

EFFICACITÉ D'UTILISATION DE JEU SCRAMBLE SUR LE MATÉRIEL DES CHOSES ET DE LIEUX PUBLIC À SMA NEGERI 11 MEDAN

Wardah Tsaniah, Hesti Fibriasari

Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia

wardahtsaniah11@gmail.com, hestifibriasari@ymail.com

Abstract

Cette étude teste l'efficacité du jeu Scramble sur Des Choses Et De Lieux Public pour les élèves de classe XI à SMA Negeri 11 Medan. Les entretiens avec les professeurs de français montrent un faible intérêt des élèves pour le français, une mauvaise compréhension des articles, et un besoin d'innovation dans les médias d'apprentissage. L'observation des résultats révèle que 59,3% des élèves n'ont pas atteint le KKM, indiquant un manque de motivation. La recherche utilise une méthode expérimentale Prétest-Posttest à groupe unique avec pré-test, expérimentation, et post-test. L'analyse des données inclut la description, le test de normalité, le test T, le test de Wilcoxon Signed-Rank, et l'analyse de corrélation. Les résultats montrent une valeur pré-test de 3,754 et post-test de 4,387. Le test de normalité indique une distribution non normale, nécessitant une analyse non paramétrique. Le test de Wilcoxon Signed-Rank révèle une différence significative ($p = 4,38e-06$) et l'analyse de corrélation montre une relation faible ($r = 0,217$), mais Scramble améliore les capacités des élèves.

Mots-clés : Efficacité, jeu de Scramble, français

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/argopuro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Introduction

L'éducation est un effort de base planifié visant à créer une atmosphère et un processus d'apprentissage afin que les étudiants 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 étudiants 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 étudiants 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 étudiants sont moins intéressés à apprendre le français, La compréhension des étudiants 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 étudiants vivent de nouvelles expériences d'apprentissage. D'après les résultats de l'observation des données sur les résultats d'apprentissage des étudiants, on peut également constater que 59,3 % des étudiants n'ont pas atteint le KKM. Cela est dû au manque de motivation des étudiants à étudier en classe, notamment dans les matières de langue française. Par conséquent, les étudiants 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.

2. Résultats de la Recherche

Les premières étapes de cette recherche ont été l'observation sur le terrain, le pré-test, l'expérimentation et le post-test. Des observations sur le terrain ont été effectuées en classe XI Science au SMA Negeri 11 Medan. Des observations, on peut conclure que les étudiants sont moins intéressés à apprendre le français, la compréhension par les étudiants de l'utilisation des articles en français n'est toujours pas possible dans le matériel *Des Choses et De Lieux Public*, les médias utilisés pour apprendre le français nécessitent de l'innovation pour que les étudiants vivent de nouvelles expériences d'apprentissage. Cela est dû au manque de motivation des étudiants à étudier en classe, notamment dans les matières françaises. Par conséquent, les étudiants ont

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

La prochaine étape consiste à mener un entretien avec le professeur de français de SMA Negeri 11 Medan. Grâce à plusieurs questions posées à l'enseignant, nous avons obtenu des informations qui ont aidé à appliquer les techniques de jeu à l'apprentissage. Sur la base de l'entretien, les résultats suivants ont été obtenus:

