



La Metode De L'apprentissage De Jeu De Rôle Pour Entraîner La Competence Des Étudiants Au Delf B1 De La Partie De "Interaction"

Handyka Titis✉Neli Purwani

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima Januari 2020

Disetujui Maret 2020

Dipublikasikan April 2020

Keywords:

**DELFL, Jeu de rôle,
Learning method,
Speaking
competence**

Abstract

L'un des compétences de la langue est la compétence de l'orale. La compétence de l'oral soutient les autres compétences, comme la production écrite, la compréhension orale et la compréhension écrite. La compétence de l'oral est la partie de l'évaluation de l'examen DELF B1. Dans le DELF B1 de la production orale, il existe "exercice en interaction". Dans cette session, les apprenants sont obligés pour jouer un certain rôle habituel. C'est la raison pourquoi on a besoin d'une méthode pour aider les apprenants. L'un des méthodes est jeu de rôle. Jeu de rôle est l'un des activités théâtrales qui peut être appliqué en classe de l'orale. Dans cette recherche, il y a deux étapes principales, ils sont *planning* et *action*. L'approche de cette recherche est descriptif qualitatif. Le but de cette recherche est (1) pour décrire les étapes de l'apprentissage de la compétence de l'orale en utilisant le jeu de rôle et (2) pour savoir les résultats des étudiants. Plus de la moitié du total des étudiants qui peuvent passer le point moyenne. Il y a 6 étudiants sont bas du point moyenne, le point moyenne est 6,4

Abstract

One of the competences of language learning which is the most difficult to learn is speaking. Speaking can affect any other competence like thinking, reading, writing and listening so it's important to develop. The speaking competence is a part of the assessment on the DELF (diplôme d'étude en langue française) exam. The DELF of B1 exam has a section "exercice en interaction" where the participants have to play a certain role. So, we need a method for support, it's the method learning role-play. Based on the reason, this research talks about the method learning role-play to train the students speaking in level DELF B1 on the section "exercice en interaction". This research using descriptive qualitative approach. There are two main steps, such as Planning and Action. Held in two meeting, consists of one meeting for treatment and one meeting for test. The purpose of this study is to describe the steps of role-playing to practice speaking skills before facing the DELF exam. And to describe the result of this research is that after doing the treatment, more than a half of students got on the top of average score. With an average score of 8,15, there are 6 students who have score under the average classe.

© 2020 UniversitasNegeri Semarang

ISSN 2252-6994

□ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

L'INTRODUCTION

Dans l'apprentissage de langue française, les apprenants doivent apprendre 4 compétences langagières. Elles sont la compréhension orale, la compréhension écrit, laproduction écrit et la production orale. La compétence de l'oral est importanteà développer, parceque la communication se fait en général par la langue orale. Si la compétence de l'oral est limitée, cela va dérangerleprocessus decommunication, parce que la communication en direct fait vers la langue orale. Locuteur (donneur de l'information) et interlocuteur (récepteur de l'information) doit avoir une compétence équivalent pour soutenir la communication. Harmer (2007 : 345) dit que La majorité des apprenants s'intéressent pas de parler à cause de sentiment del'insecurité et ils préfèrent de ne pas s'exprimer devant le public. Ils sont aussi peur de perdre leurs visages si 'ils parlent mal. C'est une cause principale, et la raison pourquoi les apprenants ont difficilement avoir une bonne note dans la compétence de l'oral. L'un des méthodes est jeu de rôle. Jeu de rôle est l'un des activités théâtrales qui peut être appliqué en classe de l'orale. Dans sa recherche, Fontaine (1980) explique que " jeu de rôle étude de cas" est une méthode où les apprenants doivent jouer le rôle sur une situation pour entraîner la compétence de l'interaction.

En cas réelle à l'Unnes (L'université d'état semarang), quelques professeurs de la pédagogie du français doivent poser des questions répétitifs ou pointe du doigt pour que les étudiants répondent aux questions. C'est la preuve que les étudiants sont passifs et moins intéressé à montre leur compétence de l'orale. Subagiyo (2013) dit que si on s'habitue de faire une dialogue avec les amis, cela va améliorer la confiance en soi et la concentration.

Chaque activité de l'apprentissage réellement a une évaluation. C'est la même de l'apprentissage de la compétence en la langue. Pour la langue française, il existe l'examen de standard international DELF (Diplôme élémentaire de langue française). En DELF, il y a une session qu'on doit jouer un certain rôle

autour de l'activité habituel. La nécessité d'appliquer la méthode du jeu de rôle pour que les étudiants aient l'opportunité à s'entraîner avant de le faire face et pour qu'ils aient l'imagination comme la préparation avant de passer l'examen de DELF. Quelques recherches sur l'application de jeu de rôle ont été faits par Hafida (2011), Gloria (2008), Kuśnierek (2015), Mustadi (2011), Maarof (2018), Mizhir (2017). Pour la recherche de la langue française a été fait par Syaefudin (2011). Le but de cette recherche est (1) décrire les étapes de l'apprentissage de la compétence de l'orale en utilisant le jeu de rôle et (2) pour savoir les résultats des étudiants.

