

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. Etats de Lieux

La langue est un outil pour transmettre des sentiments, des idées ou des opinions. La capacité de la Production Orale d'une personne est quelque chose qui est très important dans la vie sociale. En utilisant La langue, une personne peut échanger des informations pour établir les relations entre les humains à la fois individuellement et en tant que la société. Il existe plusieurs types de catégories linguistiques, il y a la langue maternelle, la langue nationale et la langue étrangère. En Indonésie, il existe différents types des langues selon l'ethnique adoptée, mais elles sont unies à la langue nationale, à savoir l'indonésien

A part d'indonésien. Les langues étrangères sont également de plus en plus étudiées par les Indonésiens dans les secteurs de l'éducation, du tourisme, de l'industrie et des autres. Il vise à améliorer la qualité des ressources humaines ainsi qu'à développer et à élargir les relations avec des personnes d'autres pays. Cependant, il existe des difficultés dans l'apprentissage des langues étrangères en raison des différences d'aspects dans la manière d'écrire, la prononciation et la structure des phrases, etc.

Il existe 4 compétences langagières qui doivent être prises en compte, à savoir la compétence de la production orale, la compétence de la production écrite, la compétence de la réception orale, et la compétence de la réception écrite il ya aussi des éléments linguistiques qui doivent être possédés. Ces éléments sont

le vocabulaire, la prononciation, la grammaire. Les compétences orales d'une personne ont une grande influence sur les compétences linguistiques. Les compétences orales peuvent affecter le sens des informations qui peuvent être transmises. Cependant, on peut dire que les compétences orales sont difficiles à maîtriser, car elles doivent prendre en compte le vocabulaire, la prononciation, l'intonation et la fluidité. Ceci est conforme à l'opinion Arsyad dans Sujinah (2017 :57) qui affirment qu'il existe plusieurs facteurs qui soutiennent l'efficacité des compétences d'orales, dont l'un est d'ordre linguistique. Les aspects linguistiques comprennent la précision du discours, le placement des accents, le ton et la durée appropriés, le choix des mots et la précision de l'orientation du discours.

A cette époque, l'une des langues qui était assez demandée était le français, car le français a une grande place dans le monde du tourisme, de la mode et de la gastronomie, si bien que dans plusieurs SMA/SMK/MAK en Indonésie, le français est un sujet de spécialisation. Cela est également soutenu par de nombreuses activités liées au français. Une école qui enseigne le français est SMASWASTA BERSAMA BERASTAGI . Dans cette école, le français est étudié par les majors en sciences sociales des années X, XI et XII. La compétence linguistique enseignée aux lycées se compose d'écouter, parler, lire et écrire. Les élèves du secondaire sont amenés à maîtriser ces 4 compétences linguistiques afin de pouvoir utiliser le français pour la communication tant à l'oral qu'à l'écrit. Chaque classe reçoit un apprentissage du français d'une durée de 45 minutes x 3 leçons en 1 semaine. Ainsi, la durée est conforme au programme de 2013. Cependant, il existe plusieurs obstacles à l'atteinte des objectifs d'apprentissage du

français dans le processus d'apprentissage. Dans une étude préliminaire à SMA swasta BERSAMA BERASTAGI.

La recherche est effectuée faite des observations en donnant des questionnaires pour la collecte des données initiales. Sur la base des observations initiales faites à 29 élèves de la classe XI IPS 1, la recherche est constatée que les élèves étaient moins en mesure de comprendre ce qui était transmis par l'enseignant, à partir des résultats du questionnaire en prêtant attention au chercheur est obtenu les résultats suivants, 75% des élèves déclarent que le français est une langue difficile à apprendre en raison que les difficultés sont 75% difficulté à parler, 16,7% difficulté à composer des phrases et 8,3% manque de vocabulaire

Dans le processus d'apprentissage, l'enseignant utilise la méthode de la discussion et du monologue (à sens unique) avec la même comparaison. Les supports utilisés sont des vidéos de YouTube à 83,3% et 16,7% des livres d'apprentissage, c'est parce que l'école ne dispose pas encore de manuels qui sont remis aux élèves. Le livre utilisé par l'enseignant est le livre de Liwana et aussi super livre publié par Airlangga. Ainsi, l'apprentissage est plus souvent utilisé avec du matériel pris sur les médias YouTube. Ensuite, dans le questionnaire, 90,9% des élèves ont déclaré ne pas parler français et 100% des élèves ont déclaré ne pas parler français couramment même si l'enseignant avait donné des exercices Production Orale en classe.