Tableau 4.1 Le résultat de l'entretien

No.	Question	Réponse
1.	Comment se déroule le processus d'apprentissage du français en classe?	jusqu'à présent, l'apprentissage se déroule assez bien et sans encombre.
2.	Quel est l'intérêt et la réponse des élèves à l'apprentissage du français?	Tous les élèves ne répondent pas favorablement car ils trouvent que l'apprentissage du français est difficile.
3.	Les élèves rencontrent-ils des difficultés à comprendre le matériel Des Choses Et De Lieux Publics?	Oui, car certains élèves ne sont pas très intéressés par l'apprentissage du français.
4.	Les élèves ont-ils de mauvaises notes dans le matériel Des Choses Et De Lieux Publics?	Les élèves qui ne sont pas très intéressés par l'apprentissage et qui ont des difficultés à comprendre le matériel obtiennent de mauvaises notes.
5.	Quelle méthode d'enseignement est fréquemment utilisée dans le processus d'apprentissage du français?	Le professeur utilise souvent des méthodes de cours magistraux, de discussions, et donne également des exercices de mémorisation ou des chansons liées au matériel pour que les élèves soient actifs.
6.	Avez-vous déjà utilisé le jeu Scramble ?	Non, jamais.
7.	Avez-vous envie, en tant qu'enseignant de français, d'utiliser le jeu Scramble dans le processus d'apprentissage en classe?	Oui, il y a une envie. Cela permettrait aux élèves d'être plus intéressés et motivés par l'apprentissage du français, et cela permettrait également aux enseignants d'innover pour rendre les élèves enthousiastes à l'idée d'apprendre.

À partir des résultats des données ci-dessus, on peut conclure que les élèves ont besoin d'innovation dans l'apprentissage pour accroître leur motivation à apprendre le français. Les élèves souhaitent utiliser la technique du jeu de *Scramble* pour que l'apprentissage soit plus excitant, amusant et pas ennuyeux.

Résultats de L'analyse des Données et Discussion

1. L'analyse descriptive

L'analyse descriptive est utilisée pour décrire les caractéristiques de base des données dans cette étude. Les statistiques descriptives utilisées comprennent la moyenne, la médiane, la déviation standard et la plage. Les résultats du pré-test sont écrits avec **log_before** et les résultats du post-test sont écrits avec **log_after**.

Tabel. L'analyse Descriptive

<i>Statistic</i>	<i>log_before</i>	<i>log_after</i>
<i>Minimum</i>	2.996	1.609
<i>1st Quartile</i>	3.689	4.419
<i>Median</i>	3.689	4.466
<i>Mean</i>	3.754	4.387
<i>3rd Quartile</i>	4.094	4.569
<i>Maximum</i>	4.248	4.605
<i>n</i>	35	25

Interprétation des données log_before Minimum: la valeur la plus basse des données Log_Before est de 2.996. 1er quartil (Q1): 25% de la valeur log_Before est en dessous de 3.689. Médiane: La valeur moyenne de la donnée log_bèfore est 3.689, ce qui signifie que 50% des valeurs sont au-dessous et au-dessus de 3,689. Signification: La moyenne des valeurs log_before est de 3.754, montrant la valeur médiane de toutes les données avant le traitement. 3e quartile (Q3): 75% de la valeur log_before est en-dessous de 4.094. Maximum: La plus haute valeur de la date log_before est de 4.248.

Interprétation des données log_after Minimum : La valeur la moins élevée de la données log 3ème quartile (Q3) : 75% de la valeur log_after est inférieure à 4 569. Maximum : la valeur la plus élevée des données log_affter est 4 605. Comparaison entre log_before et log_after Minimum: la valeur minimale log_Before (2.996) est plus élevée que la valeur minimum log_After (1.609). 1st Quartile (Q1): Q1 pour log_after (4.419) est plus élevé que log_before (3.689), indiquant une augmentation des valeurs sur le premier quartile après le traitement.

Médiane : la médiane log_after (4.466) est plus élevée que la médienne log_before (3.689), ce qui indique que la valeur moyenne des données augmente après le traitement. Signification, la moyenne log_after (4.387) est plus élevée que la moyenne Log_before (3.754), ce qui indique une augmentation moyenne des valeurs après le traitement. 3rd Quartile (Q3): Q3 pour log_avant (4.569) est supérieure à log_Before (4.094), ce qui montre une amélioration du troisième quartile après un traitement.

Maximum : la valeur maximale log_before (4.248) est inférieure à la valeur maximum log_after (4.605), ce qui indique une augmentation maximale de la valeur après le traitement.