LA METHODOLOGIE

C'est une recherche descriptive qualitative. Le cheurcheur a collecté des données par des techniques (1) de la documentation , (2) de l'observation, et (3) du test. L'instrument du test soit des textes du jeu de rôle pris de l'examen du DELF B1, l'épreuve de la production orale de la partie "interaction". Pour la notation le chercheur a utilisé "grille d'évaluation" de DELF B1 avec une adaptation.

Il y a deux type système de notation. (1) Pour la compétence orale (2) Pour la linguistique.

1. Pour la compétence orale

Peut faire face sans préparation à des situations même un peu inhabituelles de la vie courante (respect de la situation et des codes sociolinguistiques	0	0.5	1
---	---	-----	---

Les étudiants vont obtenir (1) si'ils peuvent faire face bien du test sans la préparation. Le score (0,5) si'ils ont besoin un peu du temps pour réagir la situation sur le contexte. Le score (0) si'ils peuvent rien faire face la situation sans la préparation.

Peut adapter les actes de parole à la situation	0	0.5	1	1.5	2	2.5
---	---	-----	---	-----	---	-----

Pour cette système de notation, Il y a des indicateurs. Chaque question a les indicateurs selon le problème.

Peut répondre aux sollicitations de l'interlocuteur (vérifier et confirmer des informations, commenter le point de vue d'autrui, etc.)	0	0,5	1	Maîtrise du système phonologique Peut s'exprimer sans aide malgré quelques problèmes de formulation et des pauses occasionnelles. La prononciation est claire et intelligible malgré des erreurs ponctuelles.	0	0,5	1
--	---	-----	---	--	---	-----	---

Les étudiants vont obtenir (1) si'ils peuvent répondre couramment chaque question interlocuteur/ examinateur. Le score (0,5) si'ils parfois repondent des questions. Le score (0) si'ils peuvent rien réagir des questions d'examinateur.

Les étudiants vont obtenir(1) si'ils ont la parole claire et courante (facile à comprendre). Le score (0,5) si'ils ont petit erreur à leurs paroles mais presque parfait. Le score (0) si'ils ont la parole rien à comprendre/ ils font toujours les erreurs sur leurs paroles.

Le score total est 8 sur 8

2. Pour la linguistique.

Lexique (étendue et maîtrise) Possède un vocabulaire suffisant pour s'exprimer sur des sujets courants, si nécessaire à l'aide de périphrases ; des erreurs sérieuses se produisent encore quand il s'agit d'exprimer une pensée plus complexe.	0	0,5	1
--	---	-----	---

Les étudiants vont obtenir (1) si'ils ont les vocabulaires selon le contexte situation. Le score (0,5) si'ils ont les vocabulaires mais leurs vocabulaires sont limité. Le score (0) si'ils n'ont rien les vocabulaires selon le contexte situation.

LA DISCUSSION

Il existe deux séances. Une séance pour l'entraînement et l'autre pour faire du test.

1. La première séance

Dans cette séance, le chercheur divise en deux sessions. Les étudiants doivent entraîner jouer le rôle en deux couple. Un étudiant joue le rôle de l'examinateur, et l'autre étudiant joue le rôle de participant du test.

a. La première session

Avant de commencer, le chercheur fait une petite discussion sur jeu de rôle .Les representants du group doivent choisir une question entre deux en fermement. Puis les étudiants ont 20 minutes pour faire la préparation. Les étudiants jouent devant la classe.

Le chercheur a observé dans la première session, il trouve deux couple étudiants qui ne comprennent pas la question. Leurs paroles est loin de but de la question.

b. La deuxième session

Les règles sont toujours même, mais si un étudiant joue le rôle de l'examinateur en première session, il doit changer d'être le participant du test en cette session.

Morphosyntaxe Maîtrise bien la structure de la phrase simple et les phrases complexes les plus courantes. Fait preuve d'un bon contrôle malgré de nettes influences de la langue maternelle.	0	0,5	1	1,5
---	---	-----	---	-----

Les étudiants vont obtenir(1,5) si'ils n'ont rien les erreurs de structure de phrase quand ils fait la pratique. Le score (1) si'ils ont quelques erreurs de structure de phrase. Le score (0,5) si'ils maîtrisent un peu de structure de phrase. Le score (0) si'ils ne maîtrisent rien structure de phrase

Le chercheur ne trouve rien des erreurs dans cette session. Les étudiants comprennent le contexte. Il y a une amélioration des étudiants qui font les erreurs dans la première session.

2. La deuxième séance

Cette séance a été suivie par 20 étudiants (17 femmes et 3 hommes). Il y a quatre questions, puis les étudiants doivent choisir 2 en fermement. Après cela, les étudiants doivent lire ces 2 questions. Les étudiants doivent décider une question pour jouer avec l'examineur sans la préparation. Cette session dépense beaucoup du temps parce que l'examineur doit faire face un par un des étudiants. C'est le score total des étudiants.

Il y a 3 étudiants ont la plus basse de

SCORE OBTENU	NOMBREAUX ÉTUDIANTS
0,5	1
2,5	1
4	1
5,5	2
6	1
7	5
7,5	1
8	8

score. Ce sont le répondant numéro 17, 20 et 18. Le répondant numéro 17. Elle ne comprend rien le contexte et les questions qui a donné par l'examineur. Et elle ne répond pas les questions. Toute ses réponses ne sont pas claires. L'examineur ne comprend pas aussi ce qu'elle a dit. Puis le répondant numéro 20. Elle ne peut pas créer un bien structure de phrase. Par exemple "*il n'a plus pas argent et moins cher*". Etc. Et le répondant numéro 18. Elle ne peut pas expliquer ses points de vue. Il y a beaucoup les réponse "oui" et "non".

Ces 20 répondants obtiennent des score varié. il y a 8 étudiants qui obtiennent le score maximum. Un étudiant obtient le score 0,5. Il y a 14 étudiants qui peuvent passer le point moyenne.

Maximum point	8
Minimum point	0,5
Point moyenne	6,4

LA CONCLUSION

Dans cette recherche, le chercheur a donné deux entraînements et un test. La question de l'entraînement est un text de situation. Les étudiants s'entraînent en deux couple. Un étudiant devient l'examinatuer et l'autre étudiant devient le participant.

Il existe quelques étudiants qui ne peuvent pas encore appliquer le contexte dans le premier entraînement, mais la majorité étudiants sont capables adaptés dans les différentes situations dans le deuxième entraînement. Et ils peuvent aussi répondre les questions jusqu'à donner clairement les explications et refuser raisonnable une opinion quand ils passent l'examen. Plus de la moitié du total des étudiants peuvent passer le point moyenne.

BIBLIOGRAPHIES

- Ajleaa, Nurul binti Abdul Rahman dan Nooreiny Maarof. 2018. The effect of role-play and simulation approach on enhancing ESL oral communication skills. Téléchargé de https://www.google.nl/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ijreeonline.com/article-1-121-en.pdf&ved=2ahUKEwihj-rto9rkAhUOfH0KHc_ABLIQFjACegQIAhA-B&usg=AOvVaw0N518Vzt27T15CbzVD_g4A
- Fontaine, Jean Claude . 1980. Jeu de rôle et la simulation dans l'enseignement des langues étrangères. Téléchargé de <https://www.google.nl/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://pdfs.semanticscholar.org/dd5e/9a386c5c3edc2cb5d3ece45efd63502a89f3.pdf&ved=2ahUKEwiBkIXXIYnlAhWF63MBHZqzCFgQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw0doViVCqiBeMTuT1dLDA2i>
- Hafida, Kasmi. 2011. Le texte théâtral francophone en classe de FLE : Quels enjeux ?. Téléchargé de <https://www.google.nl/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.univ->

- tebessa.dz/fichiers/master/master_1196.pdf&ved=2ahUKEwjP4aOqotrAhXNWisKHxe5BNIQFjALegQIAhAB&usg=AOvVaw10gtBOMIXcywffSk12EZAT
- Harmer, Jeremy.(2007). *The Practice Of English Language Teaching*, Edinburg Gate: Pearson Education Limited
- Krebt, Dhea Mizhir. 2017. The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for EFL college student. Téléchargé de https://www.researchgate.net/publication/319431174_The_Effectiveness_of_Role_Play_Techniques_in_Teaching_Speaking_for_EFL_College_Students
- Kuśnierek, Anna. 2015 . Developing students' speaking skills through role-play. Téléchargé de https://www.google.nl/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2012/11/WSN-1-2015-73-1112.pdf&ved=2ahUKEwjx1PnvotrAhVafSsKHYMkAkWQFjABegQIAxAB&usg=AOvVaw29LfiemQviEy_PDe2XhHMi
- Mustadi, Ali. 2011. Speaking skill improvement melalui role-playing pada kompetensi english for instruction di PGSD. Téléchargé de https://www.google.nl/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-ali-mustadi-mpd/9-artikel-role-playing-terbit-jurnal-didaktika-vol-3-jan-2012_2.pdf&ved=2ahUKEwiGqZ6jodrAhXNWisKHxe5BNIQFjAAegQIBhAC&usg=AOvVaw2BfNgFMqUKETN3z_je_YHr
- Reis, Maria da Glória Magalhaes Dos. 2008. Le texte théâtral et le jeu dramatique dans l'enseignement du FLE. Téléchargé de https://www.researchgate.net/publication/28226352_Le_texte_theatral_et_le_jeu_dramatique_dans_l'enseignement_du_FLE
- Subagyo, Heru. (2013). *Role play*. Kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Syaefudin, Mohamad. (2011). *Praktik Simulasi Global Dalam Keterampilan Berbicara Untuk Keberhasilan Mahasiswa Pada Tes Internasional Bahasa Perancis DELF*. Téléchargé de <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/2247>