

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de lieux

La langue est un outil de communication utilisé pour transmettre oralement des opinions ou des informations contenant certaines significations. Par conséquent, grâce au langage, nous pouvons interagir avec les autres, établir des relations sociales et mieux comprendre le monde qui nous entoure.

Il existe 7.164 langues dans le monde, dont le français, langue officielle dans 29 pays, dont le Canada, la Suisse et la Belgique. Malgré une prononciation notoirement difficile, le français a attiré des millions de personnes à travers le monde comme seconde langue. C'est pourquoi il est essentiel que le français soit enseigné dans les écoles.

Dans l'apprentissage du français, il y a quatre compétences linguistiques, à savoir : (1) la lecture, (2) la compréhension orale, (3) l'expression orale et (4) l'expression écrite. Parmi ces quatre compétences linguistiques, certaines sont enseignées séparément, comme c'est le cas dans les universités, et d'autres sont enseignées de manière intégrée, comme c'est le cas dans les écoles primaires et secondaires. Bien qu'il soit enseigné de manière intégrée, l'apprentissage du français dans les écoles primaires et secondaires peut également être enseigné en se concentrant sur une compétence particulière dans le but de renforcer les compétences linguistiques que l'enseignant juge importantes.

Selon Friska (2021) L'un des facteurs affectant les résultats de l'apprentissage est le manque de compréhension du vocabulaire et de la grammaire du français par les étudiants, ainsi que leur niveau de motivation dans l'apprentissage. Certains étudiants font preuve d'enthousiasme et d'une grande motivation dans le processus d'apprentissage, tandis que d'autres se contentent de suivre le flux de l'apprentissage sans le même enthousiasme.

Sur la base des résultats des entretiens avec les professeurs de français, SMAN 19 Medan a obtenu des données selon lesquelles les élèves ont encore des difficultés à parler français et pour entraîner leur capacité à parler, ils peuvent utiliser le compteur *La routine quotidienne*.

La routine quotidienne est l'un des mètres de langue française qui contient de nombreux concepts et qui est lié à la vie quotidienne. Le matériel décrit les activités quotidiennes telles que les activités qui "sont", "seront" et "viennent" d'être faites. Pour décrire les activités quotidiennes, les élèves doivent maîtriser un vocabulaire très varié, par exemple en ce qui concerne les objets, ainsi que les verbes qui doivent être conjugués. En outre, les élèves doivent être capables de prononcer correctement les phrases françaises.

Pour améliorer les données, un test de compétence en langue française a été effectué sur les élèves de la classe XI SMAN 19 Medan sur le sujet de la langue française *La routine quotidienne*. D'après les résultats du test sur le matériel *La routine quotidienne*, la plupart des élèves sont encore en dessous du critère de réalisation des objectifs d'apprentissage (KKTP), qui est de 75,5 %, Les observations faites par les chercheurs montrent que les enseignants continuent à

utiliser un enseignement moins intéressant et à appliquer des modèles conventionnels, de sorte que les étudiants sont moins motivés et moins proactifs dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, ce qui a un impact sur les faibles résultats de l'apprentissage du français.

Tableau 1. 1 Valeur du Résultat du Pre-test

No	Valeur	Catégories de capacités	Fréquence
1.	90-100	Très haut	0
2.	80-89	Haut	0
3.	70-79	Moyen	2
4.	55-69	Moins	3
5.	0-54	Très Moins	25
Somme			30

Base sur du tableau de pré-test ci-dessus, sur la prononciation du matériel "La routine Quotidienne" en français par les 30 élèves, il montre qu'aucun élèves n'a obtenu des scores très haut et scores haut, 2 élèves ont obtenu des scores moyens, 3 élèves ont obtenu des scores moins et 25 élèves ont obtenu des scores dans la catégorie très moins. Les résultats de la valeur globale du prétest sont plus clairement joints.

Dans ce pré-test, les élèves doivent "La routine quotidienne" en français et cela a été enregistré par le chercheur sous forme de vidéo sans voir de livre et sans vérifier basé sur *Google Translate*.

