



**Efficacité d'utilisation de jeu cartes UNO pour améliorer la compétence de la production orale les élèves de SMK Telkom 2 Medan**

**Indah Putri Namira ✉ Rabiah Adawi**

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

**Infos sur l'article**

*Historique des articles :*  
*Accepté en mars 2025*  
*Approuvé en avril 2025*  
*Publié en mai 2025*

**Keywords:**  
*UNO card, French learning  
improvement, speaking skills*

**Résumé**

Le but de cette recherche était de déterminer la différence de capacité orale entre la classe expérimentale ayant participé à l'apprentissage à l'aide de l'application de jeu de cartes UNO. Cette recherche vise également à tester l'efficacité du jeu de cartes UNO pour l'apprentissage des chiffres en français pour les étudiants de SMK Telkom 2 Medan. Cette recherche utilise une approche quantitative avec des méthodes expérimentales, *one groupe pretest-posttest design*. Les techniques de collecte de données utilisées dans cette recherche étaient l'observation, les tests et les entretiens. Les données sont analysées à l'aide de techniques d'analyse de données quantitatives avec l'application SPSS. Le score moyen au pré-test était de 27 et est devenu 78 pour le score moyen après le test. Pour déterminer l'efficacité du jeu de cartes UNO, le test N-gain est calculé. Sur la base des résultats, les scores moyens des étudiants au pré-test et au post-test ont augmenté de 72 %. En ce qui concerne le tableau de test d'efficacité des médias, 72 % entrent dans la catégorie efficace. On peut conclure que le jeu de cartes UNO est efficace pour améliorer les compétences de production orale dans l'apprentissage du matériel numérique au SMK Telkom 2 Medan.

**Abstract**

*This research aimed to determine the difference in speaking ability between the experimental class who took part in learning using the UNO card game application. This research also seeks to test the effectiveness of the UNO card game for learning numbers in French for students at SMK Telkom 2 Medan. This research uses a quantitative approach with experimental methods and a group pretest-posttest design. The data collection techniques used in this research were observation, tests, and interviews. Data is analyzed using quantitative data analysis techniques with the application SPSS. The average pretest score was 27 and became 78 in the posttest average score. The N-gain test is calculated to determine the efficiency of the UNO card game. The average student's pre-test and post-test scores increased by 72% based on the results. Regarding the Media Effectiveness Test Chart, 72% fall into the effective category. It can be concluded that the UNO card game is efficacious in improving oral production skills in learning number material at SMK Telkom 2 Medan.*

## L'INTRODUCTION

Au lycée, le français n'est pas une matière préférée des étudiants, mais cette matière ne joue aucun rôle dans le développement de la mentalité et des connaissances. Les élèves considèrent que les matières françaises sont très compliquées, spécifiquement qui concerne leur compétence de la production orale. La production orale sont des capacités de base que les humains doivent posséder. La production orale est considérée comme la capacité à parler pour exprimer et transmettre des pensées, des idées et des sentiments sous forme de dialogue ou de monologue. Conformément à ce que dit Iskandarwassid & Sunendar (2011) la production orale est la capacité de produire un flux de systèmes sonores articulatoires pour transmettre des désirs, des besoins, des sentiments et des désirs à d'autres personnes. La production orale sont en effet importantes dans la vie pour communiquer avec les autres.

Sur la base d'observation à SMK Telkom 2 Medan, le problème actuel est que tous les élèves n'ont pas de bonnes compétences orales. Parfois, les élèves ne comprennent pas le sujet abordé, parlent avec un mal prononciation, répondent à des questions qui ne sont pas posées et disent n'importe quoi. Cela se produit également dans le processus à parler français. Les élèves ont des difficultés lorsqu'ils veulent exprimer quelque chose en français par exemple la difficulté à exprimer des idées et des sentiments, la difficulté à prononcer correctement le français, la difficulté à faire la bonne structure de phrase du discours et autres. C'est la raison pour laquelle le développement des compétences en français doit se faire le plus tôt possible. Cette recherche vise à trouver une solution afin qu'il existe une stratégie d'apprentissage du français parlé efficace, intéressante et efficiente pour améliorer les compétences de la production orale des élèves.

