Didacticofrançia 14 (2) 2025)

Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE

https://journal.unnes.ac.id/journals/dicdac/index

L'efficacité du jeu « Word Jumble Race » pour améliorer la production écrite des étudiants de la section française de UNIMED

Dayuni Agustina ✉ Abdul Ghofur

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 août 2025
Approuvé en septembre 2025
Publié en octobre 2025

Résumé

Cette étude vise à déterminer l'efficacité du jeu « Word Jumble Race » pour améliorer la production écrite des étudiants de la Section Française de l'UNIMED. Le problème est que les étudiants du quatrième semestre A ont des difficultés à écrire des phrases dans la forme passé composé du français. Cela est justifié par les résultats du pré-test, qui montrent que le score moyen est de 51. D'après les entretiens des enseignants, ce problème est dû au manque de moyens d'apprentissage. La méthode de la recherche utilisée était un modèle expérimental pré-test-post-test à un groupe. La technique d'échantillonnage est l'échantillonnage raisonné. La procédure de mise en œuvre comprend un pré-test, un traitement et un post-test. Le pré-test a été réalisé pour déterminer les compétences initiales des étudiants en leur demandant d'écrire des phrases sous la forme de passé composé français. Le traitement a été effectué en enseignant le jeu « Word Jumble Race, questions et réponses simples type DELF A1 ». Après une série d'études de recherche, une amélioration significative des résultats d'apprentissage des étudiants a été obtenue. Le score moyen de 51 au pré-test est passé à 87 au post-test. Pour déterminer l'efficacité de l'utilisation du jeu, le test N-gain a été effectué. Le résultat est que l'apprentissage moyen de 73 % inclut dans la catégorie « très efficace ». Le jeu est alors très efficace pour améliorer la capacité à écrire des phrases sous forme de passé composé en français pour les étudiants du quatrième semestre à UNIMED.

Keywords:
Game, World Jumble Race, writing skills, French learning

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the game 'Word Jumble Race' in improving students' written production in the French Section of UNIMED. The problem is that fourth-semester A students have difficulty writing sentences in the French past tense. This is justified by the results of the pre-test, which show that the average score is 51. According to teacher interviews, this problem is due to a lack of learning resources. The research method used was a single-group pre-test-post-test experimental model. The sampling technique was purposive sampling. The implementation procedure included a pre-test, treatment, and post-test. The pre-test was conducted to determine the students' initial skills by asking them to write sentences in the French passé composé tense. The treatment was done by teaching the game Word Jumble Race, using simple questions and answers type DELF A1. After a series of research studies, a significant improvement in the students' learning outcomes was achieved. The average score of 51 in the pre-test rose to 87 in the post-test. The N-gain test was carried out to determine the game's effectiveness. The result is that the average learning score of 73% falls into the 'very effective' category. The game is therefore very effective in improving the ability to write sentences in the French past tense for fourth-semester students at UNIMED.

© 2025 Universitas Negeri Semarang

✉ Adresse de correspondance :
Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Medan
Rue William Iskandar Pasar V, Medan 20221 Indonésie

ISSN 2252-6994

L'INTRODUCTION

Dans l'apprentissage du français, il y a quatre compétences linguistiques, à savoir (1) la lecture, (2) la compréhension orale, (3) l'expression orale et (4) l'expression écrite. Des quatre compétences, l'écriture est considérée comme la plus difficile, car il faut maîtriser la grammaire et un vocabulaire varié pour rédiger un bon texte. Ceci est conforme aux résultats de la recherche révélée par Iskandarwassid et Sunendar (2011) selon lesquels les compétences rédactionnelles sont les plus difficiles à acquérir pour les apprenants par rapport aux trois autres compétences.

Pour améliorer les compétences en matière d'écriture, il faut notamment apprendre pour les étudiants à rédiger un texte susceptible de stimuler leur esprit critique tout en les aidant à mieux comprendre les informations nécessaires. En effet, dans un texte, l'auteur transmet une information (un message) au lecteur. Par conséquent, avant de rédiger un texte, les rédacteurs sont encouragés à lire davantage de références en rapport avec ce qu'ils vont écrire.

L'utilisation du passé composé est l'une des matières les plus difficiles à apprendre en français. Ce matériel est très difficile car il y a différentes règles d'utilisation tant au niveau de la grammaire que du contexte dans lequel l'événement s'est produit. Par conséquent, il y a beaucoup d'étudiants qui ont des difficultés à composer des phrases françaises qui utilisent le passé composé. Les supports utilisés par les professeurs de production écrite du semestre 4 classe A sont le papier, les stylos et autres. Dans l'enseignement du passé composé, les professeurs enseignent encore manuellement. Ils donnent généralement des questions erronées que les étudiants corrigent sous forme de passé composé. La méthode utilisée par les professeurs de production écrite dans le semestre 4 de la classe A, pour enseigner le passé composé, n'a pas utilisé de méthode particulière. Les professeurs donnent des questions aux étudiants en leur donnant des questions erronées et des questions correctes. Puis ils demandent aux étudiants d'analyser et de corriger sous la forme du passé composé. Les professeurs utilisent davantage la méthode de l'étude de cas.

Le Word Jumble Race est l'un des supports d'apprentissage les plus intéressants. Le Word Jumble Race est un jeu de phrases avec une série de mots brouillés qui sont ensuite agencés pour former une phrase. Selon Alessi et Trollip (2001), les avantages de l'utilisation des jeux ne se limitent pas à motiver les participants, les étudiants, à changer l'atmosphère de la classe, mais aussi à faciliter l'apprentissage du vocabulaire par les étudiants, à aider le cerveau à apprendre plus efficacement et à rendre le processus d'apprentissage plus amusant grâce aux jeux. La technique du jeu Word Jumble Race peut être formée manuellement ; elle sera plus facile à utiliser pour les élèves et pourra motiver leur apprentissage.

L'une des techniques qui peuvent être utilisées pour améliorer la capacité à écrire des phrases au passé composé est la technique du jeu Word Jumble Race. Le Word Jumble Race est une technique de jeu de vocabulaire qui consiste à brouiller les lettres qui composent le vocabulaire. Ils sont ensuite disposés de manière à former des mots communs qui ont été enseignés. Ce jeu permet d'améliorer la précision et la rapidité de réflexion des étudiants. Dans cette recherche, le jeu Word Jumble Race se concentre sur les efforts visant à améliorer l'acquisition du vocabulaire. Le jeu est utilisé comme l'une des alternatives d'apprentissage utiles pour susciter l'enthousiasme des élèves et rendre le processus d'apprentissage plus actif et amusant. Le matériel passé composé est le matériel discuté au niveau A1. Le matériel passé composé qui discute des actes de parole pour exprimer des actions / événements qui se sont produits / ont été

réalisés dans le passé en prêtant attention à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans les interactions orales et écrites. Cette matière est importante à apprendre car elle contient des éléments de base de la langue française, à savoir la grammaire du passé composé. Les élèves apprendront également le vocabulaire qui se réfère au passé en français, par exemple hier, dernière, etc.

Il y a de nombreux facteurs qui influencent les résultats de l'apprentissage d'une langue par un étudiant. Sudikan (2007) affirme qu'il y a au moins 7 facteurs qui influencent cela, à savoir (1) le programme d'études, (2) les enseignants, (3) les étudiants, (4) le matériel pédagogique, (5) les méthodes d'apprentissage, (6) les supports d'apprentissage, et (7) les instruments d'évaluation des résultats de l'apprentissage. Si on fait le lien entre l'opinion de Sudikan et les résultats de l'étude préliminaire ci-dessus, il apparaît que le facteur dominant qui influence la capacité d'écriture des étudiants du troisième semestre du programme d'études de l'enseignement français d'UNIMED est l'utilisation de méthodes d'apprentissage. L'avantage de la technique de jeu Word Jumble Race est qu'elle est très facile à apprendre et ne nécessite donc pas un long temps d'explication. Ce jeu est très souvent rencontré et beaucoup en font un support d'apprentissage. Les joueurs peuvent facilement retenir le vocabulaire.

Plusieurs recherches précédentes ont porté sur l'utilisation de la technique du jeu Word Jumble Race. Zahara et Fudhla (2013) ont mené des recherches sur l'utilisation recommandée du jeu Word Jumble Race comme moyen d'enseignement et d'apprentissage du vocabulaire. Actuellement, l'application des jeux dans le processus d'enseignement est de plus en plus populaire. Beaucoup de jeux éducatifs ont été développés pour aider les enseignants dans le processus d'enseignement. Dans l'enseignement du français, les professeurs devraient utiliser des jeux basés sur leurs compétences pour rendre l'enseignement plus intéressant et plus motivant. Par exemple, les enseignants peuvent utiliser des jeux de devinettes pour enseigner le vocabulaire. Dans ce contexte, il est nécessaire de tester l'efficacité de la technique du jeu Word Jumble Race pour améliorer la capacité à écrire des phrases au passé composé des étudiants du 4e semestre du programme d'études UNIMED d'éducation à la langue française.

Basés sur le tableau ci-dessous, les étudiants du troisième semestre de la section française de FBS UNIMED font des erreurs grammaticales. Ils ne comprennent pas bien la fonction de chaque pronom relatif. Il est nécessaire donc de faire une recherche sur l'analyse d'erreurs de l'utilisation des pronoms relatifs qui, que, où, dont chez les étudiants de l'UNIMED. Cette recherche a pour but d'analyser d'erreurs qui fait par les étudiants. On pourra aussi développer le processus d'apprentissage basé sur la recherche.

LA METHODOLOGIE

Cette recherche utilise une approche de recherche quantitative. La raison de l'utilisation d'une approche quantitative est que les données collectées, analysées et conclues seront décrites sous forme quantitative (chiffres). Conformément à l'opinion de Prasetia (Al Haddar et al., 2023), une approche de recherche est l'ensemble de la méthode ou de l'activité de recherche, depuis la formulation d'un problème jusqu'à la conclusion.

La méthode de recherche utilisée est la méthode expérimentale. Ceci est conforme à l'opinion de Sugiyono (2019) qui affirme que la méthode de recherche expérimentale peut être interprétée pour rechercher l'effet de certains traitements sur d'autres dans des conditions contrôlées. La méthode

expérimentale utilisée est une conception de recherche one group pré-test-post-test design avec le schéma suivant. Le modèle de recherche réalisé est le design d'expérimentation de one group pré-test-post-test. Explication :

Classe A 2022 : Classe d'expérimentale

O_1 : Pré-test du groupe expérimental
X : variable indépendante
O_2 : Post-test de group expérimental

Arikunto (2010) déclare qu'un one group pré-test-post-test design est défini comme un groupe expérimental dont la variable dépendante est mesurée, puis reçoit un stimulus/traitement et mesure à nouveau la variable dépendante, sans aucun groupe de comparaison. Dans le concept one group pré-test-post-test design, la recherche ne sera effectuée dans une seule classe expérimentale. Arikunto a déclaré que dans la recherche en sciences sociales, la classe de contrôle ne pouvait pas être complètement contrôlée, la méthode appropriée à utiliser est un one group pré-test-post-test design.

LA DISCUSSION

Sur la base des résultats de la recherche, il est possible de déterminer des différences dans les résultats d'apprentissage des étudiants de la classe A 2022 sur le matériel de production écrit avant et après le traitement. Avant le traitement, ils ont d'abord passé un pré-test. Il est destiné à déterminer les capacités de base des étudiants. Les résultats du pré-test ont montré que la capacité à écrire des phrases sous forme de passe composé en français des étudiants de la classe A 2022 était très faible. Les résultats de test de quelques étudiants, qui ont montré un score de 20, en sont la confirmation. Le score moyen des étudiants dans le pré-test était de 51. La première réunion a eu lieu le 22 avril 2024. Lors de la première réunion, on est entré dans la classe A 2022 en saluant les étudiants et en leur demandant comment ils se portaient. Après avoir ouvert la réunion, on a expliqué le but et les objectifs de la réunion, à savoir la mise en œuvre du traitement en tant qu'étape de la recherche du chercheur. On a ensuite présenté le support qui serait utilisé dans le cadre de l'étude, à savoir le jeu Word Jumble Race.

On a invité les étudiants à apprendre le passé composé à l'aide du jeu Le Word Jumble Race. On a expliqué et pratiqué le jeu Word Jumble Race. Une fois que tous les étudiants ont compris comment jouer, on écrit plusieurs phrases sous forme de passé composé sur du papier. Puis on découpe le papier contenant la phrase en plusieurs parties du mot pour former une phrase. Cela étant, on met les parties de mots qui composent la phrase dans le récipient préparé, puis on répartit les étudiants en plusieurs équipes (groupes) en fonction du nombre de phrases qui ont été faites. On demande à chaque groupe d'arranger chaque partie de mot en une phrase correcte. Cela étant, on choisit l'équipe gagnante ; l'équipe gagnante est l'équipe qui parvient la première à arranger la phrase correcte avec chaque mot classé correctement. Lors de ce premier traitement, on a terminé la réunion en remerciant les étudiants et en les motivant pour qu'ils étudient bien dans leurs matières. Enfin, on a quitté la salle de classe. Le deuxième traitement a eu lieu trois jours après le premier, le 25 avril 2024. Lors de cette deuxième réunion, on a commencé par saluer les étudiants et leur demander comment ils se portaient.

On a également expliqué l'objectif de cette deuxième réunion, qui n'était pas très différente de la première. Cependant, dans ce deuxième traitement, on a invité les étudiants à parler du passé composé. Après avoir brièvement revu le passé composé en français, on a écrit plusieurs phrases sous forme de passé composé sur du papier. Puis on a découpé le papier contenant la phrase en plusieurs parties du mot pour former une phrase. Cela étant, on a placé les morceaux

de mots formant la phrase dans le réservoir préparé. Puis on a divisé les étudiants en plusieurs équipes (groupes) en fonction du nombre de phrases qui avaient été faites. On a demandé à chaque groupe d'arranger chaque morceau de mot en une phrase correcte. Cela étant, on a choisi l'équipe gagnante, l'équipe gagnante étant celle qui a réussi la première à arranger la phrase correcte.

Après avoir terminé, on les a remerciés pour leur aide dans le cadre de cette recherche. On leur a ensuite demandé de se présenter à une réunion dans un futur proche, afin de discuter du post-test. Pour terminer la réunion de ce jour-là, le chercheur a pris des photos avec les étudiants à des fins de documentation. Après cela, le chercheur a dit au revoir et a pris la direction de la classe. Un test final (post-test) a également été réalisé après le traitement afin de déterminer l'amélioration des résultats d'apprentissage après un traitement particulier utilisant le média Le Word Jumblr Race. L'amélioration des résultats d'apprentissage s'est traduite par une progression moyenne de 73 % des scores au pré-test et au post-test. On peut conclure que la capacité à écrire des phrases sous forme de passé composé en français a progressé après avoir reçu un traitement à l'aide du jeu Le Word Jumble Race.

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats et de la discussion de la recherche ci-dessus, on peut conclure ce qui suit : La procédure de cette recherche comprend un pré-test, un traitement et un post-test. Le pré-test a été réalisé pour déterminer les capacités initiales des étudiants en leur faisant passer un test sur l'écriture de phrases sous la forme d'une passe composée en français. Le pré-test a été réalisé pour déterminer la capacité initiale des étudiants en leur faisant passer un test sur l'écriture de phrases sous forme de passé composé français. Après l'obtention des résultats du pré-test, le traitement a été effectué en fournissant un apprentissage aux étudiants à l'aide du jeu Le Word Jumbe Race. La dernière étape a été réalisée après le traitement, à savoir le post-test pour déterminer la différence dans les résultats d'apprentissage des étudiants avant et après l'utilisation du jeu Le Word Jumble Race dans l'apprentissage. Après avoir effectué les étapes de la recherche, une augmentation significative des résultats d'apprentissage des étudiants a été obtenue. Le score moyen au pré-test était de 51 et est passé à 87 au post-test. Pour déterminer l'efficacité du jeu Le Word Jumble Race, le test N-gain a été réalisé. Sur la base des résultats des scores moyens du pré-test et du post-test, les étudiants ont enregistré une augmentation de 73 %. Si l'on se réfère au tableau du test d'efficacité des médias, 73 % se situent dans la catégorie des résultats efficaces. On peut conclure que le jeu Le Word Jumble Race est efficace pour améliorer les compétences de rédaction de phrases en français passé composé des étudiants du quatrième semestre à l'UNIMED.

BIBLIOGRAPHIES

ABBAS, Ersis Warmansyah, SYAHARUDDIN, Mutiani, et JUMRIANI, Heri Sutanto. 6. Penguatan Keterampilan Berpikir Sejarah Melalui Model Analisis Pembelajaran Berbasis Transkrip dalam Pembelajaran Sejarah. Kajian-Kajian Lokal Kalimantan Selatan , 2023, hal. 54.

Agustina, I. Efektivitas Metode Play While Learning Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Dalam Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi (Vol. 4, No. 5, hlm. 642-647).

ANSAR, Lukum A., ARIFIN, Dengo YJ, et DENGO, YJ Pengaruh budaya sekolah terhadap kinerja guru bahasa Inggris SMA di provinsi Gorontalo.

Int J Educ Res , 2017, jilid. 5, no 10, hal. 35-47.

HADDAR, AL GAMAR, HENDRIYANTO, Donny, MUNANDAR, Haris, dkk. ANALISIS EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK STEAM UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. 2023.

Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(2), 199-206.

Irawati, Eviana. "Meningkatkan Kompetensi Tata Bahasa Siswa Melalui Jumbled Words Untuk Siswa Kelas 9 SMPN 7 Probolinggo." Jurnal Ilmiah Pro Guru 7.1 (2021): 77-85.

JAYANTI, Y. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 3 Selang Tahun Ajaran 2017/2018

KHOZIM, Nur et NUGROHO, Reza Adhi. Hubungan Bmi Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola. Jurnal Ilmu Olah Raga dan Pendidikan , 2022, vol. 3, tidak 2.

Laviana, L., Rosita, D., & Kusrini, N. (2019, September). Perbandingan hasil belajar siswa dkelasa XI siswa kelas XI SMK Kridawisata menggunakan teknik permainan kosakata scattergories dan word jumble. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019 (pp. 402-414).

Magdalena, Ina, Ayu Wahyuni, and Davina Dewi Hartana. "Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi." EDISI 2.2 (2020): 366-377.ROHMAWATI, Afifatu. Efektivitas pembelajaran. Jurnal pendidikan usia dini, 2015, vol. 9, no 1, p. 15-32

MAHLIZA, Febrina. Kepercayaan konsumen terhadap keputusan pembelian online. Jurnal Internasional Penelitian Multidisiplin EPRA (IJMR) , 2020, vol. 6, no 2, hal. 142-149.

Mardhotillah, Siska, Yenni Fitra Surya, and Zulfah Zulfah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Story Telling untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis karangan Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar." Journal on Teacher Education 2.1 (2020): 262-269.

Marice, Marice, Junita Friska, and Mahriyuni Mahriyuni. "Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Bahasa Prancis Menggunakan Teknik Permainan Activités Ludiques Dengan Sistem Penilaian Standar Eropa (Cecr)." Jurnal Bahas UNIMED 26.1 (2015): 79096.

MARTOSUYONO, Pujoyuwono, FAWZYA, Yusro Nuri, PATANTIS, Gintung, et al. Enzymatic production of fish protein hydrolysates in a pilot plant scale. Squalen Bulletin of Marine and Fisheries Postharvest and Biotechnology, 2019, vol. 14, no 2, p. 85-92.

Missriani, Missriani, and Yessi Fitriani. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Melalui Model Pembelajaran Langsung Di Kelas IV SDN 1 Tanjung Agung Kabupaten Musi Banyuasin." Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia) 10.2 (2020): 121-135

RISMASELLIA, Eggy, et al. Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi dan Hubungannya dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Jatisari Kota Karawang. 2017. Thèse de doctorat. UNPAS.

Sabila, Meidiana. "Penguasaan Kosakata Siswa Diajarkan Menggunakan Game Hangaroo dan Word Jumble." Vidya Karya 34.2 (2020): 101.

SARI, Cica Nopika, HERIYANTO, Meyzi, dan RUSLI, Zaili. Efektivitas pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat berbasis rukun warga. JIANA (Jurnal Ilmu Administrasi Negara), 2018, vol. 16, no 2, hal. 135-141.

Sembiring, Pengadilen, and Balduin Pakpahan. "PRÉPOSITIONS DE CAUSE DALAM BAHASA PRANCIS." BAHAS 32.1: 18-26.

SUGIYONO, Sugiyono. Pengaruh pembinaan kepala sekolah, motivasi kerja, dan pengalaman diklat terhadap kinerja guru dalam pembelajaran bahasa Madura di SDN Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan Madura. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 2004, vol. 6, no 1.

SUMIHARYATI, Sumiharyati et ARIKUNTO, Suharsimi. Evaluasi program in-service training guru SMK di BLPT Yogyakarta. Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, 2019, vol. 7, no 2, p. 160-173.

YAYUK, Sri et SUGIYONO, Sugiyono. Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, 2019, vol. 7, no 1, p. 84-96.