En plus des observations et des questionnaires, la recherche a également donné un pré-test aux élèves où les résultats du pré-test ont montré que le

questionnaire distribuée était vrai. Les élèves ont beaucoup du mal à parler français. Cela est prouvé par la chercheur et l'enseignant qui donnent des testssous forme de parole pour se présenter, et racontez les activités qu'on faites le matin. Les élèves ne comprennent pas quelles commandes sont données, la prononciation des élèves sont difficiles à comprendre. Voici un tableau des valeurs des tests donnés et évalués par de chercheur et accompagnés par d'enseignant:

Tableau 1.1 Scores des élèves au Pré-test

| No. | Nom | Valeur | Renseignement |
|-------|-----|--------|---------------|
| 1 | AFL | 65 | Non Réussi |
| 2 | AT | 55 | Non Réussi |
| 3 | ASM | 45 | Non Réussi |
| 4 | AST | 50 | Non Réussi |
| 5 | CG | 60 | Non Réussi |
| 6 | DVM | 65 | Non Réussi |
| 7 | DS | 75 | Réussi |
| 8 | DP | 70 | Non Réussi |
| 9 | DSP | 45 | Non Réussi |
| 10 | ETT | 65 | Non Réussi |
| 11 | EJG | 70 | Non Réussi |
| 12 | FAG | 65 | Non Réussi |
| 13 | FMG | 40 | Non Réussi |
| 14 | FCS | 65 | Non Réussi |
| 15 | GVG | 50 | Non Réussi |
| 16 | IN | 55 | Non Réussi |
| 17 | JJB | 75 | Réussi |
| 18 | JS | 60 | Non Réussi |
| 19 | JPS | 75 | Réussi |
| 20 | JPG | 60 | Non Réussi |
| 21 | KIS | 75 | Réussi |
| 22 | MRA | 60 | Non Réussi |
| 23 | NVS | 65 | Non Réussi |
| 24 | NAK | 70 | Non Réussi |
| 25 | PRT | 65 | Non Réussi |
| 26 | RT | 55 | Non Réussi |
| 27 | RS | 65 | Non Réussi |
| 28 | SRS | 55 | Non Réussi |
| 29 | SNJ | 50 | Non Réussi |
| 30 | SS | 60 | Non Réussi |
| 31 | WWT | 60 | Non Réussi |
| total | | | 1890 |
| moyen | | | 60.9 |

Dans le processus d'apprentissage, le choix des méthodes d'apprentissage et des supports influence grandement la livraison des matériels ou des matériels pédagogiques à livrer. Les médias sont un outil où les médias peuvent simplifier et rendre la livraison de matériel plus facile, plus efficace et intéressante. La sélection des médias est également un facteur important, l'utilisation des médias doit être conforme aux ressources existantes. Les médias peuvent prendre la forme de médias électroniques ou non électroniques. Compte tenu de la pandémie corona (covid-19), les médias électroniques ont été très souvent utilisés pour apprendre le français. Cependant, après être retournés à l'école avec un apprentissage en présentielle, les élèves considèrent l'utilisation des médias électroniques dans le processus d'apprentissage comme assez contraignante, outre que les réglementations scolaires qui n'autorisent pas les élèves à apporter des téléphones portables à l'école sont l'un des obstacles à utilisant les médias électroniques et les écoles manquent également d'installations adéquates pour l'utilisation des médias électroniques tels que l'exemple d'infocus

