



L'utilisation du jeu de devinette comme média interactif dans l'évaluation du vocabulaire des élèves de la classe X de SMAN 2 Demak pour *Présenter Son Identité*

Maziyyatus Sa'adah ✉ **Sri Handayani**

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

Info Artikel

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

Keywords:
*Devinette, evaluation, game,
media, présenter, vocabulary*

Abstract

Le but de cette étude est de décrire le résultat et l'intérêt des élèves de la classe X de SMAN 2 Demak après avoir utilisé le jeu de Devinette comme média interactif dans l'évaluation du vocabulaire pour présenter son identité. Cette étude utilise la conception pré-expérimentale. Les répondants à cette étude sont les élèves de la classe X de SMAN 2 Demak. Les méthodes utilisées sont celles de test et questionnaire. Dans cette étude, le résultat d'apprentissage des étudiants est inclus dans la catégorie "parfaite" avec la note moyenne de 96,4 et que l'intérêt des étudiants est classiquement indiqué dans la catégorie "très élevée" avec un score de 1916. les élèves qui ont obtenu la note avec la catégorie "parfaite" sont 34 élèves (77,27 %), les élèves qui ont obtenu la note dans la catégorie "très bien" sont 6 élèves (13,64 %) et les élèves qui ont obtenu la note dans la catégorie "bonne" sont 4 élèves (9,09 %). Selon la catégorie l'intérêt individuel, les élèves appartenant à la catégorie d'intérêt "très élevée" sont 27 élèves (61,36 %) et les élèves appartenant à la catégorie d'intérêt "élevée" sont 17 élèves (38,64 %).

Abstract

The purpose of this study was to describe the result and interests of the tenth graders of SMAN 2 Demak after using the Devinette game as an interactive media in evaluation of the vocabulary for présenter son identité. This study uses a pre-experimental design with a one-shot case study research method. Respondents in this study were students of class X SMAN 2 Demak. The method used is a test method and a questionnaire. This study showed that student result was included in the "perfect" category with an average of 96.4 and student interest classically was stated in the "very high" category with a score of 1916. Students who obtained scores with the "perfect" category were 34 students (77.27 %), students who scored in the "excellent" category were 6 students (13.64 %) and students who scored in the "good" category were 4 students (9.09 %). According to the category of individual student interests, students belonging to the "very high" interest category were 27 student (61.36 %) and students belonging to the "high" interest category were 17 student (38.64 %).

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

L'INTRODUCTION

La maîtrise du vocabulaire a un rôle important pour les apprenants de la langue. Selon Arsyad (2014, p. 10), les supports d'apprentissage sont tout ce qui peuvent être utilisés pour transmettre des messages ou des informations dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin de stimuler l'attention et l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Pendant la pandémie Covid-19, les enseignants devraient être plus innovants dans l'enseignement en ligne. Les activités d'enseignement et d'apprentissage utilisent généralement diverses méthodes, dont l'une consiste à utiliser des jeux comme des supports d'apprentissage interactif. Il y a plusieurs problèmes dans l'apprentissage en ligne, entre autre sont le manque de variété des médias d'apprentissage, et le manque de crédit l'internet. Par conséquent, le média interactif est nécessaire pour attirer l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage afin que le résultat d'apprentissage soit bon. Desmita (2017, p. 141) a dit que le jeu est l'une des formes dominantes d'activité sociale dans la petite enfance. Le support de jeu de devinette créé par Fatimah (2019) qui est sous la forme de quiz et doté de diverses fonctionnalités peut être utilisé pour le test d'évaluation du vocabulaire des élèves. Ce jeu peut aider les étudiants à travailler sur les questions du jeu de devinette, par exemple les fonctionnalités d'image et d'audio.

La problématique dans cette étude est de savoir le résultat d'apprentissage des élèves de la classe X après avoir utilisés le média de jeu de devinette comme le média interactif dans l'évaluation du vocabulaire et l'intérêt des élèves du secondaire de la classe X à utiliser le média de jeu de devinette comme le média interactif dans l'évaluation du vocabulaire.