Il y a beaucoup de matériels qui sont enseignés par l'enseignante de SMK Telkom 2 Medan aux élèves de la classe X TB 1. Certains de ces matériels comprennent : Salutations, Se

Présenter, Conjugaison du Verbe Être, Les Articles, Les Chiffres, Situer dans le Temps, la Vie Scolaire. etc. Parce qu'il y a tellement de matériel que les élèves ont du mal à comprendre les matériels. La maîtrise de la matière est la capacité des élèves à comprendre les activités d'apprentissage. Selon Dahar (2011) la maîtrise des concepts matériels peut être interprétée comme la capacité des élèves à comprendre scientifiquement le sens à la fois dans la théorie et dans son application dans la vie quotidienne.

Ainsi, pour explorer les formes de difficultés des élèves avec le matériel, des entretiens ont été menés avec l'enseignante de français qui enseigne dans la classe X TB 1 à SMK Telkom 2 Medan c'est Madame Wahyu Waskita S.Pd. concernant plusieurs parties de la matière. Ensuite, sur la base des résultats de l'entretien, il s'est avéré que certains documents étaient difficiles à comprendre pour les élèves. Entre autres, c'est le matériel la conjugaison et les chiffres. Dans le matériel la conjugaison du verbe être ils ont du mal à conjuguer le verbe être et avoir. Cependant, il s'est avéré que le matériel des chiffres était le principal problème de l'école. Ils ont du mal à prononcer les chiffres en français et aussi difficile de mémoriser les chiffres. On a constaté que bon nombre de ces élèves étaient enthousiastes à l'idée d'apprendre le matériel de tutorat en chiffres, mais leurs capacités étaient limitées. Et on a aussi constaté que les élèves X TB 1 faisaient encore beaucoup de fautes dans la prononciation des chiffres en français.

En plus de faire des entretiens avec l'enseignante, des observations ont également été faites, et a également réalisé un pré-test et aussi des entretiens directement avec plusieurs élèves. Sur la base des résultats d'entretien de la classe X TB 1, 91,3% ont répondu qu'apprendre les chiffres en français est difficile et qu'ils ne connaissent pas et ne peuvent pas bien prononcer et dire les chiffres en français.

L'intelligence des chiffres ou la capacité de calcul est très importante à apprendre et aimée

par des élèves. Sans comprendre cette intelligence ou cette capacité, les élèves auront de la difficulté à résoudre des problèmes liés aux chiffres. Parce-que les élèves seront toujours confrontés à une variété de comptages et de chiffres. Par exemple, comment on dit à quelle heure on se réveille, mange et va à l'école, comment dire le numéro de téléphone, comment partager une partie du gâteau entre les quatre amis, ou combien de livres on doit acheter pour les jeunes frères et sœurs, etc. Tout le monde a besoin de compétences en calcul, et ces compétences sont basées sur le matériel de tutorat en chiffres. Il y a deux types des chiffres, ce sont les chiffres cardinaux et ordinaux. Dans la vie quotidienne on utilise les chiffres cardinaux par exemple pour mentionner l'adresse, numéro de téléphone, l'heure, etc. On utilise les chiffres ordinaux par exemple pour montrer le rang, la date en particulier pour du premier jour, ou la position de quelque chose.

Sur la base des résultats d'observation, d'entretiens et du questionnaire, il est dit qu'il existe plusieurs facteurs qui font que la capacité à comprendre les chiffres en français est encore faible. L'une d'entre elles est due au manque d'intérêt des élèves pour la matière d'apprentissage, aux méthodes d'apprentissage moins attractives, et aussi le facteur de média limité utilisés. Les médias utilisés sont justes YouTube et Power Point.

Les médias d'apprentissage sont des outils conçus pour permettre à quelqu'un de transmettre plus facilement du matériel lorsqu'il enseigne à l'école. Les médias d'apprentissage aident vraiment les enseignants dans leur enseignement à l'école et constituent une solution pour que les élèves aiment apprendre et ne s'ennuient pas. Les médias d'apprentissage selon Surayya (2012) sont des outils capables d'aider le processus d'enseignement et d'apprentissage et des fonctions pour clarifier le sens du message ou de l'information véhiculée, afin qu'il puisse

atteindre les objectifs d'apprentissage qui ont été planifiés.

