



Développement du jeu jeter la carte comme support d'apprentissage des nombres en français

Fingki Widia Sari Silalahi, Zulherman

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Info Artikel

Historique des articles :
Accepté en août 2024
Approuvé en septembre 2024
Publié en octobre 2024

Résumé

Cette étude vise à développer du matériel “Les Nombres” basé sur un jeu de cartes en français pour les étudiants. Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D). Cette étude utilise les étapes de Sugiyono avec des modifications 5 étapes utilisées, à savoir : (1) identification des potentiels et des problèmes, une analyse des besoins a été réalisée à l'aide d'un questionnaire adressé à la classe X SMA Swasta Budi Agung et des entretiens avec les enseignants. Cette étape a été réalisée pour déterminer les conditions d'apprentissage dans cette école et déterminer la nécessité de développer des jeux de lancer de cartes ; (2) Collecte de données, l'identification des obstacles existants est également effectuée. Les données ont été recueillies à partir de questionnaires d'analyse des besoins, d'entretiens avec des enseignants et d'études documentaires ; (3) Conception du produit, les bandes dessinées sont conçues à l'aide de l'application Canva ; (4) Validation du produit, le produit est un média comique modifié, et est validé par les experts. Le processus de validation est réalisé par deux experts, les experts matériel et les experts média ; et (5) avis sur les produits, après avoir obtenu des conseils d'experts, la conception du produit est validée. On révise ou améliore le produit en fonction des résultats de l'évaluation fournie par des experts des médias et des experts en matériaux pour atteindre une norme décente. Cette étude vise à développer des supports médiatiques pour le jeu de lancer de cartes en français pour les élèves. Le matériel utilisé est “Nombres”. Analyse des données avec pourcentage d'approche quantitative descriptive. Les résultats de la recherche et du développement de ce jeu de lancer de cartes ont été déclarés réalisables sur le plan matériel avec un niveau de faisabilité de 80% et d'un point de vue médiatique avec un niveau de faisabilité de 90%. Sur la base des résultats de l'étude, on peut conclure que le matériel et les jeux de lancer de cartes développées peuvent être appliqués dans l'apprentissage des nombres français aux élèves.

Abstract

The aim of this study is to develop 'Les Nombres' material based on a card game in French for students. This research is a type of research and development (R&D). This study uses Sugiyono's steps with modifications 5 steps used, namely: (1) identification of potentials and problems, a needs analysis was carried out using a questionnaire addressed to class X SMA Swasta Budi Agung and interviews with teachers. This step was carried out to determine the learning conditions in this school and to determine the need to develop card-tossing games; (2) Data collection, the identification of existing barriers was also carried out. Data was collected from needs analysis questionnaires, interviews with teachers and documentary studies; (3) Product design, the comic strips are designed using the Canva application; (4) Product validation, the product is a modified comic medium and is validated by experts. The validation process is carried out by two experts, the material experts and the media experts; and (5) product advice, after obtaining expert advice, the product design is validated. The product is revised or improved based on the results of the assessment provided by media and material experts to achieve a decent standard. The aim of this study is to develop media supports for the French card-throwing game for pupils. The material used is 'Nombres'. Data analysis with percentage of descriptive quantitative approach. The results of the research and development of this card-throwing game were declared feasible from a material point of view with a feasibility level of 80% and from a media point of view with a feasibility level of 90%. Based on the results of the study, it can be concluded that the material and the card-throwing games developed can be applied to teaching French numbers to pupils.

Keywords:

throw-away card game,
learning media, number
materials, French language

L'INTRODUCTION

À l'ère de la mondialisation, le besoin de communication augmente avec les progrès de divers domaines. La langue est un phénomène social qui aide les gens à se comprendre (Bahrudin 2009, p. 1). Le développement du langage est influencé par plusieurs aspects, dont l'un est l'aspect technique. Les progrès de la science et de la technologie sont très rapides, ouvrant les interactions interpays d'un hémisphère à l'autre, rendant les interactions interpays plus fortes et plus faciles.

La connaissance d'une langue étrangère est importante pour vous et pour les autres. De plus, l'apprentissage d'une langue étrangère peut affecter de nombreux aspects. B. Littérature, œuvres, art. La connaissance d'une langue étrangère facilite la communication avec les étrangers. Des langues étrangères ont été apprises dans plusieurs lycées en Indonésie, certaines des langues étrangères apprises sont l'anglais, l'allemand et le français, et le français est la 11e langue la plus parlée au monde. Le français est également utilisé comme langue officielle ou gouvernementale par plusieurs communautés et organisations telles que l'Union européenne, le CIO, la FBB et la FIFA.

