



L'efficacité du jeu Spelling Bee sur l'apprentissage du vocabulaire français des lycéens de SMA Kristen YSKI Semarang

Pradaiva Nabilla Cahya Camille ☐ Aisyah Al Adawiyah

Section de la Pédagogie de français, Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang, Indonésie

Infos sur l'article

Résumé

Cette étude est basée par les élèves de XIe année de SMA Kristen YSKI Semarang qui ont des difficultés à mener des questions et des réponses en classe en raison du manque de maîtrise du vocabulaire des élèves, ce qui a un impact sur leurs compétences en français qui ne sont pas conformes aux objectifs d'apprentissage. Une solution consiste à utiliser des outils d'apprentissage basés sur le jeu. Le jeu Spelling Bee est l'une des méthodes qui peuvent être utilisées pour renforcer le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères à l'école, en particulier le français. L'objectif de cette étude est de déterminer l'application et l'efficacité du jeu Spelling Bee dans l'apprentissage du vocabulaire français pour les élèves de 11e année du lycée chrétien YSKI de Semarang. Le score moyen au post-test dans les deux classes était plus élevé que le score moyen au pré-test. Outre l'augmentation du score moyen, l'effet de l'application du jeu Spelling Bee est également démontré par le test t. Sur la base des résultats du test t effectué, la table t est de 1,684 tandis que le compte t est de 1,845, ce qui signifie que le compte t > la table t, de sorte que Ho est rejeté et Ha est accepté. Les résultats de cette étude permettent de conclure que le jeu Spelling Bee est efficace dans l'apprentissage du vocabulaire français pour les élèves de la classe XI de SMA Kristen YSKI Semarang.

Abstract

This study is based on the background of class XI students of YSKI Semarang Christian High School who have difficulty in doing question and answer in class due to lack of vocabulary mastery owned by students so that it has an impact on French language skills that are not in accordance with learning objectives. One solution is to use game-based learning media. Spelling Bee game is one of the methods that can be used to strengthen vocabulary in foreign language learning at school, especially French. The purpose of this study was to determine the application and effectiveness of Spelling Bee game in learning French vocabulary for grade XI students at YSKI Semarang Christian High School. The average post-test score in both classes was higher than the average pre-test score. In addition to the increase in the average score, the effect of the application of Spelling Bee game is also shown by t-test. Based on the results of the t-test conducted, the t-table is 1.684 while the t-count is 1.845, meaning that the t-count > t-table, so Ho is rejected and Ha is accepted. From the results of this study, it can be concluded that the Spelling Bee game is effective in learning French vocabulary of grade XI students of YSKI Semarang Christian High School.

Keywords:

Effectiveness, game media, Spelling Bee, French vocabulary

L'INTRODUCTION

Le français est l'une des langues les plus parlées au monde. L'apprentissage du français, comme l'apprentissage des langues étrangères en général, fait appel à diverses méthodes et stratégies pour aider les élèves à comprendre et à utiliser la langue de manière efficace. L'apprentissage du français dans les écoles est généralement organisé en différents niveaux, allant du niveau élémentaire au niveau avancé. Dans l'apprentissage du français, les élèves apprennent généralement quatre éléments importants pour maîtriser les compétences linguistiques, à savoir la compréhension orale, l'expression orale, la lecture et l'écriture. La maîtrise de ces quatre compétences permet de communiquer efficacement en français, tant à l'oral qu'à l'écrit. Ces compétences se complètent et se renforcent mutuellement, d'où l'importance de développer tous les aspects de la communication en français de manière équilibrée.