Schéma. Graphique Avant Action (Pré Test)

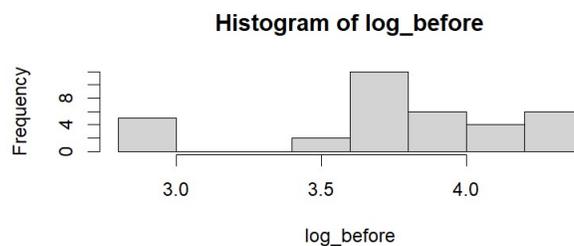
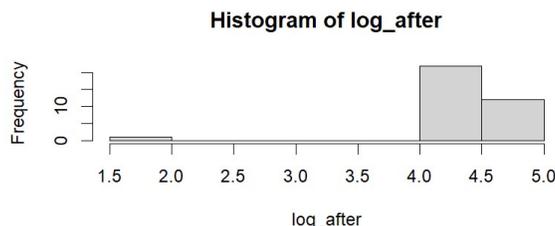


Schéma. Graphique Après Action (Post Test)



Conclusion, sur la base de la description statistique, les données log_after ont montré une amélioration significative par rapport à celles de log_before. Les valeurs minimales après le traitement indiquent des valeurs très faibles, mais dans l'ensemble, le premier trimestre, la médiane, la moyenne, le troisième trimestre et les valeurs maximales ont toutes augmenté après le processus. Cela indique que le traitement donné a un effet positif sur l'augmentation de la valeur. Toutefois, pour s'assurer de la validité de ces résultats, des analyses supplémentaires telles que le test par paires ou le test Wilcoxon Signed-Rank sont nécessaires en fonction de la distribution des données, ainsi que l'analyse de la corrélation pour voir la relation entre les valeurs avant et après le traitement.

2. Test de normalité

Le test de normalité est effectué pour déterminer si les données sont normalement réparties. Le test Shapiro-Wilk a été utilisé dans cette étude pour tester la normalité des données. L'hypothèse nulle suppose que les données sont normalement distribuées. Si la valeur $p < 0,05$, l'hypothèse nulle est rejetée. Formuler une hypothèse:

Hypothèse nulle (H_0): les données sont normalement distribuées.

Hypothèse alternative (H_1): Les données ne sont pas normalement distribuées.

Image. Résultats des tests de normalité

```

Shapiro-Wilk normality test
data:  data$log_before
W = 0.87433, p-value = 0.0008652

> shapiro.test(data$log_after)

Shapiro-Wilk normality test
data:  data$log_after
W = 0.32292, p-value = 1.481e-11
    
```

Pour les données log_before, la valeur p est de 0,0008652, ce qui est beaucoup plus petit que le niveau de signification commun (par exemple, 0,05). Cela signifie que nous rejetons l'hypothèse nulle (H_0) qui stipule que les données log_before sont normalement distribuées. Pendant ce temps, pour les données log_after, la valeur p est de 1,481e-11, ce qui est bien inférieur au niveau de signification général (par exemple, 0,05). Cela signifie que nous rejetons l'hypothèse nulle (H_0) qui stipule que les données log_after sont normalement distribuées. En d'autres termes, les données log_before et log_after ne sont pas normalement distribuées.

3. Les Résultats D'analyse

Étant donné que les données ne sont pas normalement distribuées même après la transformation des données, le test paramétrique T apparié ne peut pas être utilisé. Et nous utiliserons le test alternatif non paramétrique de Wilcoxon Signed-Rank pour voir les différences avant et après l'action. L'hypothèse nulle suppose qu'il n'y a pas de différence significative entre les médianes de deux ensembles de données. Si la valeur $p < 0,05$, l'hypothèse nulle est rejetée. Formuler une hypothèse:

Hypothèse nulle (H_0) : Il n'y a pas de différence significative dans la médiane entre les scores pré-test et post-test.

