

Efficacité d'utilisation du jeu Drops pour enrichir le vocabulaire français des élèves de SMAN 7 Binjai

Erra Fazira Fay Siregar *

Universitas Negeri Medan, Indonésie

Abdul Ghofur

Universitas Negeri Medan, Indonésie

*Correspondance : errafazirafaysiregar@gmail.com

Résumé : Cette recherche vise à déterminer l'efficacité de l'utilisation de l'application ludique Drops pour enrichir le vocabulaire français des élèves de la classe XI 2/Soshum du lycée SMAN 7 Binjai. La recherche utilise une méthode quantitative, à savoir le One Group Pretest-Posttest Design, avec un modèle quasi-expérimental. Les instruments de collecte de données comprennent un pré-test, un post-test, des observations et des questionnaires. 30 élèves de la classe XI 2/Soshum SMAN 7 Binjai pour l'année scolaire 2024/2025 ont été choisis comme sujets de recherche, selon une méthode d'échantillonnage raisonné. Les résultats ont montré qu'après l'utilisation de l'application de jeu Drops, les notes moyennes des élèves augmentaient considérablement. Le score moyen avant le test est de 46 et celui après de 84,6. Afin d'améliorer la maîtrise du vocabulaire dans les matières « Se présenter : salutation, les chiffres, la profession et le sport, la nationalité », l'utilisation de l'application Drops est classée comme « très efficace » sur la base des résultats du t-test et des calculs N-Gain. Par conséquent, on peut conclure que l'application de jeu Drops est un outil efficace pour aider les élèves à apprendre davantage de vocabulaire français.

Mots-clés : application ; efficacité ; français ; jeu Drops ; vocabulaire

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of using the playful application Drops to enrich students in class XI 2/Soshum's French vocabulary in class at SMAN 7 Binjai High School. The research uses a quantitative, quasi-experimental design, namely the One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection instruments include a pre-test, post-test, observations, and questionnaires. 30 students from class XI 2/Soshum SMAN 7 Binjai for the 2024/2025 school year were selected using a purposive sampling method for the research topics. The results showed that after using the Drops game app, students' average grades increased significantly. The average score before the test is 46, and after the test, it is 84.6. To improve mastery of vocabulary in the material "Se Présent: Salutation, les Chiffres, la Profession et le Sport, la Nationalité", the use of the Drops app is rated "very effective" based on t-test results and N-Gain calculations. Therefore, it can be concluded that the Drops game app is an effective tool to help students learn more French vocabulary.

Keywords: application; Drops game; efficiency; French; vocabulary

Accepté en mars 2026 ; Approuvé en avril 2026 ; Publié en mai 2026

©2026 Auteur(s)

Publié par la Section de la Pédagogie du Français, Universitas Negeri Semarang

L'INTRODUCTION

La compétence en français des élèves du SMAN 7 Binjai demeure relativement faible. Cela est conforme aux résultats des entretiens avec l'enseignante, ainsi qu'aux résultats des tests effectués auprès des élèves de l'école, qui ont indiqué que seuls 25 % d'entre eux ont atteint les normes KKM. La faible compétence en français est due à une maîtrise limitée du vocabulaire.

L'apprentissage du vocabulaire est l'une des composantes principales. Par conséquent, l'apprentissage du vocabulaire français est très important. Ceci est conforme à l'opinion de Wipqi et al. (2023), qui ont déclaré que le vocabulaire est la clé pour communiquer et construire des phrases. Si les élèves ne comprennent pas le sens d'un mot, ils ne comprendront pas non plus le contenu de l'écrit et/ou du discours de l'orateur. Pendant ce temps, selon Alqahtani (2015), il est clair que, dans l'apprentissage d'une langue étrangère, le vocabulaire joue un rôle fondamental, car le but de l'enseignement des langues est la compétence communicative, qu'elle soit orale ou écrite, et la plupart des communications reposent sur la connaissance du vocabulaire. L'importance de l'apprentissage du vocabulaire français réside dans son enrichissement (Syamsuddin, 2006). Plus on obtient du vocabulaire, meilleure sera la compétence en langue.

De nombreux facteurs influent sur les résultats d'apprentissage du français des élèves, dont la nature des médias d'apprentissage (Brown, 2007). En outre, Arsyad (2013) a déclaré que les médias d'apprentissage peuvent clarifier la présentation des messages et des informations afin de faciliter et d'améliorer le processus d'apprentissage et ses résultats. Sur la base de cet avis, les médias influencent les résultats d'apprentissage du français des élèves.

Les médias d'apprentissage sont des outils utilisés dans le processus éducatif pour transmettre des informations, des concepts et des matières d'apprentissage aux élèves (Hasanah, 2020). Il peut s'agir d'audio, d'images, de vidéos, de radios, de diapositives, de téléviseurs et d'ordinateurs. Pour enrichir le vocabulaire, l'enseignant peut utiliser les médias comme outils. Les médias pédagogiques sont des outils utilisés par l'enseignant pour transmettre des messages ou des informations aux élèves. Le message ou l'information se présente sous la forme d'un sujet. L'efficacité de l'utilisation des médias dépend de la manière dont l'enseignant les utilise et de la manière dont ils sont utilisés. Pour enrichir le vocabulaire d'une langue, les médias audiovisuels peuvent constituer un moyen alternatif d'apprentissage. Par conséquent, l'utilisation des médias d'apprentissage est essentielle pour surmonter les problèmes rencontrés par les élèves. L'un des médias qui peuvent être utilisés pour enrichir le vocabulaire français est l'application de jeu Drops.

Drops est une application conçue pour aider les utilisateurs à apprendre une langue étrangère. Les vertus de l'application de jeu Drops dans l'apprentissage du vocabulaire incluent le fait qu'elle peut aider les élèves à améliorer leurs compétences en vocabulaire en mémorisant des mots à l'aide d'images audiovisuelles, ce qui renforce la mémoire et la concentration des élèves, car les activités d'enseignement et d'apprentissage sont regroupées dans un jeu agréable. Comme l'indique Konstantakis (2022), les matières de l'application de jeu Drops qui contiennent des éléments audiovisuels rendent l'apprentissage amusant, unique et collaboratif, ce qui peut considérablement accroître la volonté des élèves d'apprendre de nouvelles langues.



Image 1. L'application jeu Drops

De cette façon, des élèves ressentent également les avantages de cette application, car ils peuvent immédiatement corriger les erreurs de vocabulaire quand et où ils le souhaitent. Dans l'application de jeu Drops, maîtriser le vocabulaire s'effectue également à l'aide d'images simples, afin qu'il soit facile à comprendre, et en utilisant l'application pendant 5 minutes par jour, afin que l'apprentissage ne devienne pas monotone.

D'après les résultats du questionnaire des élèves et l'entretien avec l'enseignante, les obstacles qui causent la difficulté des élèves de SMAN 7 Binjai à maîtriser le vocabulaire français sont la difficulté à se souvenir du vocabulaire appris et du vocabulaire qui est toujours utilisé en prononciation anglaise, ainsi que le manque d'utilisation optimale des supports d'apprentissage, qui rend les élèves moins actifs et créatifs en classe. L'utilisation d'un bon support pédagogique et la variété des méthodes d'enseignement de l'enseignant peuvent faciliter l'apprentissage du français. De plus, l'utilisation des smartphones dans le processus d'apprentissage, n'est pas toujours utilisée, bien qu'il y ait certains élèves qui ont utilisé des smartphones juste pour utiliser Google Translate, mais ils ne l'ont pas utilisé au maximum. Les élèves sont plus susceptibles d'utiliser les smartphones uniquement comme moyen de divertissement, à la fois pour jouer à des jeux et sur les réseaux sociaux, que pour l'apprentissage de la langue française.

À partir des problématiques rencontrées par des élèves, le but de cette recherche est de déterminer l'efficacité de l'utilisation des médias audiovisuels dans l'application de jeu Drops pour enrichir le vocabulaire français chez les élèves de SMAN 7 Binjai. Il est important de se rappeler que l'objectif de l'enseignement du vocabulaire est d'enrichir celui des élèves. Un bon locuteur de langue est un locuteur

qui a une richesse de vocabulaire suffisante, de sorte qu'il est capable de communiquer efficacement avec les locuteurs natifs de la langue. Par conséquent, l'acquisition du vocabulaire est très importante dans l'enseignement du français ; plus vous avez de vocabulaire, meilleures sont vos compétences linguistiques. Le choix des applications de jeu Drops s'explique par le fait que de nombreux élèves utilisent des smartphones et par la facilité d'emporter ces applications partout. Ainsi, on s'attend à ce que les résultats de l'apprentissage du français des élèves s'améliorent.

Pour enrichir le vocabulaire français des élèves de la classe XI 2/Soshum de SMAN 7 Binjai, il est nécessaire de tester l'efficacité de l'application de jeu Drops. En outre, on souhaite connaître l'opinion des élèves de la onzième année de SMAN 7 Binjai concernant l'utilisation de l'application de jeu Drops pour maîtriser le vocabulaire.

LA MÉTHODOLOGIE

Cette recherche utilise une approche quantitative. L'utilisation d'une approche quantitative dans cette recherche est due au fait que les données à collecter sont quantitatives et que les résultats seront analysés et décrits de manière quantitative (Ghofur, 2024). Dans cette recherche, on a utilisé la recherche quasi-expérimentale parce qu'elle est réalisée dans un seul groupe, à savoir le groupe expérimental, sans groupe de comparaison ni groupe témoin (Arikunto, 2006). La raison de l'utilisation de méthodes quasi-expérimentales dans cette recherche est que l'on ne peut pas garantir le contrôle de la classe de contrôle des influences extérieures.

Le modèle utilisé dans cette recherche est un One Group Pretest-Posttest Design, comme le montre la figure ci-dessous.

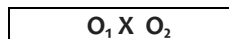


Image 2. One Group Pretest-Posttest Design

Description:

O1 : Pré-Test

O2 : Post-Test

X : Traitement

LES RÉSULTATS ET LES DISCUSSIONS

Sur la base des résultats de la recherche, il existe des différences dans les résultats d'apprentissage des élèves de la classe XI 2/Soshum dans les matières de vocabulaire « Se présenter : salutation, les chiffres, la profession et le sport, la nationalité » avant et après le traitement. On peut le voir dans le tableau des résultats du test de normalité et dans les calculs de N-gain. Avant de recevoir un traitement, les élèves subissent d'abord un pré-test. Ceci vise à mesurer la capacité initiale des élèves. Les résultats du pré-test montrent que la capacité de vocabulaire et la connaissance des matériaux « Se présenter : salutation, les chiffres, la profession et le sport, la nationalité » des élèves de la classe XI 2/Soshum sont très faibles. En témoignent les résultats du pré-test, selon lesquels des élèves obtiennent un score de 5. Le score moyen des élèves au pré-test est de 46. La première réunion aura lieu le 9 mai 2025. Lors de la première réunion, les enseignants et les élèves sont entrés dans la classe XI 2/Soshum en disant d'abord bonjour et en demandant comment allaient les élèves. Après l'ouverture, on a transmis le but et l'objectif de la rencontre, à savoir la mise en œuvre du traitement en tant qu'étape de la recherche menée.

L'enseignante livre les matières qui seront enseignées aux élèves. Ensuite, on a présenté les médias utilisés dans la recherche, à savoir l'application de jeu Drops. On a demandé à tous les élèves s'ils savaient ce qu'était l'application de jeu Drops. À quoi ressemble l'application de jeu Drops ? Apparemment, tous les élèves ne connaissent ni l'application de jeu Drops ni la manière de s'y jouer. L'une des raisons pour lesquelles les gens ont choisi l'application de jeu Drops est qu'elle offre un support simple et familier, accessible aux débutants. L'enseignante invite les élèves à apprendre du vocabulaire tout en jouant à l'application de jeu Drops. Il y a beaucoup d'élèves qui oublient le vocabulaire des salutations, des nombres, des professions et des nationalités en français. Cependant, lorsqu'ils ont joué à l'application de jeu Drops et ont prononcé le vocabulaire en français, ils s'en sont souvenus à nouveau. Chaque élève doit parler du vocabulaire en français tout en jouant à l'application de jeu Drops.

Avec un seul traitement, certains élèves peuvent utiliser le vocabulaire en français, tandis que d'autres ne le peuvent pas. Comme le temps de cours est écoulé, on doit s'arrêter. Dans le premier traitement, les enseignants ont clôturé la réunion en remerciant les élèves et en les motivant à étudier pendant la leçon. Le deuxième traitement est effectué 11 jours après le premier, qui a eu lieu le 20 mai 2025. On a expliqué l'objectif de cette deuxième rencontre, qui n'était pas très différent de celui de la première. Cependant, dans ce second traitement, les thèmes à étudier sont le vocabulaire professionnel et la nationalité. On leur a également réexpliqué la matière qu'ils avaient apprise auprès de l'enseignant, à savoir la conjugaison des verbes être et avoir, ainsi que les articles définis. Après une brève discussion, les élèves ont été invités à se former à jouer via l'application de jeu Drops. Chaque élève peut également participer à la récitation du vocabulaire affiché. Pendant que les élèves jouaient, les enseignants ont analysé si la manière dont ils prononçaient le vocabulaire en français était correcte ou incorrecte. Par la suite, chaque élève a été invité à noter le vocabulaire affiché via l'application de jeu Drops, en fonction du thème « Se présenter : la profession et le sport, la nationalité », puis à le mémoriser et à le déposer auprès de l'enseignant. Dans le deuxième traitement, presque tous les élèves peuvent dire 50 à 100 mots de vocabulaire, à savoir : vocabulaire des salutations et des chiffres, des professions ainsi que des pays et des nationalités en français, mais il y a aussi des élèves qui ne sont capables de mémoriser que 25 mots de vocabulaire. À l'issue de cette étude, l'enseignant l'a remercié pour son aide. On leur a rappelé qu'il y aurait une réunion de suivi, notamment concernant le post-test. Pour clôturer la réunion de la journée, on a pris des photos avec des élèves à des fins de documentation. Après cela, l'enseignant s'est dit au revoir et a quitté la salle de classe.

Le test final (post-test) a également eu lieu après le traitement pour évaluer l'amélioration des résultats d'apprentissage après avoir reçu certains traitements à l'aide de l'application de jeu Drops. L'amélioration des résultats d'apprentissage s'est traduite par une augmentation de 81 % des scores moyens avant et après le test. On peut conclure que la capacité vocabulaire dans les matières « Se présenter : salutation, les chiffres, la profession et le sport, la nationalité » a été améliorée après avoir reçu le traitement à l'aide de l'application de jeu Drops.

LA CONCLUSION

La procédure de réalisation de cette étude comprend le pré-test, le traitement et le post-test. Des prétests sont effectués pour déterminer les capacités initiales des élèves en leur demandant de répondre à des questions de test sur le vocabulaire « Se présenter : salutations, les chiffres, la profession et le sport, la nationalité » en français. Après avoir obtenu les résultats du pré-test, le traitement consiste à transmettre l'apprentissage aux élèves à l'aide de l'application de jeu Drops. La dernière étape est franchie après la mise en place du traitement, à savoir un post-test visant à déterminer la différence entre les résultats d'apprentissage des élèves avant et après l'utilisation de l'application de jeu Drops. Après avoir terminé les étapes de la recherche, les résultats d'apprentissage des élèves ont amélioré significativement. Le score moyen avant le test est de 46 et passe à 84 après le test. Pour évaluer l'efficacité de l'application de jeu Drops, le test N-gain est calculé. Sur la base des résultats, les scores moyens des élèves avant et après le test ont augmenté de 81 %. Lorsqu'ils sont associés à un graphique de test d'efficacité des médias, 81 % relèvent de la catégorie très efficace. On peut en conclure que l'application de jeu Drops est très efficace pour améliorer les compétences en vocabulaire dans l'apprentissage de la matière « Se Présenter : Salutation, les Chiffres, la Profession et le Sport, la Nationalité » de SMAN 7 Binjai.

LES BIBLIOGRAPHIES

- Adawi, R. (2008). Pembelajaran Berbasis E-Learning. Jurnal Bahas Unimed.
- Ardiyanti, A., Usman, M., Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). Jurnal Ilmu Budaya, 6 (1).
- Arsyad, M. N., Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Jurnal Agastya, 10 (1).
- Cahanaya, T. A., Taufiquilloh., Sulistyawati, A. E. (2022). The Use of "Drops" Application and Its Effect on Students' Vocabulary Achievement. PISELT Universitas Pancasila Tegal.

- Friska, J., & Sembiring, P. (2021). The Effectiveness Of Using Padlet Learning Media In Digital-Interactive-Based Production Écrite Intermédiaire Learning. *Journal of Global Research in Education and Social Science*, 15(5), 6-13.
- Ghofur, A., Polili, A. W., Purwoningsih, E., & Destiara, R. F. (2024). Buku Ajar Metodologi Penelitian Berorientasi Pada Outcomes Based Education (O.B.E)., CV. Kencana Emas Sejahtera.
- Haq, I. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di Ukm Easa Iain Purwokerto. Repository IAIN Purwokerto.
- Hikmawati, Hesti. (2023). Learning Vocabulary Through Drops Application: A Case Study Of Students' Perceptions At A Junior High School In Bandung. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati.
- Hutajulu, D. M., et al. (2020). Penggunaan Media Youtube dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai. *Pranala: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 3 (1).
- Marice, M., Friska, J., & Mahriyuni, M. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Bahasa Prancis Menggunakan Teknik Permainan Activités Ludiques Dengan Sistem Penilaian Standar Eropa (CECR). *Jurnal Bahas Unimed*, 26(1), 79096.
- Mirza, M., & Soraya, T. R. (2024). The Enhancing French Oral Production Skills Through Digital Media: The Effectiveness of the'French School TV'YouTube Channel in Secondary Education. *Tamaddun*, 23(1), 190-202.
- Rahayuningsih. P., Hidayah, W., Primar, C. N., Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Belajar Siswa. *Education Journal*, 2 (1).
- Silalahi, N., Pramuniati, I., Friska, J. (2015). Augmentation De Vocabulaire Aux Lycéens De Sma N 1 Delitua En Utilisant La Technique Vocabulary Flash Cards. *Hexagon Universitas Negeri Medan*, 4 (1).
- Sufren., Natanael, Y. (2013). Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wilson, A., Sutrisno. (2022). Efektifitas Aplikasi Cake Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8 (1), 263-270.
- Wipqi, I. R., et al. (2023). " Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Mts Al-Muslimun Nw Tegal". *Fashohah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2).