Certains lycées enseignent certaines langues étrangères, dont le français. Dans certaines écoles de niveau X apprenant le français, l'un des supports étudiés est le nombre. Cela correspond au programme K-13. De plus, nous avons distribué un questionnaire d'évaluation des besoins aux élèves de la classe XI du SMAS Budi Agung Medan pour en savoir plus sur les conditions d'apprentissage et les compétences des élèves lors de l'utilisation de supports numériques. Les types de questionnaires utilisés sont des questionnaires mixtes (fermés et ouverts). Sur la base d'un entretien avec l'un des professeurs de français du SMAS Budi

Agung Medan, plusieurs supports ont été utilisés pour soutenir le processus d'apprentissage en classe : De plus, sur la base des résultats du questionnaire, nous adoptons des méthodes d'apprentissage telles que les cours magistraux (4,2%), les mémos (58,3%) et la mémorisation (20,8%). La plupart des étudiants ont déclaré que les supports d'apprentissage utilisés n'étaient pas très attrayants. Après cela, la plupart des étudiants ont du mal à apprendre les chiffres français.

Sur la base du problème ci-dessus, on est intéressé par une étude intitulée "Développer un jeu de lancer de cartes comme aide à l'apprentissage des chiffres français". L'utilisation de jeux comme base d'apprentissage permet aux élèves d'apprendre plus facilement les nombres en appréciant le processus de jeu et en les motivant à apprendre. Comprendre le sujet et éviter l'ennui pendant l'apprentissage. Selon Nicole De Grandmont (Marwa, 2018, p. 18), « les activités ludiques sont un moyen d'exploration pour découvrir des connaissances à travers des jeux d'action divertissants ». Les jeux et activités de jeu peuvent être définis comme des activités de gamification qui suivent les règles traditionnelles des gagnants et des perdants. Une approche d'activité ludique peut être utilisée pour soutenir le processus d'apprentissage. De cette façon, les enseignants peuvent créer des situations d'apprentissage idéales. Dans cette situation d'apprentissage, les enseignants ont du mal à rendre les supports d'apprentissage compréhensibles pour les élèves. Ensuite, en utilisant des activités ludiques, les enseignants peuvent atteindre cet objectif. Ils peuvent également créer une atmosphère confortable et soutenir le processus d'apprentissage.

Les avantages de ce jeu de lancer de cartes sont le jeu de lancer de cartes peut aider les

activités d'enseignement et d'apprentissage parce que cette activité est amusante et que les élèves sont intéressés à apprendre tout en jouant, tous les étudiants peuvent participer directement au processus d'apprentissage, le jeu de lancer de cartes peut inciter les élèves à prononcer des nombres sans qu'ils le sachent, L'application des jeux de lancer de cartes peut se faire à la fois en classe et en dehors de la classe.

LA METHODOLOGIE

Cette recherche sera menée en mai – juin 2021 (pendant 2 mois) à SMA Swasta Budi Agung Medan. Le type de cette recherche est la recherche et le développement (R&D). Selon Sugiyono (2018, p. 311) R & Dest "une méthode de recherche utilisée pour rechercher aboutissant à de nouveaux produits, puis pour tester l'efficacité de ces produits. D'après certaines des opinions d'experts ci-dessus, on peut conclure que la recherche pour le développement est une méthode de recherche utilisée pour rechercher ou valider des produits nouveaux et responsables. Le produit de cette recherche est un jeu de lancer de carte modifiée au fur et à mesure de l'apprentissage des nombres d langue naturelle du français . La procédure utilisée dans cette recherche est la procédure de recherche et développement (R&D) proposée par Sugiyono (2018, p. 409).

Sur le plan procédural, les étapes de recherche développées par Sugiyono avec la modification peuvent être montrées comme suit:



Figure 1. Étapes de la méthode de R&D limité

Pour identifier les possibilités et les problèmes, nous avons utilisé des questionnaires mixtes (ouvert et fermé) pour les élèves. Et ceci est un questionnaire d'évaluation des besoins. Deuxièmement, le processus de vérification de la conception du

produit a également utilisé des enquêtes mixtes (ouvertes et fermées). Cette étude utilise des techniques d'analyse descriptive quantitative pour traiter les données. La technique d'analyse descriptive quantitative est utilisée pour traiter les résultats du questionnaire de validation adressé aux experts. Dans le questionnaire, une réponse à l'échelle de Likert (✓).

