étude s'appuie sur une approche quantitative avec un design pré-expérimental comprenant un pré-test et un post-test. L'échantillon se compose de 35 élèves, et les données ont été collectées à travers des tests, des observations en classe et des entretiens avec les enseignants. Cette méthodologie permet d'obtenir une vision complète de l'impact du jeu *Scramble* sur l'apprentissage des élèves. Les résultats de l'étude révèlent une amélioration significative des performances des élèves après l'utilisation du jeu *Scramble*. Le score moyen est passé de 27,86 au pré-test à 87,31 au post-test, démontrant une progression remarquable dans la compréhension et l'utilisation des articles en français. Le test non paramétrique de Wilcoxon, choisi en raison de la non-normalité des données, révèle une différence statistiquement significative ($Z = -5,191$, $p < 0,05$) entre les scores avant et après l'intervention. Cette amélioration substantielle témoigne de l'efficacité du jeu *Scramble* comme méthode pédagogique pour l'apprentissage des articles en français, particulièrement dans le contexte des "choses et lieux publics". L'analyse des données qualitatives, issues des observations et des entretiens, corrobore les résultats quantitatifs. Elle met en lumière une augmentation notable de l'engagement et de la motivation des élèves durant les sessions d'apprentissage utilisant le jeu *Scramble*. Les élèves ont montré un intérêt accru pour l'apprentissage du français et une meilleure rétention des règles grammaticales liées aux articles. De plus, l'atmosphère ludique créée par le jeu a contribué à réduire l'anxiété linguistique souvent associée à l'apprentissage d'une langue étrangère. Cette étude démontre que l'utilisation du jeu *Scramble* rend l'apprentissage plus engageant et interactif, augmentant ainsi la motivation et la participation active des élèves. Cette approche ludique s'avère particulièrement efficace pour surmonter les difficultés liées à l'apprentissage des articles en français, un aspect souvent perçu comme complexe par les apprenants. Les résultats suggèrent que cette méthode pourrait être adaptée à d'autres aspects de l'enseignement de la langue française, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives pour l'innovation pédagogique dans l'enseignement des langues étrangères.

Mots-clés : Efficacité, Jeu *Scramble*, Français, Apprentissage Ludique, Motivation, Enseignement du Français, Innovation Pédagogique

ABSTRAK

Wardah Tsaniah. 2173131023. Efektivitas Penggunaan Permainan *Scramble* Pada Materi *Des Choses Et De Lieux Public* di SMA Negeri 11 Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan. 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan *Scramble* dalam meningkatkan pemahaman artikel bahasa Prancis pada siswa kelas XII IPA 7 di SMA Negeri 11 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang mencakup pre-test dan post-test. Sampel terdiri dari 35 siswa, dan pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi kelas, dan wawancara dengan guru. Metodologi ini memungkinkan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang dampak permainan *Scramble* terhadap pembelajaran siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa setelah penggunaan permainan *Scramble*. Nilai rata-rata meningkat dari 27,86 pada pre-test menjadi 87,31 pada post-test, menunjukkan kemajuan yang luar biasa dalam pemahaman dan penggunaan artikel bahasa Prancis. Uji non-parametrik Wilcoxon, yang dipilih karena data tidak berdistribusi normal, menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik ($Z = -5,191$, $p < 0,05$) antara nilai sebelum dan sesudah intervensi. Peningkatan substansial ini membuktikan efektivitas permainan *Scramble* sebagai metode pembelajaran untuk penguasaan artikel bahasa Prancis, khususnya dalam konteks "benda dan tempat umum". Analisis data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara mendukung temuan kuantitatif. Analisis ini menunjukkan peningkatan yang nyata dalam keterlibatan dan motivasi siswa selama sesi pembelajaran menggunakan permainan *Scramble*. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran bahasa Prancis dan peningkatan dalam mengingat aturan tata bahasa terkait artikel. Selain itu, suasana menyenangkan yang diciptakan oleh permainan ini berkontribusi dalam mengurangi kecemasan berbahasa yang sering dikaitkan dengan pembelajaran bahasa asing. Sebagai kesimpulan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan permainan *Scramble* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Pendekatan bermain ini terbukti sangat efektif untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran artikel bahasa Prancis, aspek yang sering dianggap kompleks oleh pembelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat diadaptasi untuk aspek-aspek lain dalam pengajaran bahasa Prancis, membuka perspektif baru untuk inovasi pedagogis dalam pengajaran bahasa asing.

Kata Kunci : Efektifitas, Permainan *Scramble*, Bahasa Prancis, Pembelajaran Berbasis Permainan, Motivasi, Pengajaran Bahasa Prancis, Inovasi Pedagogis