

RÉSUMÉ

Dayuni Agustina, NIM. 2201131002. L'Efficacité du jeu "Word Jumble Race" pour Améliorer La Production Écrite des Étudiants de La Section Française de L'UNIMED. Mémoire, Section Français, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts. Universitas Negeri Medan. 2024.

Cette recherche vise à déterminer l'efficacité du jeu « Word Jumble Race » pour améliorer la production écrite des étudiants de la Section Française de l'UNIMED. Les résultats du pré-test, qui montrent que le score moyen est de 850 (100%) et qu'après l'utilisation du jeu Le Word Jumble Race et d'après les résultats du post-test, le score moyen des étudiants est de 1740 (99,88%). La méthode utilisée dans cette étude était un modèle expérimental pré-test-post-test à un groupe. La technique d'échantillonnage utilisée est l'échantillonnage raisonné. La procédure de mise en œuvre de cette recherche comprend un pré-test, un traitement et un post-test. Le score totale de 850 (100%) au pré-test est passé à 1740 (99,88%) au post-test. Pour déterminer l'efficacité de l'utilisation du jeu Le Word Jumble Race, le test N-gain a été effectué. Il a été calculé sur la base des résultats du pré-test et du post-test et a permis d'obtenir un résultat d'apprentissage moyen de 76,25 % dans la catégorie « très efficace ». On peut conclure que le jeu Le Word Jumble Race est très efficace pour améliorer la capacité à écrire des phrases sous forme de passe composé en français pour les étudiants du quatrième semestre à Unimed.

Mots Clés : Efficacité, Le Word Jumble Race, Production Écrite, Passé Composé



ABSTRAK

Dayuni Agustina, NIM. 2201131002. Efektivitas Permainan "Word Jumble Race" dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Mahasiswa Bahasa Prancis Unimed. Skripsi, Program Studi Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan "Word Jumble Race" dalam meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa di Program Studi Bahasa Prancis UNIMED. Hasil pre-test, yang menunjukkan bahwa skor total adalah 850 (100%) dan setelah penggunaan permainan Le Word Jumble Race dan menurut hasil post-test, skor total mahasiswa adalah 1740 (99,88%). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain one-group pre-test-post-test experimental design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Prosedur pelaksanaan penelitian ini meliputi pre-test, perlakuan dan post-test. Nilai total meningkat dari 850 (100%) pada pre-test menjadi 1740 (99,88%) pada post-test. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Le Word Jumble Race, dilakukan uji N-gain. Hal ini dihitung berdasarkan hasil pre-test dan post-test, dan menghasilkan nilai rata-rata pembelajaran sebesar 76,25% dengan kategori "sangat efektif". Dapat disimpulkan bahwa permainan Le Word Jumble Race sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat masa lampau dalam bahasa Prancis bagi mahasiswa semester empat di Unimed.

Kata Kunci : Efektivitas, Le Word Jumble Race, Production Ecrite, Passé Composé