L'un des lycées de la ville de Semarang qui propose des cours de français le lycée chrétien YSKI Semarang. C'est l'école où le français est étudié et il est inclus dans la catégorie des matières facultatives pour la deuxième langue étrangère après l'anglais pour tous les élèves des classes X, XI et XII. Le professeur de français, Intan Pratiwi Ningsih, S.Pd., a expliqué que le programme d'apprentissage du français dans cette école vise à fournir aux élèves une compréhension globale de la langue et de la culture françaises, ainsi qu'à améliorer leurs compétences en communication dans la langue. Grâce à un enseignement structuré et diversifié, les élèves sont censés atteindre un niveau de compétence en français adéquat en fonction de leurs objectifs d'apprentissage.

À en juger par les activités d'apprentissage en classe lorsque on a mis en œuvre le programme LANTIP, certains élèves ne parvenaient toujours pas à suivre et à appliquer ce qu'ils avaient appris,

notamment lors des activités de questions-réponses menées en classe après la fin de la matière. Cela est dû au manque de maîtrise du vocabulaire par les étudiants, ce qui affecte grandement leur compétence en français conformément aux objectifs d'apprentissage. Lors de l'observation de on en classe, en particulier lors de l'apprentissage du matériel Demander et Dire L'heure, les élèves ne connaissent pas beaucoup de vocabulaire français qu'ils peuvent utiliser pour répondre aux questions de l'enseignant liées aux actes de parole pour exprimer et demander l'heure, le jour, la date, le mois, l'année. Les élèves doivent maîtriser le vocabulaire de ces actes de langage pour pouvoir communiquer en appliquant et en produisant des actes de langage pour exprimer et demander l'heure, le jour, la date, le mois et l'année, ce qui est l'indicateur de réalisation de la compétence (IPK) dans l'apprentissage du matériel Demander et Dire L'heure.

L'apprentissage du vocabulaire est une partie importante de l'apprentissage de toute langue, y compris le français. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, en particulier le français, la maîtrise du vocabulaire est importante parce que le vocabulaire est la base des compétences linguistiques en français. Un vocabulaire solide ouvre la voie à une communication efficace, à la compréhension de la culture et à l'expérience de la profondeur de la langue française. Les compétences linguistiques d'une personne dépendent de la quantité de vocabulaire qu'elle possède. Plus le vocabulaire est riche, meilleures sont les compétences linguistiques (Ardiyanti et al., 2018). Cependant, les étudiants s'ennuient souvent si on ne leur présente pas de matériel plus intéressant pendant l'apprentissage. Les enseignants doivent donc faire preuve de créativité pour surmonter ce problème. Une solution possible consiste à utiliser des supports d'apprentissage intéressants et faciles à comprendre pour accroître l'intérêt

des étudiants pour l'apprentissage, tels que les supports d'apprentissage basés sur des jeux.

Le média jeu est un outil ou un moyen utilisé pour transmettre des informations, faciliter l'apprentissage ou fournir un divertissement grâce à l'interaction et à l'engagement actif de l'utilisateur (Talak-kiryk, 2010). Dans l'apprentissage du vocabulaire français à l'école, les jeux multimédias peuvent être un outil efficace et attrayant (Camilleri & Camilleri, 2017). Les jeux multimédias dans l'apprentissage du vocabulaire français permettent aux enseignants de créer un environnement d'apprentissage amusant, interactif et efficace. En outre, il peut également contribuer à motiver les élèves, à élargir et à renforcer leur vocabulaire d'une manière efficace et intéressante, l'un d'entre eux étant le jeu Spelling Bee.

Le jeu Spelling Bee est une méthode pour renforcer le vocabulaire lors de l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école, y compris le français. Le jeu Spelling Bee peut aider les élèves à renforcer leur capacité à orthographier correctement les mots français. Le jeu aide les élèves à mieux comprendre la structure des mots et à renforcer leur vocabulaire (Safitri, 2015). Le jeu Spelling Bee implique une interaction directe entre les enseignants et les élèves. En plus d'être une compétition saine, le jeu peut également être utilisé pour développer la coopération et le soutien entre les élèves. Outre l'épellation des mots, ce jeu peut également contribuer à améliorer les capacités d'écoute et d'expression orale des élèves. Ils doivent prêter attention aux mots prononcés par l'enseignant et être capables de les prononcer clairement et correctement. En utilisant des jeux d'orthographe dans l'apprentissage du français, les enseignants peuvent créer une expérience d'apprentissage amusante et significative pour les élèves, tout en les aidant à acquérir du vocabulaire et des

compétences linguistiques de manière efficace.