D'après les résultats ci-dessus, les difficultés rencontrées par les élèves lorsqu'ils se présentent sont que pendant le processus d'enseignement, les élèves

sont capables de suivre l'apprentissage. Cependant, si l'enseignante demande aux élèves de "La routine quotidienne" devant la classe, ils sont toujours incapables de " La routine quotidienne ", par exemple ils oublient comment " La routine quotidienne " en français, la prononciation de « Se laver » devient « Se laper », « S'habiller » devient « Se'habiller », « Déjeuner » devient « Déjeuness » et l'utilisation des mots féminin et masculin.

Dans le contexte des problèmes des professeurs de français à SMAN 19 Medan, les expériences d'apprentissage du français utilisant des techniques de jeu peuvent contribuer à accroître la motivation et la participation des étudiants à l'apprentissage du français. Des jeux intéressants et divertissants peuvent créer une atmosphère d'apprentissage plus détendue et éliminer l'ennui. En utilisant des jeux, les étudiants deviennent plus libres et motivés dans l'apprentissage du français, ce qui augmente leur confiance et leur créativité dans l'apprentissage du français. L'opinion citée par Lewis (Mei et Yu Jing, 2000) est conforme au concept des jeux comme moyen d'accroître la motivation et le plaisir d'apprendre. Dans ce contexte, les jeux peuvent créer une atmosphère détendue et amusante qui permet aux élèves d'être plus motivés et de participer activement au processus d'apprentissage. Cela peut aider à éliminer la timidité et la peur des fautes de prononciation qui peuvent survenir chez les élèves qui apprennent le français pour la première fois.

Pour soutenir la mise en œuvre de l'apprentissage à l'aide de techniques de jeu, un apprentissage approprié est nécessaire. L'un des jeux d'apprentissage censés améliorer les compétences en français des élèves de SMAN 19 Medan est le jeu du *Bouche à l'oreille*.

Bouche à l'oreille est une technique de jeu de chuchotement découverte par Widyanti. Il s'agit d'un jeu qui consiste à chuchoter un message sous la forme d'une phrase au groupe à tour de rôle. Ce jeu présente des avantages pour le développement des élèves, dont l'un est le développement du langage. (Lovita & Ismet, 2021) La méthode du jeu de la bouche à l'Oreille est une stratégie efficace pour développer les aspects linguistiques tels que l'écoute, l'expression orale, l'écriture et la lecture. Dans cette méthode, les apprenants écoutent et essaient d'expliquer ou de répéter ce qu'ils ont reçu et entendu. (Alviolita et al., 2020) La technique de la bouche à l'Oreille a pour but de rendre les enfants heureux d'être en classe, d'augmenter leur précision et d'améliorer leur réaction aux situations. En outre, cette méthode peut également améliorer l'ouïe des élèves, les aider à se concentrer et leur apprendre à parler correctement. Ainsi, La méthode du chuchotement en chaîne peut générer une atmosphère d'apprentissage énergique et amusante, et accroître l'implication active des élèves dans le processus d'apprentissage.

Le jeu "Bouche à l'Oreille" est également connu sous le nom de "Téléphone Arabe" ou "Chuchotements Chinois". Dans ce jeu, plusieurs personnes forment une ligne et, tout d'abord, une personne donne un message qui doit être transmis doucement à l'oreille de la personne suivante dans la ligne. Chaque personne de la file répète le message à la personne suivante, et lorsque le message arrive au bout de la file, la dernière personne annonce ce qu'elle a entendu. Ce jeu est généralement joué pour montrer comment les messages peuvent changer radicalement lorsqu'ils sont transmis directement d'une personne à l'autre. Il est généralement utilisé

comme divertissement ou pour montrer comment l'information peut être déformée au cours du processus de transmission.

Image 1. 1 Bouche à l'Oreille



Le choix de la technique du jeu de la bouche à l'Oreille dans l'apprentissage du français repose sur deux raisons principales. 1, le jeu de la bouche à l'Oreille offre une variété de matériel intéressant et pertinent à utiliser dans l'apprentissage du français. 2, la technique du jeu de la bouche à l'Oreille comporte des étapes détaillées, hiérarchisées et systématiques, permettant un processus d'apprentissage structuré et efficace.