Cette étude vise à décrire le résultat des élèves de la classe X de SMAN 2 Demak après avoir utilisés le jeu de devinette comme le support interactif dans l'évaluation du vocabulaire français et à décrire l'intérêt des élèves de la classe X de SMAN 2 Demak dans l'utilisation du support de jeu de devinette comme le support

interactif pour évaluer le vocabulaire français. Le support du jeu de devinette est un support d'apprentissage qui est sous la forme d'une application du jeu de devinette qui peut aider les étudiants à apprendre le vocabulaire français et peut être une référence pour les enseignants dans l'enseignement en utilisant le support d'apprentissage.

Il y a quelques recherches préliminaires dont les objets sont l'utilisation du jeu de devinette comme le média interactif dans l'évaluation du vocabulaire. Premièrement la recherche par Silva & Rahmati (2010) intitulée « Emploi et fonctions des gestes dans un jeu de devinette par indices en 2010 ». Cette étude vise à observer l'utilisation et le rôle des gestes des enfants (avec ou sans interférence) et des mères dans des situations de jeu de devinette selon l'indice. Le résultat de la recherche est un jeu de devinette pour les enfants D et l'enfant T, vu lors de l'analyse des interventions « indicatifs ». Les enfants D ont tendance à être plus diversifiés et non verbaux dans leurs directives que les autres enfants. Les enfants D remplacent aussi souvent les formulations d'indices verbaux par divers mouvements pour compenser leurs difficultés de langage. La pertinence des recherches de Silvi & Rahmati avec cette recherche est l'utilisation des supports de jeu de devinette.

Ensuite, la recherche par Meliana et al. (2014) dont le titre est « Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo ». La recherche vise à améliorer les activités et le résultat d'apprentissage des élèves de la classe quatre dans les matières d'études sociales en utilisant la méthode du jeu de devinette et le média d'image. Le résultat a montré une augmentation de l'activité et le résultat d'apprentissage des élèves de la classe quatre à SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. La pertinence de ces deux recherches est la méthode d'apprentissage utilisant le jeu de devinette pour déterminer le résultat d'apprentissage des élèves.

En 2016, une étude a été menée par Yosoa (2016) qui est intitulée « *Penerapan Media Kartu Kata dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo* ». Le but de cette étude est de décrire l'application de média de jeu de cartes de mots dans les compétences de la langue allemande des élèves de la classe X MIA 1 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo. Le résultat montre que les étudiants dans l'apprentissage de l'allemand donnent une réponse positive à ce média en tant que le moyen de jeu et ce média peut motiver les étudiants à apprendre. La pertinence de la recherche de Yosoa avec cette recherche est l'utilisation de la méthode du jeu de devinette dans l'apprentissage de la langue étrangère.

Puis, Ardiyanti et al. (2018) a fait une recherche intitulée « *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis)* ». La recherche d'Ardiyanti et al vise à décrire l'effet de l'utilisation de *flashcard* (les cartes illustrées) comme le moyen d'apprentissage du vocabulaire français. Le résultat du pré-test et du post-test a montré que le score des répondants augmente après avoir utilisés les cartes mémoires. La similitude entre les recherches d'Ardiyanti et cette recherche est tous les deux mené le cas sur le vocabulaire français.

Ensuite, la recherche par Nuraen & Karyati (2018) dont le titre « *The Implementation of Guessing Game in Teaching Speaking at Tenth Grade of Senior High School* ». Cette étude vise à décrire l'application de jeu de devinette qui est utilisé par les enseignants de la classe X pour améliorer les compétences orales en anglais. Le résultat est que les enseignants peuvent appliquer le jeu de devinettes en plusieurs étapes, depuis la création de groupes, l'organisation de la discussion jusqu'à ce que les élèves soient capables de présenter et de deviner les intentions de l'orateur devant la classe. Ensuite, les étudiants ont également beaucoup d'enthousiasmes et de confiances, ils parlent plus anglais qu'indonésien dans le travail de groupe. La similitude entre la recherche faite par Nuraen et Karyati et cette recherche est d'appliquer le jeu de devinette dans l'enseignement de la langue étrangère au lycée.