Les médias Spelling Bee ont également été étudiés par d'autres chercheurs, tels que : (Bagustian, 2023) dans sa recherche intitulée *The Effectiveness Of Spelling Bee Game In Teaching Vocabulary* que l'utilisation du jeu Spelling Bee pour enseigner le vocabulaire a un effet modéré avec des calculs statistiques montrant que $\text{Asymp Sig. (2-tailed)} = 0,002 < \alpha = 0,05$. L'ampleur de l'effet est de 0,497. En d'autres termes, le jeu Spelling Bee est efficace pour enseigner le vocabulaire dans la classe 7 MTsN 30 Jakarta au cours de l'année scolaire 2022/2023. Cette étude a presque la même variable dépendante, à savoir l'efficacité de Spelling Bee, mais il y a aussi des différences dans cette étude, à savoir que les répondants étaient des élèves de la classe 7 de MTsN 30 Jakarta au cours de l'année scolaire 2022/2023.

Les recherches sur le Spelling Bee ont également été menées par (Amna, Gusta, & Primawati, 2021) ont mené une étude intitulée *Improving English Speaking and Writing Skills through Spelling Bee Competition*. Les résultats de cette étude montrent que les élèves de 8e année maîtrisent à nouveau l'orthographe anglaise et reconnaissent certains mots de vocabulaire simples. Ensuite, (Handayani & Zaharani, 2021) ont mené une étude intitulée *The Effect Of Spelling Bee Game On Students' Vocabulary Mastery*. L'objectif de cette étude était de trouver l'effet du Spelling Bee Game sur la maîtrise du vocabulaire par les élèves. Les résultats de cette étude montrent que le jeu Spelling Bee a un effet significatif sur la maîtrise du vocabulaire par les élèves.

Ensuite, la recherche de (Nurhalima, 2021) intitulée *The Use Of Spelling Bee Game On Students' Vocabulary Mastery*. Cette recherche a la même variable dépendante, à savoir l'utilisation du jeu Spelling Bee, mais il y a aussi une différence dans cette recherche, à savoir que les répondants sont

des étudiants de classe X à SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Nurhalima a conclu que les jeux d'orthographe amélioraient la maîtrise du vocabulaire des élèves, comme en témoignent les différences significatives avant et après le traitement. Sur la base de cette étude, on peut conclure que l'utilisation du jeu Spelling Bee peut améliorer le vocabulaire des élèves. (Fatimatuzzahra, 2019) a mené une étude intitulée *Development of Spelling Bee Game Method to Improve English Vocabulary Writing Skills of Visually Impaired Students at SMPLB Level*. Les résultats de cette étude indiquent l'effet du développement de la méthode Spelling Bee sur l'amélioration des compétences d'écriture des étudiants aveugles au niveau SMPLB.

Ensuite, on a expliqué la théorie des médias de jeu, du Spelling Bee, de l'apprentissage du vocabulaire et de l'apprentissage de la langue française. Les jeux peuvent être considérés comme un type de support d'apprentissage interactif impliquant directement de nombreux élèves. Le média jeu est une représentation d'activités ludiques qui impliquent des règles, des limites et des défis à relever (Caillois, 2001). (Bonwell & Eison, 1991) ont également déclaré que les jeux multimédias constituent l'une des approches d'apprentissage actif qui impliquent directement les étudiants dans le processus d'apprentissage. Dans le contexte de l'apprentissage, les jeux peuvent offrir une expérience d'apprentissage amusante et impliquer la participation active des apprenants. Les jeux offrent des expériences d'apprentissage concrètes et impliquent activement les étudiants dans le processus d'apprentissage (Kolb, 1984). Le jeu permet aux apprenants de développer leur compréhension par le biais de l'expérience directe et de la réflexion.