Par conséquent, l'utilisation de médias non électroniques est l'une des meilleures solutions si l'enseignant souhaite utiliser des médias d'apprentissage. En plus d'être facile à fabriquer, peu coûteux et d'aiguiser la capacité des enseignants à être plus créatifs et plus efficaces. Les médias sous forme de jeux sont un moyen très intéressant lorsqu'ils sont utilisés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, outre que les élèves peuvent s'amuser, les élèves deviennent également plus faciles à socialiser, en particulier depuis 1 an et demi, les élèves ne se sont rencontrés que dans le monde virtuel en raison de Apprentissage à distance. Les chercheurs voient le jeu ludo comme l'un des jeux

qui peuvent être utilisés comme un moyen d'apprentissage à l'école Le jeu ludo est un jeu traditionnel largement connu dans divers milieux, adultes et enfants. Le jeu est très simple et peu coûteux, facile à transporter et facile à jouer. En plus de cela, le jeu Ludo peut être un support qui peut rendre l'ambiance de la classe plus intéressante. Ce jeu est utile pour entraîner la mémoire et élaborer une stratégie, améliorer la capacité à penser rapidement et générer des idées en fonction du contexte. Cependant, ce jeu présente également l'inconvénient de ne pas pouvoir être joué individuellement, ce jeu peut également être utilisé par des joueurs composés de 2 joueurs ou plus.

Le jeu Ludo est un type de jeu de société à damier joué par 4 joueurs, où les joueurs s'affrontent pour faire fonctionner leurs pions du début à la fin en fonction du lancer de dés. Le jeu Ludo a été choisi car ce jeu fait partie des jeux traditionnels amusants, divertissants et faciles à jouer pour les élèves. De plus, les jeux Ludo peuvent attirer les apprenants. Parce que dans ce jeu, tous les élèves peuvent être activement impliqués dans le processus d'apprentissage.

Ce jeu de ludo sera modifié dans le but d'améliorer la compétences de la production orales des élèves en collaborant avec Ludo avec des cartes illustrées et des cartes de questions afin que les élèves puissent développer des idées et encourager les élèves à apprendre.

Base sur l'explication aux états de lieux, on est intéressé de rédiger une recherche intitulée « **L'utilisation Du Jeu Ludo Pour Améliorer La Compétence Production Orale Des Élèves À SMA Bersama Berastagi** »

B. Identification du Problème

Sur la base l'états de lieux ci-dessus, les problèmes identifié comme suit.

1. Les élèves ont du mal à comprendre le matériel d'apprentissage
2. Les apprenants manquent de vocabulaire.
3. L'Enseignants utilise un peu de média d'apprentissage.

C. Limitation du problème

Dans cette étude, il est nécessaire de circonscrire le problème afin que la discussion soit plus ciblée. Par conséquent, le problème de cette recherche sera axé sur **l'utilisation du jeu ludo pour améliorer la compétence Production Orale des élèves à SMA Bersama Berastagi.**

D. Formulation du Problème

Sur la base de limitation du problème, cette recherche portera sur Comment décrire l'amélioration la compétence de la production orale des élèves a SMA Bersama Berastagi en utilisant le jeu ludo ?

E. But de la Recherche

Sur la base de la formulation du problème, les but de la recherche menée par la chercheur sont les suivants Savoir comment l'utilisation le jeu ludo pour améliorer la compétence de la Production Orale des élèves à SMA Bersama Berastagi

F. Avantages de la recherche

1. Avantages théoriques

Les résultats de cette étude devraient accroître les connaissances scientifiques et faire progresser l'état d'esprit des chercheurs et des lecteurs concernant utilisation le jeu ludo pour améliorer la compétence Production Orale chez élèves à SMA Bersama Berastagi

2. Avantages pratiques

a. Avantages pour les enseignants

Pour que la livraison du matériel soit plus colorée et non ciblée, n'utilisez que la méthode qui empêche les élèves d'étudier ou de s'ennuyer et de ne pas s'intéresser à la leçon. On s'attend à ce que l'utilisation de médias de jeu soit utilisée comme moyen d'apprentissage dans le processus d'apprentissage.

b. Pour les élèves : Aider les élèves à mieux comprendre le matériel de mouvement circulaire avec des supports d'apprentissage plus intéressants, efficaces et pratiques.

c. Pour les écoles : L'utilisation de supports ludiques peut améliorer la qualité de l'apprentissage et aider les écoles à être plus motivées pour mieux utiliser différents types de supports.