Le processus d'enseignement et d'apprentissage à l'aide des médias d'apprentissage peut également susciter l'enthousiasme pour l'apprentissage et un grand intérêt de la part des élèves, en plus de cela, il peut également générer la motivation des élèves envers les cours à l'école d'après Arsyad (2006). Il y a 95,7% des élèves de la classe X TB 1 ont répondu qu'ils pensaient que des médias d'apprentissage intéressants pourraient augmenter leur volonté d'apprendre. Les médias d'apprentissage peuvent aider le processus d'apprentissage des élèves qui devrait atteindre un niveau de réussite dans les résultats d'apprentissage des élèves. Les raisons d'utiliser les médias d'enseignement dans le processus d'apprentissage des élèves sont les suivantes : pour attirer l'attention des élèves afin de favoriser leur enthousiasme pour l'apprentissage, le matériel d'apprentissage sera plus clairement compris par les élèves et leur permettra de maîtriser les objectifs d'apprentissage enseignés ce jour-là. Les méthodes d'apprentissage utilisées sont plus variées. Les élèves réalisent plus d'activités d'apprentissage, car non seulement ils écoutent les explications de l'enseignant, mais ils réalisent également d'autres activités telles que jouer à des jeux, des quiz, observer des vidéos, dessiner, faire et démontrer.

Avec le progrès et le développement des médias qui est très rapide comme c'est le cas aujourd'hui. Un jeu multimédia est apparu appelé la carte UNO. C'est l'un des médias qui sera utilisé et jugé être efficace pour améliorer la capacité des élèves à maîtriser les chiffres en français. On espère qu'après avoir appris le calcul des chiffres à l'aide de la carte UNO, les étudiants pourront prononcer la prononciation numérique correcte et faire des phrases correctes en utilisant les chiffres qu'ils contiennent. Par exemple, en mentionnant l'adresse, le numéro de téléphone portable, la

date de naissance, l'heure et la plaque d'immatriculation du véhicule. Carte UNO est le support le plus simple qui convient aux élèves de français de niveau débutant, en particulier pour la classe X semestre 1.

La raison pour laquelle on a choisi ce média est aussi parce que sur la base des résultats d'entretien de la classe X TB 1, il y a 65,2% ont répondu qu'ils étaient intéressés par l'apprentissage des chiffres en utilisant le jeu de cartes UNO, outre le fait que les cartes UNO sont familières, mais aussi parce que les cartes UNO sont également faciles à utiliser pour les débutants.

Basée sur les réflexions ci-dessus, l'auteur souhaite mener la recherche sur « efficacité d'utilisation de jeu cartes UNO pour améliorer la compétence de la production orale dans les matériaux des chiffres chez les élèves de SMK Telkom 2 Medan en classe X TB 1 » On espère que ce média pourra être efficace pour améliorer les capacités des élèves dans le matériel des chiffres.

## LA METHODOLOGIE

Cette recherche est une recherche quantitative en utilisant des méthodes de recherche expérimentale. On peut dire que la recherche expérimentale est une méthode de recherche utilisée pour rechercher l'effet de certains traitements sur d'autres dans des conditions contrôlées Sugiyono (2015). Dans cette recherche, on a utilisé la recherche Pré-Expérimentale avec le modèle *One Group Pretest-Posttest Design*. Le produit de cette recherche sont des médias d'apprentissage utilisant le média carte UNO pour améliorer la production orale dans la sous-matière des chiffres. Dans cette recherche, on a utilisé seulement une classe, à savoir la classe expérimentale. La raison pour laquelle le chercheur a entrepris cette recherche était qu'il souhaitait obtenir des résultats précis grâce à plusieurs tests effectués, notamment en effectuant un pré-test (avant le traitement) et un post-test (après le traitement). La conception du

groupe de *One Group Pretest-Posttest design* comme suit :

$O_1 \times O_2$

Description :

$O_1$  : Pré-test

X : Traitement

$O_2$  : Post-test

Cette recherche a été menée à SMK Telkom 2 Medan précisément dans la classe X TB en janvier – mars 2023. Sujet de cette recherche est le jeu cartes UNO. L'objet de cette recherche est les élèves et l'enseignante de la classe X TB à SMK Telkom 2 Medan.

La population dans cette recherche est tous les élèves de la classe X TB à SMK Telkom 2 Medan, soit un total de 52 élèves. Dans cette recherche la technique utilisée pour déterminer l'échantillon est la technique Purposive Sampling. Selon Sugiyono (2007) Purposive Sampling est une technique permettant de déterminer des échantillons à l'aide de certaines considérations afin que les données obtenues soient plus représentatives avec un processus de recherche compétent dans son domaine. L'échantillon de recherche était la classe X TB 1, totalisant 27 élèves à SMK Telkom 2 Medan. Le chercheur a choisi la classe X TB 1 parce qu'il y a encore des élèves qui ne savent pas dire des chiffres et beaucoup d'erreurs dans la prononciation des chiffres en français.