Le Spelling Bee est un concours où les participants qui font des fautes d'orthographe sont éliminés. Le Spelling Bee est également

appelé spelldown. Le concours d'orthographe ne consiste pas seulement à mémoriser et à épeler les lettres d'un mot. Il est considéré comme un processus de réflexion complexe (Uranga, 2003 in Rohmawati, 2015). Le Spelling Bee est un jeu qui consiste à nommer les lettres d'un mot en anglais (Secretariat, 2020 in Bagustian, 2023). Dans ce jeu, les élèves doivent épeler correctement les mots donnés. Ce jeu peut aider les élèves à apprendre un nouveau vocabulaire et à s'entraîner à la prononciation et à l'orthographe des mots. Le jeu du concours d'orthographe se déroule selon les procédures suivantes (Bahar, W., & Mangendre, 2021) ;

1. Prononciation, le mot doit être prononcé à haute voix, clairement et lentement. Pour que les participants puissent entendre le mot.
2. Les orthographes/participants écoutent clairement et peuvent demander au prononciateur de répéter le mot si nécessaire.
3. Si le participant comprend clairement le mot, il le dit, l'épelle et le répète. Le participant doit dire le mot à haute voix pour que le juge puisse l'entendre.
4. Le juge détermine si le mot épelé est correct ou incorrect.
5. Si le participant l'épelle correctement, il est autorisé à participer au jeu.
6. S'il reste deux joueurs, le participant sera le gagnant de ce jeu si l'un d'entre eux parvient à épeler le mot correctement.

L'apprentissage du français vise à développer la compétence communicative des élèves en français, tant à l'oral qu'à l'écrit. L'objectif principal de l'apprentissage du français est de permettre aux étudiants de communiquer efficacement dans une variété de situations de la vie réelle (Beacco, Jean-Claude, Bouquet Simon, 2005).

L'apprentissage du français implique le développement de quatre compétences linguistiques : l'écoute (compréhension

orale), l'expression orale (production orale), la lecture (compréhension écrite) et l'écriture (production écrite) de manière intégrée afin d'atteindre une compétence communicative complète (Tagliante, 1994).

L'apprentissage du vocabulaire est un effort planifié pour aider les élèves à maîtriser le vocabulaire en termes de quantité et de qualité afin qu'il puisse soutenir leurs compétences linguistiques. L'utilisation du vocabulaire est importante dans les compétences linguistiques car plus le vocabulaire est maîtrisé, meilleure est la capacité à parler (Nurgiyantoro, 2012). Quand on apprend à Demander et Dire l'heure, la liste de vocabulaire qui doit être apprise et maîtrisée est liée aux actes de parole pour énoncer et demander l'heure, le jour, la date, le mois et l'année.

LA METHODOLOGIE

approche quantitative avec une méthode expérimentale. En utilisant une approche quantitative, cette étude peut fournir des preuves empiriques de l'efficacité du jeu Spelling Bee dans l'apprentissage du vocabulaire français, ce qui peut servir de base à la prise de décision dans la pratique de l'enseignement des langues. L'approche quantitative permet aux chercheurs de collecter et d'analyser des données numériques relatives à l'efficacité de l'utilisation du jeu Spelling Bee dans l'apprentissage du vocabulaire français. Dans cette étude, on a utilisé un modèle quasi-expérimental de groupe de contrôle non équivalent en utilisant un groupe expérimental et un groupe de contrôle. Cette étude a été divisée en deux classes, à savoir le groupe expérimental qui a reçu un traitement d'apprentissage du vocabulaire français à l'aide du jeu Spelling Bee. L'autre classe est devenue le groupe de contrôle, qui a reçu une formation au vocabulaire français en utilisant des méthodes conventionnelles.