Basé sur les résultats d'un questionnaire par les experts, puis converti en un score qui calculera les résultats . Pour produire un score de qualité du produit, la somme des scores du processus de réponse des experts utilise la formule Sugiyono (2018, p. 95).

$$\text{Pourcentage (\%)} = \frac{\text{nombre du score obtenu}}{\text{nombre du score idéal}} \times 100\%$$

Sur la base du tableau ci-dessus, nous pouvons classer le score en pourcentage en fonction du niveau de qualification de réalisation.

Tableau 1. Niveau de réussite
Source : Sudjana, 2005

Nº	Score	Qualification	Description
1	90% – 100%	Très valide	Pas de révision requise
2	80% – 89%	Valide	Pas de révision requise
3	65% – 79%	Assez valide	Révisé
4	55% – 64%	Moins valide	Révisé
5	≤ 54%	Pas valide	Révisé

LA DISCUSSION

Le processus d'identification des potentiels et des problèmes est effectué systématiquement en août 2021. Dans le processus de collecte d'informations pour identifier les potentiels et les problèmes, il existe deux sources d'information, à savoir le document RPP, un questionnaire d'analyse des besoins distribué à la classe X SMAS BUDI AGUNG .

En tant que revue pour les élèves, on a trouvé des informations sur la conception pédagogique pour les matériaux numériques ainsi que sur les ressources d'apprentissage de la bibliothèque utilisées pour soutenir le processus d'apprentissage. Ainsi, grâce à l'analyse de ce document Syllabus, il a : matériel d'apprentissage numéro 3. 3 matériaux de nombre trouvé. Pour en savoir plus sur le processus et les résultats de l'apprentissage des nombres, un questionnaire d'analyse des besoins a été distribué à l'aide d'un formulaire google (gform) qui est destiné aux élèves français de la classe X la matière. Sur la base des résultats de l'analyse du questionnaire qui a été rempli par 24 les élèves. On a également effectué une recherche documentaire afin de recueillir des données pour les produits que nous avons développés, c'est-à-dire comme matériel pédagogique pour les jeux de cartes à nombres modifiés. On a conçu le produit sous la forme de supports et de supports d'apprentissage. Sous la forme d'un jeu modifié de cartes numérotées vérifiées par des experts. Le processus de conception du produit commence par la conception des matériaux qui s'appliquent à votre deck numérique. La conception du matériel est une partie importante du processus de développement de produits. Médias pour rendre le matériel présenté plus détaillé et systématique. Il est basé sur l'étendue du problème. Ce matériel fait partie du matériel d'apprentissage des matières françaises. Critique novice, dans ce matériel, les élèves apprennent à être liés aux nombres. De plus, le matériel est rarement décrit en détail. En fait, ce matériel est une base très importante pour l'apprentissage du français.

Concevoir un support de jeu de cartes numérique pour rendre le support plus détaillé et systématique pendant la phase de développement. Le processus de création de cartes à l'aide de l'application *Canva*, *Canva* est une application de conception graphique

qui relie les utilisateurs pour concevoir facilement divers types de supports créatifs en ligne. Ce processus a été conçu avec Canva. À ce stade, plusieurs choses doivent être faites pour connaître la sélection de couleurs, les tailles de cartes, les polices et les images de support. La vue arrière des cartes numérotées est conçue pour correspondre à l'affichage de la carte qui est adapté du jeu de cartes uno afin que les élèves soient plus familiers avec les cartes numérotées pour les matériaux d'apprentissage comme celui-ci et les numéros de nom. Les couleurs utilisées au dos de chaque carte sont différentes, composées de 7 couleurs, à savoir rouge, jaune, vert, bleu, rose, blanc, noir. Le type de police utilisé est Times New Roman et la taille de police est 16.

Au dos de la carte numérique, le matériel d'apprentissage précédemment modifié est inclus afin qu'il corresponde au concept original du jeu de cartes numérique.

La conception de l'affichage de l'emballage de la carte numérique est également conçue pour transmettre du matériel numérique aux élèves. En fonction des couleurs utilisées et des ajouts, des papiers peints seront disposés autour des curiosités de France.



Figure 2. Conception de la carte

La conception de l'affichage de l'emballage de la carte numérique est également conçue pour transmettre du matériel numérique aux élèves. En fonction des couleurs utilisées et des ajouts, des papiers peints seront disposés autour des curiosités de France.

Les résultats de la faisabilité d'experts sur deux aspects, à savoir le matériel et les médias. Ils méritent d'être utilisés ou testés dans l'étude du genre et du nombre de noms dans le cours Production écrite pour débutants. Le score moyen obtenu est de 85,00% qui est inclus dans la catégorie "Bon".

La validation du produit vise à obtenir des avis d'experts des médias ou du matériel. Cette validation a été effectuée par Mme Dr. Evy Eviyanti, M.Pd, en tant qu'expert en matériaux, et Mme Dr. Surya M. Hutagalung, en tant qu'expert des médias. La validation des produits a été effectuée pour obtenir des informations sur la qualité des supports et des supports pédagogiques développés. Ainsi, on peut conclure que les résultats de la validation par le validateur de médias incluent : Critères "Très Bien" avec un pourcentage de score total de tous les aspects de l'évaluation 90,00%. Sur la base de ces résultats, nous concluons que le support développé est faisable avec des révisions pour améliorer la qualité du matériel.

LA CONCLUSION

Sur la base de la formulation, des objectifs, des résultats et de la discussion de la recherche sur le développement de matériel pédagogique sur les nombres à l'aide de jeux de cartes numériques, les conclusions de cette recherche sont :

1. Le processus de développement de matériel d'apprentissage pour les nombres son nom utilise 5 étapes de recherche et développement, comme suit : identification du potentiel et des problèmes, collecte de données, conception du produit, validation du produit et revue du produit. Lors de la phase d'identification des potentiels et des problèmes, nous avons constaté que les supports d'apprentissage utilisés étaient moins intéressants et ennuyeux, les méthodes d'apprentissage utilisées

étaient moins interactives, de sorte que l'apprentissage avait tendance à être monotone et que les élèves avaient encore de la difficulté à prononcer les nombres.

2. Le matériel et les supports du jeu de cartes numéroté ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériel développé est dans la catégorie Puits avec un score total de 86,66% ce qui signifie qu'il peut être mis en œuvre. Ensuite, le support d'apprentissage du jeu de cartes est classé comme bon avec un score total de 80,00%, ce qui signifie qu'il peut être fait. Sur la base des résultats de la validation d'experts par des experts du matériel et des médias, la faisabilité du matériel de genre et le nombre de noms et de médias pour le jeu de cartes à chiffres sont dans la catégorie "Bon" avec un score moyen de 83,33%.

BIBLIOGRAPHIES

- Abidin, Y. (2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT Refika Aditama
- Agus Dian Mawardi. 2012. Types de supports d'apprentissage. (<https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>, consulté 9 avril 2021).
- Agus, Setiawan., (2006), Pengantar Statistika, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gerlach dan Elly.2007. *Pengertian Media*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Grandmont, Nicole. 1997. Pédagogie du Jeu : Jouer Pour Apprendre. Université de Boeck Bruxelles. P;106.
- Hartono, Rudi. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

- Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017".* Fakultas Bahasa Dan Seni. Surabaya.
- Istiqomah, Syahdiah. 2009. "Keefektifan Permaianan Dengan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas X SMA Negeri 1 Cilacap". Fakultas Bahasa Dan Seni. Semarang.
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. 7(2):196-208.
- Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth, Instruction Design Stategies And Tactics Englewood Cliffs, New Jersey : Educational Technology Publisher, 1992.
- Mas Wedan. 2016. explication de l'apprentissage. (<https://silabus.org/pengertian-pembelajaran/>, consulté 9 avril 2021)
- Marwa, Zouaidia.2018. "L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale Cas des apprenants de la 5ème A.Pde l'école primaire Zouaidia Messaoud".Faculté des Lettres et des Langues.Université 8 Mai 1945 Guelma. Guelma.
- Najiyyah, Nailun dan Silviani Nur Faizah. 2009. *Media Kertas Lipat Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Kelas IV Di MI Murni Sunan Drajat Lamongan*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 3 (2).:80-89.
- Purwanto, M Ngalim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Qibtiah, Alfina Mariyatul. 2014. "Penerapan Teknik Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Nomino Bahasa Jepang". Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni. Bandung.
- Rajasa,Wahyu..2015."Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Dalam Permainan Bola Basket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas". Fakultas Ilmu Keolahragaan. Yogyakarta.
- Robert. 1993. *Dictionnaire Le Nouveau*. Paris. P; 137
- Rustam,Rusiar. 2016. *Méthode de Français I : CA VA*.Medan:Nouvelle Edition.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Surini. 2018. *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Pembelajaran Kartu Di MAN 1 Gunungkidul Tahun Ajaran 2018/2019*. Jurnal Pendidikan Madrasah. Vol 3. No 2.
- Thomas. 2020. Les Chiffres/ Nombres. (<https://www.francaisimmersion.com/frech-numbers-1-100-chiffres-nombres/>, consulté 9 avril 2021).