Il y a deux variables dans cette recherche, à savoir variable dépendante et indépendante. La variable indépendante est le média cartes UNO. La variable dépendante est l'amélioration de la compétence de la production orale dans l'apprentissage des matériels des chiffres en français les élèves de SMK Telkom 2 Medan.

L'instrument et la technique de collecte des données utilisés dans cette recherche est le test. C'est pré-test et post-test. Techniques d'analyse des données à l'aide du programme SPSS 22 for Windows.

## LA DISCUSSION

Sur la base des résultats de la recherche, il existe des différences dans les résultats d'apprentissage des élèves de la classe X TB 1 dans la production orale des chiffres avant et après le traitement. On peut voir dans le tableau de résultats du test N-gain comme suit :

Table 1. Résultat N-Gain

Des élèves	Scores prétest	Scores posttest	Pos-prétest	Scores idéale-prétest	Scores N-Gain	% Scores N-Gain
NF01	30	80	50	70	0.71	71%
RM02	40	80	40	60	0.66	66%
KZ03	30	70	40	70	0.57	57%
SF04	30	90	60	70	0.85	85%
AR05	20	70	50	80	0.62	62%
MB06	30	80	50	70	0.71	71%
ER07	10	70	60	90	0.66	66%
SV08	20	90	70	80	0.87	87%
EL09	40	80	40	60	0.66	66%
KY10	30	90	60	70	0.85	85%
BQ11	20	80	60	80	0.75	75%
FF12	30	70	50	70	0.71	71%
RC13	30	100	70	70	1.00	100%
CL14	20	60	40	80	0.50	50%
FZ15	40	80	40	60	0.66	66%
AP16	0	50	50	100	0.50	50%
MR17	40	100	60	60	1.00	100%
RYN18	40	90	50	60	0.83	83%
RS19	20	70	50	80	0.62	62%
FA20	0	50	50	100	0.50	50%
AL21	40	80	40	60	0.66	66%
AD22	20	60	40	80	0.50	50%
ND23	50	100	50	50	1.00	100%
AM24	20	80	60	80	0.75	75%
RB25	50	100	50	50	1.00	100%
RL26	20	70	50	80	0.62	62%
SY27	30	90	60	70	0.85	85%
Moyenne	27	78	51.48	72.22	0.72	72%

Avant de recevoir le traitement, ils ont d'abord subi un pré-test. Celui-ci vise à déterminer les compétences initiales des étudiants. Les résultats du pré-test ont montré que les compétences orales et la connaissance des chiffres en français des élèves de la classe X TB 1 étaient très faibles. Ceci prouvé par les résultats des tests de plusieurs étudiants qui ont montré une note de 0. La note moyenne des étudiants au prétest était de 27. Très loin des critères d'exhaustivité. La première réunion a eu lieu le 17 janvier 2024. Lors de la première réunion, le chercheur est entré dans la classe X TB 1 en saluant d'abord et en demandant comment la condition des élèves. Après l'ouverture, le chercheur a transmis les buts et objectifs de la rencontre, à savoir la mise en œuvre du traitement comme étape de la recherche menée par le chercheur. Ensuite, le chercheur a présenté le média qu'il a utilisé

dans la recherche, à savoir le jeu de cartes UNO.

Le chercheur a demandé à tous les étudiants s'ils savaient ce qu'étaient les cartes UNO. Apparemment, tous les étudiants les connaissaient et savaient comment les jouer. L'une des raisons pour lesquelles le chercheur a choisi le jeu de cartes UNO est qu'il s'agit d'un support simple et familier qui peut être utilisé par les débutants. Le chercheur a invité les étudiants à apprendre les chiffres tout en jouant aux cartes UNO. Beaucoup d'élèves ont oublié les chiffres en français. Mais quand ils jouaient aux cartes UNO tout en prononçant les chiffres en français, ils se souvenaient à nouveau. Chaque élève de chaque groupe doit prononcer des chiffres en français en jouant aux cartes UNO. Quand quelqu'un perd, il est puni, c'est-à-dire qu'il doit pouvoir indiquer son numéro de téléphone, son âge, en français et qu'il doit pouvoir indiquer la date et l'heure de la journée. Avec un seul traitement, certains élèves peuvent bien dire les chiffres en français, mais il y en a aussi qui ne le peuvent pas. Parce que le temps de cours est écoulé, le chercheur doit s'arrêter. Dans le premier traitement, le chercheur a clôturé la réunion en remerciant les étudiants et en les motivant à bien étudier dans leurs cours. Finalement, le chercheur a quitté la classe. Le deuxième traitement a été réalisé 14 jours après le premier traitement, soit le 31 janvier 2024. Lors de cette deuxième réunion, le chercheur a recommencé la même chose en ouvrant la réunion par des salutations et en demandant comment allaient les étudiants. Le chercheur a également transmis l'objectif de cette deuxième rencontre, qui n'était pas très différente de la première rencontre. Cependant, dans ce deuxième traitement, les chercheurs ont invité les étudiants à discuter des chiffres en français. Après avoir brièvement discuté des types de nombres en français, les élèves ont été invités à former des groupes comme hier pour jouer aux cartes UNO. Le chercheur leur a demandé de commencer à jouer aux cartes UNO tout en prononçant les chiffres en français. Pendant que les élèves jouaient, le

chercheur a analysé si la façon dont ils prononçaient la prononciation des chiffres en français était bonne ou fausse. Une fois terminée, le chercheur l'a remercié pour son aide dans cette recherche. Le chercheur a rappelé qu'il y aurait une réunion prochainement, notamment pour le post-test. Pour clôturer la réunion ce jour-là, le chercheur a pris des photos avec les élèves à des fins de documentation. Après s'être dit au revoir, le chercheur a finalement quitté la salle de classe.

Le test final (post-test) est également organisé après le traitement pour déterminer l'augmentation des acquis d'apprentissage après d'un traitement particulier en utilisant le jeu de cartes *UNO*. L'augmentation des acquis d'apprentissage se traduit par l'augmentation du score moyen du pré-test et du post-test de 72%. On peut conclure que la compétence de la production orale dans le matériel des chiffres a augmenté après le traitement utilisant le jeu de cartes *UNO*.

## LA CONCLUSION

Cette recherche vise à expliquer l'efficacité de l'utilisation de jeu cartes *UNO* pour améliorer la compétence de la production orale dans l'apprentissage des matériels des chiffres de SMK Telkom 2 Medan. Le problème de cette recherche est la faible capacité de la production orale des élèves de la classe 10, spécialement en matériel des chiffres. Ce problème est confirmé par les résultats du pré-test et aussi à partir des résultats des entretiens accordés aux élèves, les médias d'apprentissage utilisés par les enseignants dans l'apprentissage des nombres n'ont pas varié. La méthode qui sera utilisée dans cette recherche est une méthode expérimentale avec une conception *one group pre-test post-test*. La population dans cette recherche est tous les élèves de la classe X TB à SMK Telkom 2 Medan. L'échantillon de recherche était la classe X TB 1. La technique d'échantillon utilisée est *purposive sampling*. Les procédures pour réaliser cette recherche sont le pré-test, le traitement et le post-test. Le pré-test sera réalisé à déterminer les capacités initiales

des élèves en leur faisant passer un test de prononciation des chiffres en français. Après avoir obtenu les résultats du pré-test, le traitement est effectué en transmettant les apprentissages aux élèves à l'aide du jeu cartes *UNO*. La dernière étape sera réalisée après la mise en œuvre du traitement, à savoir un post-test pour déterminer les différences dans les résultats d'apprentissage des élèves avant et après l'utilisation du jeu de cartes *UNO* dans l'apprentissage. Après avoir réalisé les étapes de recherche, il y a une augmentation significative des résultats d'apprentissage des étudiants a été obtenue. Le score moyen du pré-test était 27 et devenir 78 au score moyen du post-test. Pour connaître l'efficacité jeu de cartes *UNO*, le test N-gain est calculé. Basée sur les résultats des scores moyen du pré-test et post-test des élèves ont augmenté de 72 %. Si cela est lié au tableau de test de l'efficacité des médias, 72 % entrent dans la catégorie efficace. On peut conclure que le jeu de cartes *UNO* est efficace à améliorer la compétence de la production orale dans l'apprentissage des matériels des chiffres de SMK Telkom 2 Medan.

## BIBLIOGRAPHIES

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surayya, Elly. 2012. *Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal At Ta'lim* 3, 65-72.
- Agus, Widiyanto (2013), *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, PT Alex Media Komputindo, Jakarta.

- Arifin, Johar. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu UNO Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Mardiasmo (2017), *Perpajakan Edisi Terbaru 2017*, Andi: Bandung.
- Lubis, C.(2012). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SD Swasta Cendekia T. A 2011/2012* (Doctoral dissertation, UNIMED).