Hypothèse alternative (H_1) : Il existe une différence médiane significative entre les scores pré-test et post-test.

Image. Résultats des tests de Wilcoxon Signed-Rank

```

> wilcox.test(data$log_before, data$log_after, paired = TRUE)

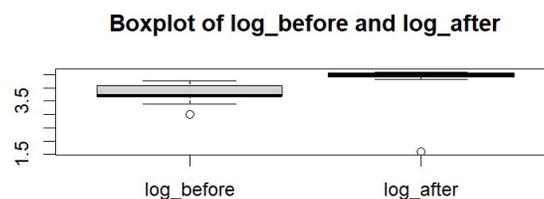
Wilcoxon signed rank test with continuity correction

data: data$log_before and data$log_after
V = 35, p-value = 4.38e-06
alternative hypothesis: true location shift is not equal to 0
    
```

Sur la base de l'analyse de l'image ci-dessus, on peut interpréter que, p-value est de 4,38e-06. Cette valeur est très faible, bien en dessous des niveaux de signification courants tels que 0,05 ou même 0,01. Parce que la valeur $p < 0,05$, nous rejetons l'hypothèse nulle (H_0). Dans ce contexte, rejeter l'hypothèse nulle signifie que nous trouvons des preuves solides que la médiane de log_before est significativement différente de la médiane de log_after. La valeur statistique du test (V) est 35. Cette valeur est le résultat de l'addition des classements des différences dans les paires de données après avoir ignoré le signe.

Les résultats du test de Wilcoxon Signed-Rank montrent qu'il existe une différence médiane significative entre log_before et log_after avec une très petite valeur p (4,38e-06). Cela signifie qu'il y a un changement significatif entre les scores pré-test et post-test après transformation logarithmique. On conclure que le traitement ou l'intervention effectuée provoque des changements significatifs dans les résultats de mesure, comme le montre la comparaison des valeurs logarithmiques pré-test et post-test.

Image. Comparaison du pré-test et du post-test



Différence médiane, la médiane log_after est supérieure à la médiane log_before, indiquant une amélioration après le traitement. Variabilité des données, les données Log_before ont une plus grande variabilité que celles de log_after, comme l'indiquent un IQR

plus grand et des moustaches plus longues. Concentration des données, les données log_after sont plus concentrées, la plupart des valeurs étant proches de la médiane. Valeurs aberrantes, les deux ensembles de données comportent des valeurs aberrantes, mais elles sont peu nombreuses.

Après avoir constaté qu'il existe des différences entre les groupes de données avant et après le traitement, l'analyse de corrélation peut être poursuivie. Une analyse de corrélation a été réalisée pour évaluer la relation entre les scores pré-test et post-test.

Image. Résultats des Corrélations

```
#data KORELASI
> library(readxl)
> data <- read_excel("data.xlsx")
> View(data)
>
> #Transformasi Data (Logaritmik)
> data$log_before <- log(data$before)
> data$log_after <- log(data$after)
> #analisis korelasi
> cor(data$log_before, data$log_after, method = "pearson")
hasil: [1] 0.2170661
```

Sur la base des résultats de l'analyse, il a été constaté que la valeur de corrélation de Pearson obtenue était de 0,2170661. La plage des valeurs de corrélation de Pearson est comprise entre -1 et 1. 1 indique une corrélation positive parfaite. -1 indique une corrélation négative parfaite. 0 indique aucune corrélation. Selon Sugiyono (2014 :250), une corrélation entre 0 et 0,3 (ou -0,3) est considérée comme une corrélation faible. Une corrélation entre 0,3 et 0,7 (ou -0,3 et -0,7) est considérée comme une corrélation modérée. Une corrélation supérieure à 0,7 (ou inférieure à -0,7) est considérée comme une forte corrélation. Avec une valeur de corrélation de 0,2170661, cela montre une faible corrélation entre les valeurs log_before et log_after.