Cette recherche a été menée à SMA KristenYSKI Semarang au cours de l'année scolaire 2023/2024. Elle s'est déroulée du 27 mars 2024 au 3 avril 2024. L'échantillon de recherche a été sélectionné à l'aide d'un échantillonnage raisonné, c'est-à-dire un échantillonnage basé sur certaines considérations (Sugiyono, 2015). Les critères de sélection de l'échantillon étaient basés sur la disponibilité des classes et le nombre d'élèves étudiant le français à SMA KristenYSKI à Semarang. On a mené des recherches sur 21 étudiants dans deux classes, à savoir la classe XI A, B, C et la classe XI D, F, G. La population de cette étude est constituée de tous les étudiants des classes XI A, B, C et des classes XI D, F, G qui ont étudié le français pendant l'année académique 2023/2024. La classe XI E, qui étudiait également le français, n'a pas pu être utilisée comme échantillon car elle ne comptait que 4 élèves et ne remplissait donc pas les critères de sélection de l'échantillon. Dans cette étude, le média du jeu Spelling Bee est la variable indépendante et l'apprentissage du vocabulaire français par les élèves est la variable dépendante. La variable dépendante est la variable qui est causée ou influencée par la variable indépendante. L'existence de cette variable est décrite dans l'objectif/le sujet de la recherche (Priyono, 2008).

Les techniques de collecte de données utilisées par on pour obtenir les informations nécessaires sont l'observation, les tests sous forme de pré-test et de post-test et la documentation. L'observation est un processus qui consiste à observer et à enregistrer systématiquement, logiquement, objectivement et rationnellement divers phénomènes, à la fois dans des situations réelles et dans des situations artificielles afin d'atteindre certains objectifs (Arifin, 2011). Un test est une série de questions ou d'exercices et d'autres outils utilisés pour mesurer les compétences, les connaissances, l'intelligence, les capacités ou les talents

d'individus ou de groupes (Arikunto, 2010). La documentation est un enregistrement d'événements passés. La documentation peut prendre la forme d'écrits, d'images ou d'oeuvres monumentales d'une personne (Sugiyono, 2015).

Les instruments de recherche sont des outils ou des moyens utilisés par on pour collecter des données afin de faciliter leur travail et d'améliorer les résultats, en ce sens qu'ils sont plus minutieux, plus complets et plus systématiques, et donc plus faciles à traiter (Arikunto, 2010). Cet instrument de recherche a utilisé un test de vocabulaire. Le test était divisé en deux parties, à savoir le pré-test et le post-test. Les deux parties mesuraient le niveau de connaissance du vocabulaire utilisé par les étudiants. Le pré-test a été administré aux deux classes. Ensuite, la classe expérimentale a appris le vocabulaire en utilisant *Spelling Bee*, tandis que la classe de contrôle a appris le vocabulaire en utilisant le modèle d'apprentissage conventionnel. Enfin, le post-test a été administré aux deux classes afin de déterminer si le traitement avait entraîné une augmentation ou une diminution des connaissances.

Tableau 1. grille d'instruments de test, basée sur le manuel Adomania 1

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal/Pertanyaan	Jenis Soal
3.3 Mendemonstrasikan jam,	Siswa mampu menyusun	1-6	Isian Singkat

hari, tanggal, bulan, tahun (heure, jour, date, mois, année) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.	un huruf acak untuk membeli ntuk kata yang menyatakan jam		
4.3 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (heure, jour, date, mois, année) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional	Siswa mampu menyusun huruf acak untuk membeli ntuk kata yang menyatakan kan bulan	7-18	

tulis dan lisan.			
	Siswa mampu menyusun huruf acak untuk membentuk kata yang menyatakan hari	19-25	

Dans cette étude, la formule Kuder-Richardson 20 (KR-20) a été utilisée parce que l'instrument de recherche est un test avec une évaluation dichotomique (correct = 1, incorrect = 0). La formule KR-20 (Kuder-Richardson) est la suivante ;

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Figure 1. Formule KR.20

Sur la base des résultats des calculs, la valeur de fiabilité (r_i) est de 0,79. Cette valeur est comprise entre 0,600 et 0,799, ce qui indique que l'instrument de recherche présente une fiabilité élevée. Cet instrument de recherche peut donc être déclaré fiable et adapté à la collecte de données. Dans cette recherche, la validité utilisée est la validité de contenu. Ce test de validité a été effectué en comparant le matériel de test avec les indicateurs énumérés dans le plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) et les grilles de l'instrument.

LA DISCUSSION

Cette recherche a été menée du 27 mars 2024 au 3 avril 2024. La mise en œuvre de la recherche dans la classe expérimentale (XI ABC) a été traitée à l'aide du jeu Spelling Bee. L'apprentissage commence par une

introduction sous forme de salutations, de prières et de vérification de la présence des élèves. Avant de commencer l'apprentissage, l'enseignant a d'abord posé des questions de pré-test aux élèves. Ce pré-test avait pour but de déterminer si les élèves maîtrisaient le vocabulaire français avant de recevoir le traitement. Ensuite, l'enseignant a donné une amorce de question et a montré une vidéo et un document PPT Demander et Dire L'heure. Après avoir renforcé le matériel et donné l'occasion aux élèves de poser des questions, l'enseignant a expliqué brièvement les règles du jeu Spelling Bee et a divisé les groupes d'élèves. L'enseignant se tient devant la classe et lit un mot de la liste avec la prononciation correcte. Ensuite, chaque groupe répète le mot, épelle et interprète le mot mentionné par l'enseignant. Ensuite, l'enseignant corrige le travail des élèves et donne des exemples de prononciation correcte. Après avoir évalué les résultats de l'apprentissage des élèves sur le matériel Demander et Dire L'heure, l'enseignant demande aux élèves de résumer les résultats de l'apprentissage sur le matériel Demander et Dire L'heure et termine par une prière commune et des salutations finales.

Le matériel enseigné dans cette étude est l'apprentissage du vocabulaire sur le matériel Demander et Dire L'heure. Cette étude a été menée pour déterminer la maîtrise du vocabulaire par les élèves avant et après avoir reçu un traitement à l'aide du jeu Spelling Bee qui différait entre le groupe expérimental et le groupe de contrôle. Après le pré-test, on sait que la maîtrise du vocabulaire français dans la classe expérimentale et la classe contrôle est au même niveau. La moyenne générée par le pré-test dans la classe expérimentale est de 68,95. Dans la classe témoin, la moyenne générée par le pré-test est de 70,86. Il y a une différence dans le score moyen après avoir appris en utilisant le jeu Spelling Bee dans la classe expérimentale. Après avoir appris en utilisant des méthodes conventionnelles dans la classe de contrôle,

le score moyen a augmenté à 83,62 et a obtenu un gain N de 31,24 dans la catégorie moins efficace. Dans la classe expérimentale, le score moyen est passé à 88,67 et a obtenu un gain N de 66,08 dans une catégorie assez efficace.

Outre l'augmentation du score moyen, l'effet de l'application du jeu Spelling Bee est prouvé par la réalisation d'un test t. Sur la base des résultats du test t effectué, le tableau t est de 1,684 et le compte t est de 1,845, donc compte $t > \text{table}$. Par conséquent, H_0 est rejeté et H_A est accepté. Les résultats de cette étude permettent de conclure que l'efficacité du jeu Spelling Bee affecte l'apprentissage du vocabulaire français des élèves de 11e année de SMA Kristen YSKI Semarang.

Les résultats de l'acquisition des données du pré-test et du post-test dans la classe expérimentale et la classe de contrôle sont bien sûr différents. Pour faciliter l'analyse des données du groupe expérimental et du groupe témoin, les valeurs les plus élevées, les plus basses, la moyenne, la médiane, le mode et l'écart-type ont été résumés dans le tableau suivant :

Tableau 2. Résultats de l'acquisition des données du pré-test et du post-test

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Nilai Tertinggi	92	100	92	100
Nilai Terendah	40	72	40	72
Mean	68,95	88,67	70,86	83,62
Median	68	92	68	84
Modus	64	92	64	88
Standar Deviasi	15,54	8,42	16,06	9,29

Le test d'homogénéité permet de déterminer si les variantes de deux groupes ou plus peuvent être considérées comme égales ou homogènes. Ce test est nécessaire avant d'effectuer un test t sur échantillon indépendant. Le calcul de ce test d'homogénéité a été assisté par le programme SPSS 29. Les résultats du test d'homogénéité sont décrits dans le tableau suivant :

Tableau 3. Test d'homogénéité

	Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
hasil belaja r siswa	.236	1	40	.630
Based on Mean	.257	1	40	.615
Based on Median	.257	1	39.093	.615
Based on Median and with adjusted df				
Based on trimmed mean	.253	1	40	.618

Sur la base des résultats du test d'homogénéité ci-dessus, la valeur significative de la moyenne est de 0,630. À un niveau de signification de 0,05, ce qui signifie $0,630 > 0,05$, on peut conclure que les données sont homogènes. Par conséquent, on peut poursuivre avec le test t de l'échantillon indépendant.

Le test t a été réalisé pour voir la différence entre les résultats du post-test de la classe expérimentale après avoir été traitée à l'aide du jeu Spelling Bee et les modèles d'apprentissage conventionnels de la classe de contrôle. Cette analyse de calcul a été assistée par le programme SPSS 29. Les résultats du test t sont décrits dans le tableau suivant :

Tableau 4. Test t

		t-test for Equality of Means							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean Difference		Standard Error of the Difference					
S	i	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Standard Error of the Difference					
F	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Standard Error of the Difference				
		O T		L U					
h	Eq	1	4	5.0	2.7	-	1		
a	ual	2	6	0	0	48	36	4	0.
si	va	3	3	8	3	7		8	5
I	ria	6	0	4	6	2		2	7
b	nc		5						7
el	es								
aj	as								
a	su								
r	m								
si	ed								
s	Eq	1	3	5.0	2.7	-	1		
w	ual	.	9.	0	0	48	36	4	0.
a	va	8	6	3	7		8	5	
ria		4	2	6	3		3	7	
nc		5	4						9
es									
no									
t									
as									
su									
m									
ed									

Ce calcul utilise un test à une partie (test à une queue) avec un niveau de signification de 5 %. Sur la base du tableau de sortie du « Test

d'échantillons indépendants » dans la section « Variances égales supposées », on sait que la valeur t est de 1,845. La valeur du tableau t est alors de 1,684. Ainsi, la valeur t calculée de $1,845 > t$ tableau 1,684, puis sur la base de la prise de décision par la comparaison de la valeur t calculée avec le tableau t. On peut conclure que H_0 est rejeté et H_a est accepté, ce qui signifie qu'il y a une différence dans la valeur moyenne de la classe expérimentale et de la classe de contrôle. Les résultats de ce test indiquent qu'il existe une différence significative entre le groupe expérimental utilisant le jeu Spelling Bee et le groupe de contrôle utilisant le modèle d'apprentissage conventionnel, ce qui permet de conclure que le jeu Spelling Bee est appliqué efficacement à l'apprentissage du vocabulaire français des élèves de la classe XI de SMA KristenYSKI Semarang.