En 2018, une étude a été menée par Luis et al (2018) dont le titre est « *Multi-Agent Word Guessing Game* ». Le but est de produire le jeu de devinette basé sur les systèmes multi-agents (CBot, ABot et QBot) pour résoudre l'algorithme. Le résultat est le produit de jeu de devinette basé sur plusieurs agents. La pertinence entre cette recherche et la recherche à étudier est l'utilisation de jeu de devinette pour résoudre les problèmes.

Razmi et al. (2019) a fait une recherche intitulée « *The Use of Guessing Game to Enhance Students' Vocabulary Mastery at Seventh Graders of SMPN 3 Cimahi* ». Le but de cette recherche est de décrire l'efficacité de la maîtrise du vocabulaire des élèves à travers le jeu de devinette chez les élèves de la classe sept de SMP Negeri 3 Cimahi de l'année scolaire 2018/2019. Le résultat est l'augmentation de la maîtrise du vocabulaire avec le jeu de devinette pour les étudiants de SMP N 3 Cimahi. La pertinence de la recherche à étudier avec la recherche de Ramzi est l'utilisation du jeu de devinette dans l'apprentissage du vocabulaire.

Ensuite, Astuti et al (2020) a fait une recherche intitulée « *Penggunaan Jeu d'Énigme dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bandarlampung* ». Cette étude vise à décrire le jeu de devinette ou des énigmes dans apprentissage de l'expression orale. Le résultat montre qu'il existe une augmentation de la capacité de parler après avoir utilisé le jeu de devinette. La pertinence entre la recherche d'Astuti et cette recherche est l'utilisation du jeu de devinette en français et tous les deux incluent dans la recherche expérimentale.

Puis, il y a plusieurs théories qui soutiennent cette recherche, ce sont la théorie sur les jeux d'apprentissage. Comme ce qui est expliqué par Silva (2010, p. 58), « Parmi le très large échantillon des jeux disponibles sur le marché, il y en a qui conviennent plus particulièrement une exploitation pédagogique dans la classe de langue. Dans une visée purement opératoire, nous voudrions évoquer ici cinq grandes catégories de jeux d'apprentissage de la langue étrangère, y compris : les jeux de langue, jeux d'expression, jeux d'images, jeux de défi. Basée sur cette théorie, nous utiliserons le jeu de devinette comme le moyen interactif pour

évaluer le vocabulaire afin de déterminer le résultat d'apprentissage et les intérêts des élèves.

Ensuite, selon Sudjana (1995) dans Husamah et al (2016, p. 19), le résultat d'apprentissage est les capacités dont disposent les élèves après avoir vécu leurs expériences d'apprentissage. Selon Slameto (2010, p. 28), les conditions requises pour un apprentissage réussi en lui-même sont: premièrement, l'apprentissage nécessite des installations adéquates pour que les élèves puissent étudier tranquillement. Deuxièmement, la répétition afin que le résultat d'apprentissage obtenus par les élèves soit bon. Selon Slameto (2010, p. 60), les facteurs externes qui affectent le résultat d'apprentissage sont regroupés en trois facteurs: les facteurs familiaux, les facteurs scolaires et les facteurs communautaires. Sur les facteurs externes qui peuvent affecter le résultat d'apprentissage selon Slameto (2010, pp. 67–68), dont l'un est un outil d'apprentissage étroitement lié à l'apprentissage des élèves. Si les étudiants acceptent facilement des cours avec des outils d'apprentissage complets, leur apprentissage sera plus actif et plus avancé. Les outils d'apprentissage peuvent prendre la forme de livres, de matériel de laboratoire ou d'autres supports. L'intérêt pour l'apprentissage est également soutenu par des stimulants qui sont sous forme d'outils d'apprentissage. Si les élèves sont intéressés par l'outil, alors le processus d'apprentissage sera meilleur car ils se sentent intéressés par ce qui sera appris.