Cependant, même si elle est faible, la valeur de corrélation est toujours chargée positivement (0,2170661), ce qui montre qu'il existe une relation positive entre les valeurs log_before et log_after. Cela signifie que à mesure que la valeur log_before augmente, la valeur log_after a également tendance à augmenter. Une faible corrélation indique que même s'il existe une légère relation positive entre les scores pré-test et post-test, cette relation n'est pas forte. Cela peut indiquer qu'un autre facteur influençant les résultats du post-test est plus dominant que les scores du pré-test. Ce facteur est l'action donnée, à savoir l'utilisation de supports de jeu *scramble* dans l'apprentissage. Ou en d'autres termes, on peut affirmer que ce support de jeu s'est avéré capable d'améliorer les capacités des élèves, d'après les résultats du pré-test et du post-test.

3. Discussion

À partir des résultats de l'analyse des données qui a été effectuée, voici plusieurs conclusions qui peuvent être tirées concernant l'utilisation des médias brouillés dans l'apprentissage du français au Lycée:

1. Les résultats descriptifs montrent qu'il y a une augmentation significative des scores des élèves après avoir utilisé des médias brouillés. Le score moyen après traitement (4 387) était supérieur au score moyen avant traitement (3 754). Cela montre que l'utilisation de médias brouillés peut aider à améliorer la compréhension des étudiants de la matière enseignée.

2. Le test de normalité (test de Shapiro-Wilk) montre que les données ne sont pas distribuées normalement aussi bien avant (valeur $p = 0,0008652$) qu'après traitement (valeur $p = 1,481e-11$). L'analyse non paramétrique est donc plus appropriée.
3. Le test Wilcoxon Signed-Rank, utilisé car les données n'étaient pas normalement distribuées, a montré qu'il existait une différence significative entre les valeurs avant et après l'utilisation de médias brouillés (valeur $p = 4,38e-06$). Cela renforce la conclusion selon laquelle l'utilisation de médias brouillés est efficace pour améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.
4. L'analyse de corrélation (Pearson) montre qu'il existe une relation positive mais faible entre les scores pré-test et post-test ($r = 0,217$). Cela montre que même s'il y a une augmentation des scores après le traitement, la relation entre les scores avant et après le traitement n'est pas si forte. Cependant, l'utilisation de médias brouillés a une valeur positive et a un impact sur l'augmentation des capacités des élèves.

Bibliographie

- As'adi Muhammad. (2009). *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- Dames, P. (2012). *Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri Sidorejo Lor 02 Salatiga Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kristen Satya Wacana
- Dwi Amalinda.(2024).*Pengaruh Implementasi Permainan Scrambleterhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Volume 09 Nomor 02, Juni 2024.
- Guntur, A. (2013). *Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Yang Diacak Menjadi Sebuah Paragraf Yang Baik Dan Benar Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas V SDN 10 Kesiman Denpasar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mahasaraswati Denpasar
- Halil, K. (2019). *On primary school teachers' training needs inrelation to game-based learning*. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 11(2), 285–296
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup
- Jatmiko, Adi (2019). *Joyfull English Games*. Kendal : Ahsyara Muda Indonesia
- Kaharuddin, Andi (2020). *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Gowa : Pusaka Almailda
- Nur Hayati Siti, dkk (2021). "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 4 Nomor 1
- Octavia, Shilphy (2020). *Model-model Pembelajaran*. Jogja : Deepublish.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja
- Saputra, H & Ratnasari, D. (2015). *Implementasi Permainan Scramble Pada Pembelajaran IPA Dengan Model Kooperatif Tipe Probing Prompting Di Kelas V SD Negeri*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 169-178, ([http:// prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/.../506](http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/.../506)), diakses 21 April 2016

- Sugiyono (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung: Alfabeta
- _____(2013). Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Tindakan Kelas dan Evaluasi. Bandung: Alfabeta.