LA CONCLUSION

L'efficacité de l'apprentissage du vocabulaire français dans les groupes expérimental et témoin a été analysée à l'aide des résultats du test t, qui ont montré que les scores moyens des classes expérimentales et témoins dans le pré-test et le post-test étaient différents. La valeur moyenne du post-test dans les deux classes était supérieure à la valeur moyenne du pré-test. En plus de l'augmentation des scores moyens, l'effet de l'application du jeu Spelling Bee est également démontré par les résultats du test t. Sur la base des résultats du test t effectué, le tableau t est de 1,684 tandis que le compte t est de 1,845, de sorte que le compte $t > t$ le tableau t. L'hypothèse H_0 est donc rejetée et l'hypothèse H_a est acceptée. Les résultats de cette étude permettent de conclure que le jeu Spelling Bee est efficace pour l'apprentissage du vocabulaire français par les élèves de 11e année de SMA KristenYSKI Semarang.

Sur la base des résultats de la recherche et des conclusions ci-dessus, on propose les suggestions suivantes :

1. Les enseignants peuvent utiliser le jeu Spelling Bee comme alternative dans l'apprentissage du vocabulaire français et doivent préparer soigneusement leurs cours avant d'utiliser le jeu.
2. Les futurs chercheurs peuvent utiliser cette recherche comme matériel de référence pour d'autres recherches similaires et peuvent maximiser le jeu Spelling Bee pour d'autres aspects de l'apprentissage des langues.

BIBLIOGRAPHIES

- Amna, S., Gusta, W., & Primawati, Y. (2021). Meningkatkan Kemampuan Speaking dan Writing Bahasa Inggris Melalui Kompetisi Spelling Bee. Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal, 4(2), 157–164. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i2.974>
- Ardiyanti, A., Usman, M., Bandu, I., Sastra, D., Fakultas, P., Budaya, I., & Hasanuddin, U. (2018). Dengan Media Flashcard. 6, 176–186.
- Arifin, Z. (2011). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bagustian, R. A. (2023). The Effectiveness of Spelling Bee game in teaching vocabulary. Repository.Uinjkt.Ac.Id, 1–101.
- Bahar, W., & Mangendre, Y. (2021). The Use of Spelling Bee Game To Encourage Students' Vocabulary At Seventh Grade Student of Smpn 3 Pagimana. BABASAL English Education Journal, 2(1), 51–57. Retrieved from <https://doi.org/10.32529/beej.v2i1.1583>
- Beacco, Jean-Claude, Bouquet Simon, P. R. (2005). CADRE EUROPEEN COMMUN DE REFERENCE
- POUR LES LANGUES : Note préliminaire. Retrieved from <https://rm.coe.int/16802fc3a8>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. In ASHE-ERIC Higher Education Report.
- Caillois, R. (2001). Man, Play, and Games (Translated by Meyer Barash). In The free press.
- Camilleri, M. A., & Camilleri, A. C. (2017). The technology acceptance of mobile applications in education. Proceedings of the 13th International Conference on Mobile Learning 2017, ML 2017, (2013), 41–48.
- Fatimatuzzahra, A. (2019). Pengembangan Metode Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunanetra Tingkat SMPLB.
- Handayani, K., & Zaharani, H. (2021). THE EFFECT OF SPELLING BEE GAME ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY Pengaruh Dari Game Spelling bee Terhadap Penggunaan Kosakata Siswa. 41–49.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. Prentice Hall, Inc., (1984), 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Nurgiyantoro, B. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhalima, S. (2021). THE USE OF SPELLING BEE GAME ON STUDENTS ' VOCABULARY MASTERY (A Pre Experimental Research At the Tenth Grade of SMA Muhammadiyah 4 Makassar).
- Priyono. (2008). METODE PENELITIAN KUANTITATIF. Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING.

- Rohmawati, A. (2015). Spelling Bee in Teaching Vocabulary. *Journal of English and Education*, 3(2), 1–15.
- Safitri, N. (2015). Permainan Spelling Bee dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tagliante, C. (1994). *La Classe de Langue*. Paris: CLE International.
- Talak-kiryk, A. (2010). Using Games In A Foreign Language Classroom. MA TESOL Collection., 1(1), 53. Retrieved from http://digitalcollections.sit.edu/ipp_collection