Nous utiliserons l'incitation ou l'outil d'apprentissage qui est sous la forme du jeu de devinette sur le réseau, car les facteurs externes peuvent également affecter le résultat d'apprentissage et les étudiants peuvent les utiliser avec des gadgets ou des ordinateurs. Le jeu sert à déclencher l'intérêt et l'enthousiasme des étudiants, ce qui suscitera l'intérêt pour l'apprentissage des étudiants, de sorte que si les étudiants sont intéressés à répondre aux questions du quiz, ils seront en mesure de bien répondre et le résultat d'apprentissage des étudiants sera également bon.

Slameto (2010, p. 180) a dit que l'intérêt est un sentiment de préférence et un sentiment

d'intérêt pour une chose ou une activité sans attendre les ordres des autres. Slameto (2010, pp. 57, 180), certains indicateurs des élèves intéressés à l'apprentissage sont suivants :

1. Ayant une tendance constante à prêter attention à quelque chose qui est étudié en permanence, dans ce cas, les étudiants prêteront plus d'attention à quelque chose d'intéressant.
2. Il y a un sentiment heureux envers quelque chose qui présente un intérêt.
3. Il y a un intérêt pour une chose ou une activité.
4. Il y a un sentiment d'acceptation d'une chose ou d'une activité.
5. La participation active aux activités.
6. L'émergence d'un sentiment de satisfaction de ce qu'il a appris.

Cette recherche utilise le support d'apprentissage interactif du jeu de devinette pour attirer l'attention des élèves afin de susciter leur intérêt pour l'apprentissage du français. Dans ce jeu de devinette, il y a des images et du son intéressants sur le matériel en français pour permettre aux étudiants de répondre plus facilement au jeu-questionnaire. Basés sur les indicateurs de Slameto ci-dessus, l'intérêt peut croître en raison de l'intérêt pour quelque chose, de l'implication et de l'appréciation (heureuse) et de l'acceptation de quelque chose.

LA METHODOLOGIE

Les chercheuses utilisent une conception pré-expérimentale avec la méthode *one shot case study*. Les méthodes utilisées sont celles de test et questionnaire avec une fois de traitement. Cette étude comporte deux variables indépendantes, à savoir l'utilisation du jeu de devinette comme média interactif et l'évaluation du vocabulaire des élèves de la classe X SMA N 2 Demak pour présenter son identité. La population de cette étude est les élèves de la classe X SMA N 2 Demak qui ont obtenu le matériel *présenter son identité*. Cette étude utilise un échantillon aléatoire, l'échantillon est la classe X Mipa 1 et X Mipa 6 (44 élèves).

Ensuite, les chercheuses utilisent des tests de validité du contenu et de fiabilité basée sur l'*Alpha* de *Cronbach* pour l'instrument de questionnaire. Les chercheuses n'ont pas testé la validité et la fiabilité de l'instrument de test du jeu de devinette parce qu'il a été fait dans l'étude antérieure. La technique d'analyse des données du résultat de test dans cette étude fait référence à la catégorie le résultat d'apprentissage selon Nurgiyantoro (2016, p. 277) et le pourcentage du résultat de test sera calculé. La technique d'analyse des données du questionnaire d'intérêt pour l'apprentissage dans cette étude sera calculée sur la base la catégorie globale et la catégorie individuelle, puis le pourcentage sera calculé pour ces catégories. Ce qui suit est un tableau la catégorie de questionnaire d'intérêt à l'échelle mondiale :

Tableau 2.1 La catégorie de questionnaire sur l'intérêt des élèves avec l'utilisation du jeu de Devinette à l'échelle mondiale (classique)

Score	La catégorie d'intérêt
1763 – 2200	Très élevée
1322 – 1762	Elevée
881 – 1321	Suffisant
440 – 880	Faible

Le tableau de catégorie du questionnaire d'intérêt individuel est divisé en quatre catégories, à savoir :

Tableau 2.2 La catégorie de questionnaire sur l'intérêt des élèves avec l'utilisation du jeu de Devinette individuellement

Score	la catégorie d'intérêt
41 – 50	Très élevée
31 – 40	Elevée
21 – 30	Suffisant
10 – 20	Faible

LA DISCUSSION

Les résultats de l'étude se présentent sous la forme de résultat de test d'évaluation les élèves utilisant le media du jeu de devinette et le résultat

du questionnaire d'intérêt pour la classe X SMA Negeri 2 Demak.

1. Le Résultat d'évaluation du vocabulaire en utilisant Le Jeu de Devinette

La collecte de données sous la forme de ce test a été réalisée une fois pour les élèves de la classe X de SMA Negeri 2 Demak. L'application du jeu de devinette utilisée comme test d'évaluation les élèves comporte trois thèmes, à savoir la profession, la nationalité et le sport préféré. Chaque thème comporte 10 questions de quiz qui font référence au programme du matériel de la classe X. Voici le résultat du test d'évaluation les élèves à l'aide du jeu de devinette :

Tableau 3.1 Les Données De Résultat de Test les Élèves

Nom du Répondant	Classe	Thème 1	Thème 2	Thème 3	Le total	Moyenne	Score final	La catégorie
Agn	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Bag	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Del	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Dks	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Esr	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Gab	X mipa 1	100	60	90	250	83,3	83,3	Bonne
Gal	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Gan	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Ghi	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Kar	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Kri	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Mel	X mipa 1	70	100	100	270	90	90	Très bien
Moh	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Mdm	X mipa 1	80	90	100	270	90	90	Très bien
Nat	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Naz	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Ney	X mipa 1	90	100	100	290	96,7	96,7	Parfait
Nur	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Ran	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Ray	X mipa 1	70	90	100	260	86,7	86,7	Très bien
Rei	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait
Umr	X mipa 1	90	80	100	270	90	90	Très bien
Wah	X mipa 1	100	100	50	250	83,3	83,3	Bonne
Zah	X mipa 1	90	100	100	290	96,7	96,7	Parfait

Zahr	X mipa 1	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Ahm	X Mipa 6	90	100	50	240	80	80	Bonne Parfait e
Ans	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Aru	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Ast	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Evi	X Mipa 6	60	90	100	250	83,3	83,3	Bonne Très bien
Hil	X Mipa 6	100	90	90	280	93,3	93,3	Parfait e
Ine	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Lut	X Mipa 6	100	90	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Mau	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Nel	X Mipa 6	90	100	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Na	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Très bien
Nfs	X Mipa 6	80	90	90	260	86,7	86,7	Parfait e
Pup	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Sal	X Mipa 6	100	90	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Sit	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Sup	X Mipa 6	100	100	100	300	100	100	Parfait e
Veb	X Mipa 6	90	100	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Vio	X Mipa 6	100	90	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Yes	X Mipa 6	100	90	100	290	96,7	96,7	Parfait e
Moyenn e							96,4	Parfait e

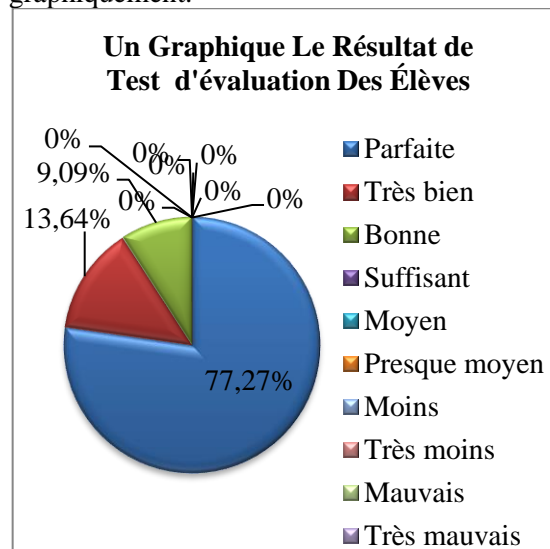
Selon de la récapitulation de l'évaluation pour les élèves ci-dessus, il y a trois thèmes abordés. Sur la base les données de résultat de test d'évaluation ci-dessus, la moyenne globale obtenue est de 96,4, ce qui peut être classé comme "Parfaite" en fonction de la valeur le résultat d'apprentissage selon Nurgiyantoro. La valeur le plus élevé obtenu par les élèves est de 100 et la valeur le plus basse obtenue par les élèves est de 80. Selon Nurgiyantoro (2016 : 277), le résultat d'apprentissage les élèves peuvent être classés en plusieurs catégories. Le résultat de test est calculé en pourcentage par catégorie selon Nurgiyantoro, voici le tableau le pourcentage et la catégorie :

Tableau 3.2 le pourcentage les données de résultat de test selon Nurgiyantoro

Intervalle de pourcentage du niveau de maîtrise	Valeur de changement d'échelle de dix	La Catégorie	Nombre total d'étudiants	Pourcentage (%)
96 – 100	10	Parfaite	34	77,27%
86 – 95	9	Très bien	6	13,64%
76 – 85	8	Bonne	4	9,09%
66 – 75	7	Suffisant	0	0%

56 – 65	6	Moyen	0	0%
46 – 55	5	Presque moyen	0	0%
36 – 45	4	Moins	0	0%
26 – 35	3	Très moins	0	0%
16 – 25	2	Mauvais	0	0%
1 – 15	1	Très mauvais	0	0%

Sur la base du tableau ci-dessus, les élèves qui ont obtenu la valeur dans la catégorie "parfaite" est 34 élèves avec le pourcentage de 77,27 %. Les élèves qui ont obtenu la valeur dans la catégorie "très bien" est 6 élèves avec le pourcentage de 13,64 % et les élèves qui ont obtenu la valeur dans la catégorie "bonne" est 4 étudiants avec le pourcentage de 9,09 %. Ensuite, les données sur le pourcentage d'élèves selon la catégorie seront représentées graphiquement.



L'image 3.4 Graphique le résultat de test d'évaluation des élèves

2. L'intérêt des élèves pour le jeu de Devinette

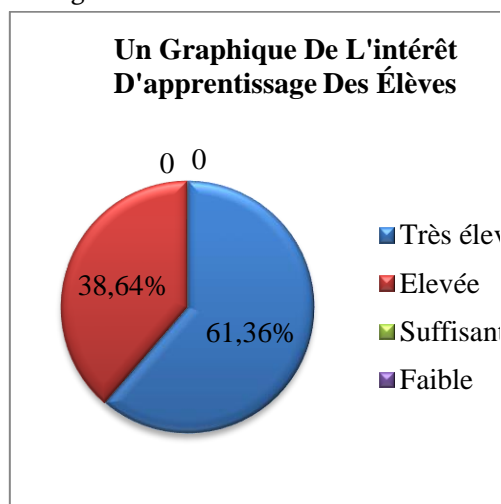
La collecte de données sous la forme d'un questionnaire d'intérêt a été réalisée après que les élèves aient joué à des quiz dans l'application du jeu de Devinette. Il y a 10 déclarations dans le questionnaire d'intérêt que les élèves doivent remplir le formulaire Google. Ce sont les données du questionnaire sur l'intérêt les élèves à utiliser le jeu de Devinette globalement (classiquement) et individuellement :

Tableau 3.3 Les données sur le résultat du questionnaire d'intérêt des élèves avec l'utilisation du jeu de devinette

Nom du répondant	Classe	Déclarations										Score total	Catégorie d'intérêt individuel	Sit												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10															
													Sup	X Mipa 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée
													Veb	X Mipa 6	2	2	4	3	4	3	3	3	5	4	33	Élevée
Agn	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée	X Mipa 6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Élevée
Bag	X Mipa 1	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48	Très élevée	X Mipa 6	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	45	Très élevée
Del	X Mipa 1	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	37	Score Total	1916												
Dks	X Mipa 1	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	45	Très élevée													
Esr	X Mipa 1	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	46	Très élevée													
Gab	X Mipa 1	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	Très élevée													
Gal	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Gan	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Ghi	X Mipa 1	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	38	Élevée													
Kar	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Kri	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Mel	X Mipa 1	4	3	4	2	3	4	5	5	2	4	36	Élevée													
Moh	X Mipa 1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	Très élevée													
Mdm	X Mipa 1	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	43	Très élevée													
Nat	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Naz	X Mipa 1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	Très élevée													
Ney	X Mipa 1	5	5	4	3	3	4	5	4	3	4	40	Élevée													
Nur	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Ran	X Mipa 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Très élevée													
Ray	X Mipa 1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44	Très élevée													
Rei	X Mipa 1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	Très élevée													
Umr	X Mipa 1	4	5	5	5	3	5	3	4	5	5	44	Très élevée													
Wah	X Mipa 1	4	5	4	5	3	3	4	4	4	5	41	Très élevée													
Zah	X Mipa 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Élevée													
Zahr	X Mipa 1	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	45	Très élevée													
Ahm	X Mipa 6	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	Très élevée													
Ans	X Mipa 6	4	3	3	5	5	4	4	3	3	5	39	Élevée													
Aru	X Mipa 6	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	44	Très élevée													
Ast	X Mipa 6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Élevée													
Evi	X Mipa 6	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	40	Très élevée													
Hil	X Mipa 6	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48	Très élevée													
Ine	X Mipa 6	5	4	3	3	3	4	3	5	4	5	39	Élevée													
Lut	X Mipa 6	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	37	Très élevée													
Mau	X Mipa 6	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	Élevée													
Nel	X Mipa 6	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	43	Très élevée													
Na	X Mipa 6	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	46	Très élevée													

La catégorie d'intérêt	Nombre total d'étudiants	Pourcentage (%)
Très élevée	27	61,36%
Élevée	17	38,64%
Suffisant	-	-
Faible	-	-

Sur la base du tableau ci-dessus, on peut conclure que le pourcentage de catégories l'intérêt les étudiants individuellement avec la catégorie d'intérêt « très élevée » est 27 étudiants (61,36 %) et la catégorie d'intérêt « élevée » est 17 étudiants (38,64%). Ensuite, les données en pourcentage sont représentées graphiquement. Voici un graphique de résultat de l'intérêt les élèves pour l'apprentissage en classe X :



L'image 3.5 graphique de résultat de l'intérêt les élèves

Sur la base des données ci-dessus, on peut conclure que le jeu de devinette peut être utilisé comme media interactif et un test pour évaluer le vocabulaire des élèves de la classe X de SMA Negeri 2 Demak pour présenter son identité bien parce que le résultat de test des élèves montre la valeur avec la catégorie parfaite, très bien et bonnes. Les élèves qui ont utilisé ce jeu de devinette ont un bon intérêt car le résultat du questionnaire montre que les élèves sont classés dans la catégorie très élevée et élevée. Ces résultats indiquent qu'en moyenne les élèves sont intéressés à utiliser le jeu de Devinette comme

media interactif dans l'évaluation du vocabulaire français. Il y a plusieurs facteurs qui influencent cette recherche pour obtenir de très bon résultat. Ces facteurs incluent la fourniture d'un traitement du jeu de devinette au semestre 2, mais les élèves ont reçu du matériel présenter son identité au semestre 1, les élèves se sentent intéressés par le média électronique mais n'ont pas besoin de connecter l'Internet, et les médias sont équipés d'images et d'audio.

Selon la récapitulation de résultat du questionnaire sur l'intérêt pour l'apprentissage ci-dessus, il y a 10 énoncés que les chercheuses discuteront. Ce qui suit sont des déclarations d'intérêt des élèves à utiliser le jeu de Devinette pour le matériel de classe X :

Proposition 1 : Je fais attention aux questions du jeu de devinette.

Proposition 2 : J'aime faire d'évaluation sur le jeu de Devinette.

Proposition 3 : Je fais l'évaluation en utilisant le média du jeu de Devinette sans difficile.

Proposition 4 : Je suis intéressé à utiliser le média du jeu de Devinette pour faire le test.

Proposition 5 : Je suis intéressé par le support de jeu Devinette pour passer le test.

Proposition 6 : J'accepte bien le jeu de Devinette comme media d'évaluation.

Proposition 7 : Je participe l'activité d'évaluation par le jeu de devinette.

Proposition 8 : Je fais preuve d'activité dans l'activité d'évaluation à travers le jeu de devinette.

Proposition 9 : Je suis passionné par l'activité d'évaluation à travers le jeu de Devinette.

Proposition 10 : Je suis satisfait d'utiliser le jeu de Devinette comme média d'évaluation.

Le résultat de l'étude indique que l'intérêt des étudiants pour l'outil d'évaluation de jeu est très élevé. Cela fait référence à la théorie de Slameto qui mentionne plusieurs indicateurs d'intérêt, notamment une tendance à prêter attention à quelque chose, un sentiment de plaisir qui présente un intérêt, un sentiment d'intérêt, un sentiment d'acceptation, un sentiment de satisfaction et une participation active aux activités. Selon la catégorie d'intérêt les élèves globalement (classiquement), les données du questionnaire d'intérêt montrent que l'intérêt les

élèves avec un score total de 1916 et appartient à la catégorie d'intérêt « très élevée ».

LA CONCLUSION

Le résultat de cette étude montre que le jeu de devinette peut être utilisé comme média interactif dans l'évaluation du vocabulaire des élèves de la classe X pour présenter son identité. Cela peut être prouvé à partir du résultat d'apprentissage les étudiants sont inclus dans la catégorie "parfaite" avec une moyenne de 96,4 et que l'intérêt les étudiants est classiquement indiqué dans la catégorie "très élevée" avec un score de 1916. Le pourcentage des résultats des tests des élèves selon Nurgiyantoro: les élèves qui ont obtenu la note avec la catégorie "parfaite" sont 34 élèves (77,27 %), les élèves qui ont obtenu la note dans la catégorie "très bien" sont 6 élèves (13,64 %) et les élèves qui ont obtenu la note dans la catégorie "bonne" sont 4 élèves (9,09 %). Selon la catégorie l'intérêt individuel, les élèves appartenant à la catégorie d'intérêt "très élevée" sont 27 élèves (61,36 %) et les élèves appartenant à la catégorie d'intérêt "élevée" sont 17 élèves (38,64 %). Ce résultat indique qu'en moyenne les élèves sont intéressés à utiliser le jeu de Devinette comme média d'évaluation du vocabulaire français.

BIBLIOGRAPHIES

Ardiyanti, A., Usman, M., & Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(Vol. 6 No. 1 (2018)), 176–186.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Ed. Revisi). Rajawali Pers.

Astuti, M. B., Rosita, D., & Kusri, N. (2020). Penggunaan Jeu d'Énigme dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bandar Lampung. *PRANALA: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS*, 3, 57–64.

Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan* (Muchlis (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.

Fatimah, S. (2019). Pengembangan Permainan Devinette sebagai Variasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Tindak Tutur Présenter Son

Identité untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X SMA.

Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.

Luis, G., Peña, J. de la, Suárez, D., & Mateos, A. J. (2018). Multi-Agent Word Guessing Game. *Adcaij: Advances in Distributed Computing and Artificial Intelligence Journal*, 7(4), 17. <https://doi.org/10.14201/adcaij2018741726>

Meliana, D., Rahayu, & F, C. Z. (2014). Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Sukoharjo 04 Probolinggo. *DEVELOPMENTS IN SDN SUKOHARJO 04 PROBOLINGGO*. ARTIKEL ILMIAH MAHASISWA, 73, 1–5.

Nuraen, & Karyati. (2018). the Implementation of Guessing Game in Teaching Speaking At Tenth Grade of Senior High School. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(5), 578. <https://doi.org/10.22460/project.v1i5.p578-585>

Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Ed. Kedua). BPFE-YOGYAKARTA.

Razmi, A., Purnamasari, R., & Santoso, I. (2019). the Use of Guessing Game To Enhance Students ' Vocabulary Mastery At Seventh Graders of. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(4), 526–532. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/project.v2i4.p526-532>

Silva, C. Da, & Rahmati, S. (2010). Emploi et fonctions des gestes dans un jeu de devinette par indices. *Langage & Pratiques*, 46, 74–85.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Ed. rev.). Rineka Cipta.

Yosoa, H. D. (2016). Penerapan Media Kartu Kata dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Laterne*, V, 1–14.