

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

L'éducation est un effort de base planifié visant à créer une atmosphère et un processus d'apprentissage afin que les élèves développent activement leur potentiel pour avoir la force spirituelle religieuse, la maîtrise de soi, la personnalité, l'intelligence, la morale, les sciences de la vie, les connaissances générales et les compétences dont ils ont besoin pour la société. sur la loi Inviter.

(<https://pgsd.upy.ac.id/index.php/8-article-pendidikan/11-pengertian-pendidikan>)

Un processus d'apprentissage qui implique une interaction entre les enseignants et les élèves est l'un des supports permettant d'atteindre facilement les objectifs d'apprentissage. Par conséquent, avant de procéder au processus d'apprentissage, des préparatifs doivent être effectués. Les enseignants doivent tout préparer pour enseigner en classe. Une chose à considérer est le jeu utilisé en fonction du matériel présenté.

En général, les jeux sont quelque chose de familier et de conforme. avec les loisirs des élèves afin qu'ils puissent stimuler leur curiosité. Avec les jeux dans l'apprentissage, on espère que les élèves pourront participer activement au processus d'apprentissage afin d'améliorer leur maîtrise de la matière et de susciter leur intérêt pour l'apprentissage. Les enfants apprennent mieux par le jeu. Grâce au jeu, tous les domaines du développement d'un enfant peuvent être améliorés. Les jeux sont définis comme des activités amusantes et jouent un rôle important dans l'acquisition de nouvelles compétences par les enfants. Conscients de l'importance de cela, les éducateurs utilisent le jeu comme l'outil le plus important

pour planifier et gérer les processus éducatifs des enfants. Il existe plusieurs approches de l'apprentissage par le jeu, notamment : 1) Jeux éducatifs : ces jeux comprennent des jeux conçus pour atteindre les objectifs d'apprentissage et aider les élèves à acquérir des connaissances et des compétences ciblées. 2) Jeux de divertissement : initialement non destinés à des fins éducatives, mais ensuite adaptés aux environnements éducatifs en raison de leurs effets motivants. 3) Jeux basés sur des problèmes : forcer les élèves à résoudre des problèmes et à réfléchir de différentes manières au contenu d'apprentissage planifié et non planifié dans le cadre du jeu. 4) Gamification : cela fait référence à l'utilisation de mécanismes de jeu (tels que des récompenses, des scores, des badges et des tableaux de leaders) dans du contenu non ludique pour impliquer les apprenants, motiver les activités, améliorer l'apprentissage et résoudre des problèmes (Halil, 2019).

Sur la base des résultats des entretiens menés par le professeur de français au SMAN 11 le 27 mars 2024, on peut conclure que les élèves sont moins intéressés à apprendre le français, La compréhension des élèves sur l'usage des articles en français est encore faible dans le matériel des choses et des lieux publics, les médias utilisés pour apprendre le français nécessitent de l'innovation afin que les élèves vivent de nouvelles expériences d'apprentissage. D'après les résultats de l'observation des données sur les résultats d'apprentissage des élèves, on peut également constater que 59,3 % des élèves n'ont pas atteint le KKM. Cela est dû au manque de motivation des élèves à étudier en classe, notamment dans les matières de langue française. Par conséquent, les élèves ont besoin de motivation

dans le processus d'apprentissage, en particulier dans les modèles d'apprentissage innovants en classe.

Un jeu d'apprentissage innovant qui peut être appliqué est de jeu Scramble. Dans ce modèle d'apprentissage, vous obtiendrez une phrase aléatoire et deux articles qui doivent correspondre aux noms. En accord avec Shoimin et Rober, Harjasurjana et Mulyati (dans Dames 2012) ont également déclaré que le terme « Scramble » vient de l'anglais et signifie action, combat, lutte. Ce terme est utilisé pour un type de jeu de mots, où le jeu consiste à arranger des lettres qui ont été brouillées pour former le mot correct. D'après les opinions ci-dessus, on peut comprendre que le brouillage est un jeu d'arrangement de lettres ou de mots qui peut permettre aux élèves de comprendre plus facilement les modèles de phrases, ainsi que d'augmenter l'activité, la créativité, la concentration, la mémoire et la compréhension du vocabulaire des élèves, de sorte que cela peut permettre aux élèves de composer plus facilement des phrases.

B. Identification des Problèmes

Sur la base des données ci-dessus, nous pouvons conclure qu'il existe plusieurs problèmes qui entravent la maîtrise de l'article, à savoir.

1. La capacité à différencier le genre des noms en français ne répond pas aux objectifs d'apprentissage..
2. La compréhension des élèves de l'utilisation des articles de définition et des articles d'indéfinition ne répond toujours pas au KKM dans le matériel des choses et des lieux publics.

3. Les jeux d'apprentissage appliqué nécessitent encore de l'innovation.

C. Limitation du Problème

Sur la base du contexte et de l'identification du problème, cette recherche se limite au problème, à savoir l'utilisation jeu de *scramble* dans l'utilisation d'articles du matériel *Des Choses et Des Lieux Public* pour les élèves de la classe XI du SMAN 11 Medan.

D. Formulation des Problèmes

Sur la base des limites de ce problème, la formulation de ce problème de recherche est de savoir comment appliquer jeu de *scramble* pour améliorer la capacité à utiliser des articles de définition et des articles d'indéfinition.

E. But de la Recherche

Cette recherche vise à appliquer jeu de *scramble* à l'aide d'articles de matériel *Des Choses et Des Lieux Public* les élèves de classe XI du SMAN 11 Medan.

F. Avantages de la Recherche

1. Pour les écrivains

Peut ajouter un aperçu et une expérience directe sur la façon d'améliorer les capacités des élèves à utiliser des *articles* en utilisant jeu de *scramble*.

2. Pour les éducateurs et futurs éducateurs

Peut accroître les connaissances et apporter des idées sur la façon de développer la capacité d'utiliser des *articles* en utilisant jeu de *scramble*.

3. Pour les élèves

Les élèves en tant que sujets de recherche doivent acquérir une expérience directe d'apprentissage actif, créatif et amusant grâce au jeu de *scramble*. En dehors de cela, les élèves peuvent être intéressés à étudier des *articles* afin que leurs compétences grammaticales puissent s'améliorer.