Ce qui distingue cette étude des trois études susmentionnées est le suivant:

1. Entre cette recherche et celle de Faridah (2013), les deux utilisent des jeux de chuchotement en chaîne et utilisent également des méthodes de recherche quantitatives. Ce qui les distingue, c'est que la recherche de Faridah (2013) utilise des méthodes corrélationnelles, tandis que la présente recherche utilise des méthodes expérimentales. Une autre différence réside dans l'orientation de la recherche. La recherche menée par Faridah (2013) s'est concentrée sur l'écoute dans la classe VI de SD 010140, tandis que l'orientation de cette recherche se concentre sur la capacité d'expression orale des élèves de 11e année à SMAN 19 Medan.

2. Entre cette recherche et la recherche de Delia Putri (2019), les deux se concentrent sur l'amélioration en utilisant des techniques de jeu, mais dans sa recherche Delia Putri (2019), contrairement à cette recherche qui n'utilise qu'une seule technique de jeu, la recherche menée par Delia Putri (2019) se concentre sur l'écoute à SD 010140 bouche à Oreille technique de jeu. Une autre différence réside dans le lieu de mise en œuvre de la recherche. La recherche d'Evi Eviyanti s'est déroulée chez les élèves de l'école élémentaire de l'enseignement de la langue indonésienne, tandis que cette recherche s'est déroulée à SMN 19 Medan.
3. Cette recherche et celle de Deivi Astri (2017) utilisent toutes deux la technique du jeu de la bouche à l'Oreille. Ce qui les distingue est la méthode de recherche utilisée. La recherche de Deivi Astri (2017) a utilisé la méthode de développement, tandis que cette recherche a utilisé la méthode expérimentale. La recherche de Deivi Astri (2017) a obtenu des données à partir d'observations, d'entretiens et d'études documentaires. Alors que cette étude a obtenu des données à partir des résultats du pré-test et du post-test. Une autre différence réside dans la direction de la recherche. La recherche menée par Deivi Astri (2017) porte sur le développement de la littératie des élèves par le biais du jeu de la bouche à l'Oreille, tandis que la présente recherche porte sur la capacité d'expression orale des élèves de 11e année à SMAN 19 Medan.

Sur la base de la description ci-dessus, le chercheur est intéressé à mener une recherche avec le titre. “L'efficacité D'utilisation De Jeu Bouche À L'oreille À Sman 19 Medan”.

B. Identification des Problèmes

1. Le niveau de compétence en français des élèves de 11ème année de SMAN 19 Medan est encore faible, à 50.
2. Les élèves ont encore des difficultés à apprendre le français sur le thème de La routine quotidienne.
3. Les activités d'apprentissage du français au SMAN 19 manquent de méthodes et de techniques d'apprentissage intéressantes.

C. Limitation des Problèmes

Sur la base de l'identification du problème ci-dessus, cette recherche est limitée à l'amélioration des compétences en langue français sur le sujet la routine quotidienne en utilisant la technique du jeu de la bouche à l'Oreille chez les élèves de SMAN 19 Medan.

D. Formulation des Problèmes

En se basant sur les limites du problème de recherche ci-dessus, le problème est formulé de la manière suivante : Comment est l'efficacité d'utilisation de la "bouche a l'oreille pour améliorer la compétence de la production orale sur le matériel "la routine quotidienne" les élèves de sman 19 medan ?

E. Objectifs de la Recherche

Sur la base de la formulation du problème de recherche ci-dessus, les objectifs de recherche ont été déterminés, à savoir Expliquer l'efficacité de la

technique du jeu de la bouche à l'Oreille pour améliorer les compétences en langue française de SMAN 19 Medan.

F. Avantages de la Recherche

1. Les résultats de cette étude peuvent aider les chercheurs à choisir et à utiliser les bons supports d'enseignement pour atteindre les objectifs appropriés.
2. Application de cette technique de jeu peut aider les étudiants à développer les quatre aspects des compétences linguistiques, à savoir l'écoute, l'expression orale, la lecture et l'écriture.
3. Peut favoriser l'implication des étudiants dans le processus d'enseignement et d'apprentissage.

UNIVERSITAS NEGERI
MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY