



L'efficacite du media jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 pour la competence de la Comprehension Ecrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran

Ruth Fumiko ✉ Diah Vitri Widayanti

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2021
Disetujui Agustus 2021
Dipublikasikan
November 2021

Keywords:
*reading comprehension,
snake and ladder game,
effectiveness*

Abstract

La maîtrise de la compréhension écrite en français n'est pas facile et cette compétence apparaît souvent dans les examens des élèves. D'après les observations, les élèves de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran n'utilisent pas de supports de jeux pour apprendre la compréhension écrite en français. Les enseignants utilisent des livres et d'autres sources écrites pour enseigner. Le média qui peut aider les étudiants à étudier indépendamment chez eux est le média jeu de l'oie en Adobe Flash CS6. Cette étude vise à décrire l'efficacité du média jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 pour la compréhension écrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran. Cette recherche est une étude expérimentale avec un design pré-test et post-test. L'échantillon de cette recherche était composé d'élèves de la classe X de SMA Negeri 2 Ungaran dont le nombre était de 34 élèves. Cette étude utilise la validité de contenu. D'après le résultat du t-test, on constate que le résultat de t-calcul est -4,4503 et t-table est -1,6736. H_0 est rejeté si $-t \text{ table} < t \text{ calcul} < t \text{ table}$. D'après le calcul, -4,4503 n'est pas entre 1,6736 et -1,6736, on peut conclure que H_0 est rejeté et H_1 est accepté. Cela dit qu'il y avait une différence significative au niveau «moyen» entre le prétest et le post-test. La moyenne du pré-test était de 49,60 et du post-test 60,25, avec le résultat du test de la taille de l'effet de 0,57 qui est inclus dans la catégorie «moyenne». Le média jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 est efficace dans la compétence de la compréhension écrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran.

Abstract

Mastering reading comprehension in French is not easy and this skill often appears in students' exams. According to observations, students in the 10th grade at SMA Negeri 2 Ungaran do not use game media to learn reading comprehension in French. The teacher uses books and other written sources to teach. The medium that can help students to study independently at home is the Adobe Flash CS6 snake and ladder game. This study aims to describe the effectiveness of the Adobe Flash CS6 snake and ladder game media for French reading comprehension in the tenth grade at SMA Negeri 2 Ungaran. This research is an experimental study with a pre-test and post-test design. The sample of this research was students in the tenth grade at SMA Negeri 2 Ungaran whose number was 34 students. This study used content validity. From the result of t-test, it was found that the result of t-calculus is -4.4503 and t-table is -1.6736. H_0 is rejected if $-t \text{ table} < t \text{ calculus} < t \text{ table}$. From the calculation, -4.4503 is not between 1.6736 and -1.6736, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there was a significant difference between the pre-test and the post-test, reaching "medium" category. The mean of the pre-test was 49.60 and of the post-test 60.25, with the effect size test result of 0.57 being included in the "medium" category. The snake and ladder game media in Adobe Flash CS6 is effective in the skill of reading comprehension in the tenth grade at SMA Negeri 2 Ungaran.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6994

✉Alamatkorespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
KampusSekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

L'INTRODUCTION

La mondialisation permet à chaque individu d'être facilement connecté socialement à travers les pays et les continents. C'est exactement grâce au soutien de la technologie moderne d'aujourd'hui. Elle ouvre également de vastes possibilités de collaboration entre les parties dans tous les domaines. Cela permet à chaque individu de participer à l'économie mondiale. Pour faire face à la mondialisation, les gens ont besoin d'une langue étrangère comme moyen de communication.

De nos jours, il est important pour chaque individu de maîtriser les langues étrangères afin que la communication bidirectionnelle puisse être bien établie entre les deux parties. Dans ce cas, les individus peuvent prendre une bonne chance dans la mondialisation en cours.

Le français est une des langues étrangères et est la deuxième langue étrangère internationale après l'anglais qui est aussi la langue officielle des Nations Unies, et qu'il est important de maîtriser (Medikawati, 2010). Elle est la langue officielle de plusieurs pays répartis sur les cinq continents (Imun, 2014), et est parlée par plus de 200 millions de personnes dans le monde (Campbell, 1995). De sorte que, l'apprentissage du français peut apporter de grands avantages à chaque individu qui le maîtrise.

En Indonésie, le français est l'une des langues étrangères enseignées au lycée (SMA). Il est enseigné afin que les élèves acquièrent des compétences et des connaissances de la langue et de la culture françaises. En espérant qu'à l'avenir, ils pourront l'utiliser comme un support pour leur développement personnel à l'ère de la mondialisation.

Pour maîtriser une langue étrangère, il faut maîtriser au moins quatre compétences, à savoir la compréhension orale (CO), la production orale (PO), la compréhension écrite (CE) et la production écrite (PE). Ces quatre compétences constituent une unité qu'il faut maîtriser dans l'apprentissage du français. Parmi ces quatre compétences, la compétence la plus souvent donnée aux élèves du lycée est la compréhension écrite (CE). Cette compétence apparaît plus fréquemment dans les examens des élèves du

lycée. Cependant, il n'est pas facile de la maîtriser.

(Harjasujana & Vismaian, 2003) ont déclaré que la capacité de lecture comprend la compréhension des phrases. Cela inclut également la capacité à utiliser des théories sur les relations structurelles entre les phrases (Meliyawati, 2016). Théorie Selon (Tarigan, 2008) la compréhension de la lecture n'est pas facile pour les étudiants et est une compétence complexe, entre autres il faut être capable de comprendre le contenu du texte, déterminer le thème du texte et être capable de répondre aux questions du texte.

Sur la base de la recherche menée par Gregorius Bagas Ariyanto à l'expérience sur le terrain (PPL) effectué à SMA Negeri 2 Ungaran pendant trois mois, sur les compréhension écrite de la classe X, le chercheur a constaté que le média qui a été souvent utilisé pour l'enseigner était le texte et de texte illustré provenant de livres et de modules. Lorsque l'enseignant posait des questions basées sur le texte, les élèves ont eu besoin de la présence de l'enseignant pour trouver les réponses au texte. En d'autres termes, cela ne pouvait se faire que dans la salle de classe.

Pour aider les élèves à apprendre de manière autonome, le chercheur précédent a mis au point un média d'apprentissage capable de corriger les réponses directement sur la base du texte contenu dans le média, intitulé «Le Développement du Jeu de L'Oie en Adobe Flash CS6 Pour La Compétence de La Compréhension Écrite des Lycéens de La Classe X». Ce média est conforme au curriculum 2013 de la langue et de la littérature françaises, qui soutient l'utilisation de la technologie et de l'information (TIC) pour transmettre le matériel d'apprentissage. Grâce à ce support d'apprentissage, nous espérons que les étudiants pourront ressentir l'atmosphère agréable de l'apprentissage du français, à savoir le jeu de l'oie qui est familier aux étudiants et qui peut les motiver à continuer à être enthousiastes dans l'apprentissage du français. A travers le jeu, les élèves pourraient accepter facilement le matériel enseigné, car ce jeu est présenté sous la forme de jeux numériques.

Le jeu a été validé par des experts, mais ce produit n'a pas été examiné pour son efficacité. Sur la base des résultats d'un court entretien avec les étudiants de l'Universitas Negeri Semarang qui ont effectué leur expérience sur le terrain (PPL) à SMA Negeri 2 Ungaran en octobre 2020, également des professeurs de français là-bas, et aussi plusieurs étudiants, il a été constaté que les élèves de la classe X utilisaient davantage les livres. En revanche, ils utilisaient davantage les modules et le matériel d'apprentissage sous forme de texte PowerPoint fourni par l'enseignant. En outre, on a constaté qu'ils s'ennuyaient avec les médias utilisés et qu'ils avaient des difficultés à comprendre le sujet de la compréhension écrite.

Sur la base de la description ci-dessus, l'objectif majeur de cette recherche est de décrire l'efficacité du média jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 pour la compétence de la compréhension écrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran.

LA METHODOLOGIE

Cette étude utilise une approche de recherche quantitative avec des méthodes expérimentales qui visent à découvrir l'efficacité d'un produit. Cette étude utilise un plan de recherche «prétest and post-test». Le test est effectué deux fois, à savoir avant et après le traitement. Il est effectué avant le traitement est appelé le prétest (01) et le test effectué après l'expérience est appelé le post-test (02). On suppose que (01) et (02) sont les effets de l'expérience. La population de cette étude est constituée de tous les élèves de la classe X de SMA Negeri 2 Ungaran. L'échantillon de cette étude est la classe X du programme de langue, soit 36 étudiants, car seule la classe X de ce programme a reçu le cours de français.

Dans cette recherche, j'ai utilisé des méthodes de test et de documentation. Je l'utilise pour obtenir une liste de la classe X SMA N 2 Ungaran. Dans cette école, c'est uniquement la classe X du programme de langues ayant le cours de français. Il y a 36 élèves de cette classe, mais cette étude ne concerne que 34 élèves car il y avait 2 élèves qui n'ont pas répondu.

Pour savoir l'efficacité du jeu de l'oie, j'ai utilisé le t-test. Dans ce test, les questions posées se réfèrent au matériel étudié par les élèves de la classe X SMA conformément au curriculum français de 2013 qui est également inclus dans le support de jeu. Le matériel est adapté aux compétences de base 3.1 à 3.7 du curriculum 2013 révisé.

Les matériaux utilisés dans le test sont décrits dans le tableau suivant:

Table 1 Les matières

Les Compétences de Base	Numéro	Les matières	Le type de test
3.1	1-7	Démontrer des actes de parole pour saluer (saluer et prendre congé), (dire merci, s'excuser) en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans des textes interpersonnels et des textes transactionnels écrits et parlés.	Compréhension écrite
3.2	8-14	Démontrer des actes de parole pour se présenter en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans des textes interpersonnels et des textes transactionnels écrits et oraux.	
3.3	15-21	Démontrer les heures, les jours, les dates, les mois, les années sous forme de chiffres et de lettres en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans des textes interpersonnels et des textes transactionnels écrits et parlés.	
3.4	22-28	Démontrer des actes de parole pour présenter son identité en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans des textes interpersonnels et des textes transactionnels écrits et oraux.	
3.5	29-35	Classer des choses et des lieux publics en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans des textes interpersonnels et des textes transactionnels écrits et oraux.	
3.6	36-42	Décrire le caractère des personnes et de choses en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte et aux éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et les textes transactionnels écrits et parlés.	

Le test de validité est nécessaire pour décrire si l'instrument utilisé dans l'étude est valide ou non. La validité utilisée dans cette étude est la validité de contenu. L'instrument est fiable s'il peut être utilisé plusieurs fois pour mesurer le même objet et qu'il produit les mêmes données. Pour tester la fiabilité de cette étude, une technique de test unique a été utilisée. Ensuite, les résultats du test sont corrélés à l'aide de la formule de Kuder Richardson 20.

Dans cette recherche, j'ai fait trois séances. La première était le prétest, la deuxième était l'application du jeu de l'oie, et la troisième était le post-test. Dans la première séance,

l'enseignante a donné le prétest aux 28 étudiants de manière indépendante via la plateforme Google Forms. Ensuite, dans la deuxième séance, l'enseignante a joué ensemble avec les deux élèves dans la même salle en ligne. Les étapes franchies par chaque paire d'étudiants et le chercheur en 1 session de jeu, à savoir:

1. L'écran du jeu est partagé sur la plateforme Zoom / Google Meeting afin que les deux joueurs puissent voir l'affichage plein écran ainsi que le son de la musique du jeu.
2. Le jeu est lancé en appuyant sur le bouton "jouer" qui signifie "jouer", de sorte que les questions et les choix de réponses apparaissent à l'écran.
3. Le premier joueur ainsi que le deuxième joueur sont décidés sur la base de l'accord entre les deux joueurs.
4. Sur les 50 questions à choix multiple, 39 ont été soumises à la phase de faisabilité consistant à sélectionner les questions qui sont encore considérées comme sûres pour être utilisées comme instruments et travaillées au cours de la session.
5. Le premier joueur travaille sur la première question, et donne la réponse oralement au chercheur, et le chercheur aide à cliquer sur les choix de réponses.
6. Si la réponse est correcte, le joueur peut se déplacer du nombre de pas correspondant au résultat du dé. En revanche, si la réponse est fausse, le joueur ne peut pas se déplacer.
7. Le jeu est poursuivi par le joueur suivant et continue à tour de rôle jusqu'à ce que les questions soient épuisées ou il peut s'arrêter lorsque l'un des joueurs a atteint la ligne d'arrivée (arrive à la 50e case).

Dans la troisième séance, après le traitement, les mêmes 28 élèves ont été invités à passer le post-test directement via Google Form lorsqu'ils ont terminé de jouer au jeu de l'oie.

LA DISCUSSION

Cette recherche a été menée à SMA Negeri 2 Ungaran en mars 2021. Le test a été effectué lors

de la première réunion et de la troisième réunion. En appliquant la formule $S = R/N \times SM$, les élèves obtiennent les scores du tableau suivant. Ci-dessous est la récapitulation des notes de prétest et post-test.

Table 2 Le Résultat

No	Répondants	Prétest		Post-Test		D	D ²
		Score (39)	Note	Score (39)	Note		
1	AAS	27	69	30	76	-7	49
2	AN	26	66	35	89	-23	529
3	ACA	23	58	35	89	-31	961
4	ANF	25	64	28	71	-7	49
5	BSK	12	30	15	38	-8	64
6	BN	8	20	10	25	-5	25
7	CSN	24	61	22	56	5	25
8	CS	16	41	18	46	-5	25
9	CMS	16	41	25	64	-23	529
10	DLGH	13	33	14	35	-2	4
11	FA	29	74	33	84	-10	100
12	FNS	2	5	17	43	-38	1444
13	FDA	23	58	19	48	10	100
14	LIA	22	56	28	71	-15	225
15	LR	16	41	25	64	-23	529
16	MF	10	25	14	35	-10	100
17	MA	22	56	30	76	-20	400
18	MH	27	69	29	74	-5	25
19	MR	15	38	21	53	-15	225
20	MR	19	48	23	58	-10	100
21	NZ	19	48	19	48	0	0
22	ND	21	53	35	89	-36	1296
23	RP	15	38	21	53	-15	225
24	SL	16	41	15	38	3	9
25	TA	30	76	31	79	-3	9
26	TD	31	79	26	66	13	169
27	WA	27	69	33	84	-15	225
28	WA	13	33	14	35	-2	4

Les résultats du prétest ont permis d'obtenir la note moyenne de 49,60, avec une note maximale de 79 et une note minimale de 5. Après la mise en œuvre du traitement, les résultats du post-test ont montré que la note moyenne des élèves était de 60,25, avec la note la plus élevée était de 89 et la plus basse était de 25. Les notes moyennes du prétest et du post-test ont été utilisées pour le calcul de la taille de l'effet. Le jeu a un niveau d'efficacité «moyen», avec un score de 0,57. Une taille d'effet «moyenne» signifie qu'un changement donné existe, mais pas dans une catégorie très visible

LA CONCLUSION

Les analyse des données, a montré que le média jeu de l'oie en Adobe Flash CS6 est efficace pour exercer la compétence de la compréhension écrite de la classe X à SMA Negeri 2 Ungaran. D'après le résultat du t-test, on constate que le résultat de t-calcul est -4,4503 et t-table est -1,6736. H_0 est rejeté si $-t_{table} < t_{calcul}$. D'après le calcul, -4.4503 n'est pas entre 1.6736 et -1.6736, on peut conclure que H_0 est rejeté et H_1 est accepté. Il a montré aussi qu'il y avait une différence significative au niveau «moyen» entre le prétest et le post-test. La moyenne du prétest était de 49,60 et du post-test 60,25 avec le résultat du test de la taille de l'effet de 0,57 qui est inclus dans la catégorie «moyenne».

BIBLIOGRAPHIES

- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186(May 2015), 1232–1239.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>
- Ariyanto, G. B. (2019). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Dalam A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (hal. 3). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asfandiyar, A. Y. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif?* Bandung: Mizan Media Utama.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Dalam R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (hal. 4). Jakarta: Referensi Jakarta.
- Campbell, G. L. (1995). *Concise Compendium of The World's Languages*. New York: Routledge.
- Dan, A., Belajar, H., & Smp, S. (2016). Efektivitas Penerapan Metode Permainan Happy Kingdom Pada Materi Keanekaragaman Makhluh Hidup Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Journal of Biology Education*, 5(3), 230–236.
<https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14787>
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia Publisher.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harjasujana, A., & Vismaian, D. (2003). *Membaca Dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Herlinyanto. (2015). *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL (Pemahaman dan Minat Baca)*. Yogyakarta: CV Budi Utami.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens: Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Imun, A. (2014). *Lancar Ngobrol Bahasa Prancis Sehari-hari*. Yogyakarta: KAWAHmedia.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Medikawati, J. (2010). *Cepat & Mudah Belajar Bahasa Prancis*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Meliyawati. (2016). *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Merriam-Webster. (2021, Januari 31). Diambil kembali dari Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Muhsyanur. (2014). *Membaca (Suatu Keterampilan Bahasa Reseptif)*. Yogyakarta: Buginese Art.
- Nurgiantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers and Education*, 52(1), 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Ramadhani, Y. R., Masrul, Ramadhani, R., Rahim, R., Tamrin, A. F., Daulay, J. S., . . . Simarmata, J. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Romanova, M., Romanov, E., Varfolomeeva, T., Lomakina, Y., Chernova, E., & Ruban, K. (2016). Intellectual Game Application for Students' Knowledge Control. *Itsmsm*, 298–

302. <https://doi.org/10.2991/itsmssm-16.2016.63>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shitiq, H. A. A. H., & Mahmud, R. (2010). Using an edutainment approach of a Snake and Ladder game for teaching Jawi script. *ICEMT 2010 - 2010 International Conference on Education and Management Technology, Proceedings*, 228–232. <https://doi.org/10.1109/ICEMT.2010.5657667>
- Sophiawati, I. (2010). *Comment Faire Les Étudiants à Être Créatifs dans L'Apprentissage de la Production Écrite à Travers de Jeux ? Dans Le CERL et La Perspective Actionelle dans L'Enseignement du FLE en Indonésie*. Bandung: FPBS Press UPI.
- Sugianto, M. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Dalam Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (hal. 26). Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sunaryo. (2002). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Virdyna, N. K. (2019). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media.
- Whitton, N. (2007). Motivation and computer game based learning. *ASCILITE 2007 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 1063–1067.
- Widyastuti, D. (2007). *Panduan Perkembangan Anak 0 Sampai 1 Tahun*. Jakarta: Puspa Swara.
- Yuhendri, & Syofyan, R. (2016). *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah, Perencanaan, Strategi, dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana..