



L'EFFICACITÉ DU MÉDIA DU JEU BINGO DANS LA MAÎTRISE DU VOCABULAIRE ET L'ÉCRITURE DES PHRASES FRANÇAISES AUX LYCÉENS DE PREMIÈRE ANNÉE DE SMA NEGERI 1 PANGKAH

Ligar Alamanda, Sri Rejeki Urip, Anastasia Pudjitrherwanti✉

Faculté des Langues et des Arts. Unniversité d'État de Semarang.

Information

l'Article

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2014
Disetujui Oktober 2014
Dipublikasikan Oktober 2014

Keywords:

Bingo game, vocabulary, writing

Abstract

L'objectif majeur de cette recherche est de savoir l'efficacité du jeu bingo dans la maîtrise du vocabulaire et l'application d'écrire des phrases françaises. Cette recherche ont été faite au SMA Negeri 1 Pangkah. Cette recherche est la recherche expérimentale. La méthode utilisée dans cette recherché est static group comparison design. Le répondant de cette recherche est les lycéens de la classe X. La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la documentation et la méthode du test. La validité de cette recherche est la validité de contenu et la méthode test-retest a été utilisée pour assurer la fiabilité des résultats utilisant la formule de *product-moment*. Les données ont été analysées par la formule de t-test. Le résultat de cette recherche montre que la maîtrise du vocabulaire et d'écriture des phrases françaises en classe expérimentale est mieux que ceux de la classe contrôle. Cela montre que le jeu bingo est efficace dans la maîtrise du vocabulaire et l'écriture des phrases françaises.

Abstract

This study aimed to know the effectiveness of bingo game to students vocabulary mastery and its application in sentences writing ability in French. This experimental study was conducted in SMA Negeri 1 Pangkah. The design of this study was static group comparison design. The subject of this study was the first class year. The data collection method used were documentation method and test. The validity used was content validity and to measure the realibility used was test-retest method. Then, the result was correlated by using product-moment formula. The data collected was analyzed by using t-test formula. The result of this study showed that the students vocabulary mastery and sentences writing ability in French of experimental class were better than of control class. Thus, it could be concluded that bingo game was effective to students vocabulary mastery and its application in sentences writing ability in French.

© 2014 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

Le vocabulaire est un des aspects importants que les apprenants doivent apprendre et maîtriser pour soutenir la compétence de la langue. Selon Tarigan (1986:2) la qualité de la compétence de la langue d'une personne dépend de la qualité du vocabulaire. D'après Grevisse (2008 :147) le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés dans une réalisation orale ou écrite. On pourra de plus en plus parler et bien communiquer si l'on maîtrise le vocabulaire.

Le vocabulaire est un des aspects de la compétence de la langue. Il y a quatre compétences de la langue. Ce sont la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite et la production écrite. Selon Cug et Gruca (2002:182) écrire, c'est dont produire une communication au moyen d'un texte. Valette (1975:81) explique que "des quatre compétences fondamentales, l'expression écrite est sans doute celle qui exige le plus de finesse et de préparation".

SMA Negeri 1 Pangkah est une des institutions d'enseignement ayant le cours de français. Basé sur l'information du professeur de la langue française, les lycéens de première année ont encore des difficultés de maîtriser le vocabulaire et de faire une phrase. Les lycéens ne sont pas familiers avec la langue française parce qu'ils l'apprennent pour la première fois à SMA Negeri 1 Pangkah. Le professeur n'utilise jamais un média pour enseigner le français, particulièrement le vocabulaire et l'écriture des phrases. Le vocabulaire est la matière de base que les lycéens doivent apprendre. Après qu'ils l'apprennent, ils pratiquent d'appliquer le vocabulaire dans des phrases simples. Selon Delatour (1991:6), la phrase simple contient un seul verbe conjugué, c'est ce qu'on appelle une proposition. Delatour (1991:7) a repartit les phrases françaises simples en trois structures de base. Voici les trois structures de base:

Sujet + verbe

Exemple: Je mange

Sujet + verbe + complément circonstanciel de lieu

Exemple : Je mange à la cantine.

Sujet + verbe + attributive

Exemple : Il est lycéen.

Sujet + verbe + complément d'objet

Il y a deux repartissant:

Sujet + verbe + complément d'objet direct

Exemple : Elle regarde le film.

Sujet + verbe + complément d'objet indirect

Exemple : Mon père téléphone à son fils.

Le professeur a expliqué tous les structures que les lycéens puissent écrire en phrases simples sauf la structure pour la phrase ayant le complément d'objet indirect.

Selon l'observation, le professeur expliquait souvent en orale les matières. Puis elle montrait souvent directement les sens des mots si bien que beaucoup de lycéens ne s'habituait pas à réfléchir ou bien de chercher le sens eux-même. Quelquefois elle demandait aux lycéens de consulter le dictionnaire dont le contenu est limité. Après cela le professeur a demandé également aux lycéens de faire des devoirs. Cette situation leur a rendu l'ennui qu'ils n'ont pas prêté au professeur. Resultat, les lycéens se parlent dans le cours. Cette situation a indiqué qu'ils n'ont pas évoqué et qu'ils ont participé moins dans l'apprentissage. Le professeur devrait créer un média dans le processus d'apprentissage pour aider à transmettre les matériels du cours et pour que les lycéens aient un esprit et qu'ils participent plus dans l'apprentissage.

L'un des médias pourrait résoudre à ce problème est le jeu bingo. Selon Buttner (2013) le jeu bingo est parfait pour enseigner le vocabulaire et les matériels de la culture et la grammaire.

Le jeu bingo dans l'apprentissage a provoqué un effet positif. Il a été prouvé par des recherches précédentes. Isnati (2010) dans la recherche *The Use of Bingo Alphabet Game to Improve Students in Learning English Nouns* a prouvé que le jeu bingo était efficace pour développer la maîtrise du vocabulaire en anglais. Cette étude a été faite dans la recherche dans la classe (*Penelitian Tindakan Kelas*) en deux cycles. Le résultat a montré la preuve de maîtrise. La note moyenne des élèves dans le deuxième cycle

(8,88) était plus élevée que du premier cycle (7,46). Le jeu bingo dans cette recherche a utilisé une petite carte avec un mot dans une enveloppe. Les lycéens sont répartis en groupes (3 lycéens par groupe), un élève de chaque groupe a pris l'enveloppe de leur professeur. Ensuite, ils ont travaillé ensemble pour trouver un mot dont la lettre initiale semble à la dernière lettre de mot précédentes. Ils ont du trouver au moins 5 mots, par exemple: door-radio-orange-egg. Dans cette recherche, ils n'ont que appris le vocabulaire, pas faire des phrases simples.

La recherche de Suryana (2012) dont le titre est *Keefektivan Media Permainan Bingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang* a prouvé ainsi que le jeu bingo était efficace pour développer la maîtrise du vocabulaire en japonais. Cette étude applique la recherche expérimentale. Le résultat a montré que la note moyenne de la classe expérimentale (de 77,619) était plus élevée que la note moyenne de la classe contrôle (de 70). Dans cette recherche, le professeur demande aux lycéens de dessiner leurs propres cartes de bingo. Ils ont du écrire le vocabulaire en désordre dans des cases. Ensuite, le professeur a dit les mots et ils ont coché dans les mots justes. Ils ont travaillé individuellement. Le lycéen ayant dessiné une liste soit en vertical, horizontal ou diagonal était le gagnant.

Ces deux recherches ont prouvé que l'utilisation de jeu bingo a pu améliorer la maîtrise du vocabulaire et les lycéens ont pu participer plus dans l'apprentissage.

Le jeu bingo pourrait aussi être utilisé dans le cours le français. Dans ce cas-là, il serait différent des recherches précédentes. Dans cette recherche, les lycéens ont joué en utilisant des cartes de bingo contenant le vocabulaire et les images. Les images pourraient les aider à savoir plus facilement et rapidement le sens du vocabulaire sans consulter le dictionnaire. Les images pourraient aussi les aider à se retenir de sens des mots. Ensuite, ils ont du l'appliquer dans des phrases simples. Le jeu de bingo pourrait développer la maîtrise du vocabulaire français et les ont aidé à pratiquer des phrases simples. L'apprentissage pourrait donc plus être amusant en utilisant ce jeu.

L'objectif majeur de cette recherche est de savoir l'efficacité du média du jeu bingo dans la maîtrise du vocabulaire et l'écriture des phrases françaises aux lycéens de la classe X de SMA Negeri 1 Pangkah.

LA MÉTHODE DE LA RECHERCHE

Pour réaliser l'objectif de cette recherche, j'ai utilisé la recherche expérimentale en utilisant la méthode *static group comparison*. Il y a deux classes, ce sont la classe expérimentale qui a utilisé le jeu bingo pour enseigner le vocabulaire et l'écriture des phrases françaises et la classe contrôle qui n'a pas utilisé le jeu bingo pour enseigner le vocabulaire et l'écriture des phrases françaises. Pour savoir les resultats, les répondants ont été donnés le même test. J'ai utilisé la formule de *t-test* pour savoir la différence des résultats.

Cette recherche a une variable indépendante et une variable dépendante. La variable indépendante est la maîtrise du vocabulaire en utilisant le jeu Bingo, et la variable dépendante est le resultat de l'application du vocabulaire.

Les répondants de cette recherche étaient les lycéens de première année de SMA Negeri 1 Pangkah, la classe H était comme la classe expérimentale (31 lycéens) et la classe I était comme la classe contrôle (31 lycéens).

J'ai utilisé la méthode de la documentation et la méthode du test. La première méthode a été utilisée pour savoir les noms et les nombreux des lycéens de la classe X-H et la classe X-I. La deuxième méthode a été utilisées pour savoir la maîtrise du vocabulaire et l'écriture des phrases françaises qui a utilisé le jeu bingo et la maîtrise du vocabulaire et l'écriture des phrases françaises qui n'a pas utilisé le jeu bingo.

La validité de cette recherche est la validité de contenu et pour assurer la fiabilité des résultats, j'ai utilisé la méthode test-retest compté par la formule product-moment. Les données apprises ont été analysées par la formule de t-test.

La Démarche du jeu bingo

1) L'enseignant a reparti les lycéens en groupes, chacun consiste en deux ou trois personnes.

2) L'enseignant a distribué la carte de bingo à chaque groupe. Chaque personne a dû observer le contenu de la carte.

3) Le jeu a été commencé, l'enseignant a dit un mot de chaque des sous-thèmes

4) Les joueurs ont pris la carte selon le mot spécifié. Quand ils ont fini, ils ont crié «Bingo». Les joueurs ont dû trouver rapidement des mots parce que les joueurs qui ont réussi à terminer premièrement est le gagnant.

La Démarche didactique

La première séance

1) L'enseignant a expliqué les activités de l'apprentissage (le vocabulaire de la profession, l'adjectif, et le chiffre en utilisant le jeu bingo).

2) L'enseignant a reparti les lycéens en groupe de deux ou trois personnes. Puis l'enseignant a distribué la carte bingo.

3) L'enseignant a demandé aux lycéens de trouver le sens de chaque mot en utilisant de l'image. Puis l'enseignant a prononcé les mots qui sont répétés par les lycéens.

4) L'enseignant a expliqué comment faire une phrase en utilisant le vocabulaire, (être + la profession, être + l'adjectif).

5) Ensuite l'enseignant a expliqué la règle du jeu bingo et la démarche de ce jeu.

6) Les lycéens ont eu 5 minutes pour surveiller les mots dans la carte. Après que les lycéens étaient prêts, le jeu était commencé.

7) L'enseignant a dit trois mots de chaque sous-thème qui sont dans la carte. (la profession, l'adjectif, dan le chiffre).

8) Les lycéens ont pris les carte des mots et les garder.

9) Le groupe qui a fini le jeu plus vite a dû crier "Bingo!"

10) L'enseignant a demandé au membre du groupe qui a réussi à faire bingo pour le présenter devant la classe. Ils ont dû montrer les cartes des mots et ont dit les sens. Le gagnant a reçu un prix.

11) L'autre groupe a donné les cartes des mots au groupe à côté de lui, ensuite ils les ont

corrigé ensemble. Ils ont dû calculer les points, un point pour chaque mot correct.

12) Les étapes sur les numéros 7 à 11 se sont fais deux jusqu'à cinq fois. Les points gagnés à chaque tour de jeu étaient accumulés. Le groupe ayant le point bas a eu une punition.

13) Après cela, l'enseignant a demandé aux lycéens de faire des phrases en utilisant le vocabulaire qui a été appris à partir de chaque sous-thème.

14) L'enseignant a demandé aux plusieurs lycéens d'écrire des phrases sur le tableau.

15) L'enseignant avec les lycéens les ont corrigé ensemble.

La deuxième séance:

A cette séance, les lycéens ont fait la même étape que la première séance, mais les matériels étaient la nationalité et le verbe.

La troisième séance:

A cette séance, les lycéens ont fait la même étape que la première, mais le jeu bingo de cette séance a utilisé le vocabulaire des cinq sous-thèmes existants.

La quatrième séance:

La quatrième séance était la dernière séance. L'enseignant a donné un test pour savoir la maîtrise du vocabulaire et l'application d'écrire des phrases françaises.

L'ANALYSE DE LA RECHERCHE

Le même test a été donné aux lycéens de la classe expérimentale et la classe contrôle au 16 septembre 2013. La classe expérimentale était de 31 lycéens et la classe contrôle était de 31 lycéens. Voici le résultat les lycéens de la classe expérimentale et la classe contrôle:

Le tableau 1. Le résultat du test:

Numéro	La classe expérimentale			La classe contrôle	
	Répondant	Score	Note	Répondant	Score
1	Adilla	59	84	Ade S.	39
2	Afan	53,5	76	Ade Tri	41
3	Ahmad	53	76	Agung	43,5
4	Andi	48	68	Aisy	33
5	Arista	56	80	Al	46
6	Asmaul	50	71	Alda	48
7	Chindy	53	76	Aldi	44
8	Dwi Puji	55	78	Diky	47
9	Egi	45,5	65	Dini	42
10	Eva	49,5	71	Eka	45,5
11	Febby	58,5	83,5	Ersyalia	43,5
12	Febri	50	71	Etika	48,5
13	Hanifah	53	76	Hendrawan	47
14	Ihda	50	71	Ika	42,5
15	Indah	55	78	Isnaeni	48
16	Irfan	52	74	Itsna	43
17	Itsna	47	67	Kartika	35
18	Lutfiani	58	83	Mughni	46
19	M. Adytia	53	76	M. Dodi	46
20	M. Arif	51	73	M. Fajar	45,5
21	Novi	45,5	65	Nasrizal	49
22	Pipit	35	50	Nia	44
23	Shinta	54	77	Nis	42
24	Siti Ayu	55,5	79	Rizki	38,5
25	Siti Nuraeni	51	73	Rizwar	43
26	Siti Nuryati	52	74	Rosidah	46,5
27	Sofni	55	78,5	Sandra	46,5
28	Sugestin	51,5	73,5	Silvi	44,5
29	Susilowati	51,5	73,5	Vyo	47,5
30	Wahyu	46	66	Yesi	40,5
31	Yoga	53,5	76	Yuni	48
Score totale		1600,5	2283	Score totale	1364
La note moyenne		51,6	73,6	La note moyenne	44

Basé sur le résultat, la note maximum de la classe expérimentale est de 84 et la note minimum est de 50. La note moyenne de la classe expérimentale est de 73,6. La note maximum de la classe du contrôle est de 70 et la note minimum est de 47. La note moyenne de la classe du contrôle est de 62,8. Le résultat du calcul est plus grand que le résultat de tableau ($t_{calculs} = 6,96 > t_{tableau} = 1,67$). Cela montre que l'utilisation du jeu bingo dans l'enseignement du vocabulaire et l'écriture des phrases françaises est efficace.

Dans la classe expérimentale, j'ai appliqué ce jeu. J'ai effectué pour le traitement et une séance pour le test. À la première séance, j'ai reparti la carte de bingo dont le thème était la profession, l'adjectif et le chiffre à chaque groupe. Les lycéens ont essayé de deviner les sens des mots à l'aide des images. Après cela, j'ai expliqué les trois structures base pour que les lycéens fassent une phrase simple. Puis ils ont joué bingo. Après le jeu, ils ont pratiqué faire des phrases en utilisant le vocabulaire contenu dans le jeu de bingo. Lors de cette séance, ils étaient encore confusés et ils ne se sont pas adaptés du

jeu mais ils ont participé bien au cours. Le jeu a duré pendant deux fois.

La deuxième séance a été faite en les mêmes étapes que la première, mais le thème s'est changé par la nationalité et le verbe. Lors de cette séance, les lycéens étaient également actifs et ils avaient du courage à participer le cours. Ils ont bien compris les règles du jeu si bien que la situation était plus calme. Le jeu a duré pendant quatre fois. Tous les lycéens ont suivi proprement, par exemple quand j'ai dit un mot et ils ont cherché le mot dans la carte.

La troisième séance, les lycéens ont joué en utilisant tous les thèmes, ce sont la profession, l'adjectif, le chiffre, la nationalité et le verbe. Lors de cette séance, le jeu a duré pendant quatre fois. Les lycéens ont joué et ils ont appris en enthousiasme. Beaucoup de groupes ont crié "Bingo!" qui provoque la situation était bruyante. Je dois bien contrôler les activités. J'ai dû surveiller bien quel groupe qui a fini le premier et avait le droit pour présenter devant la classe.

La dernière séance, j'ai donné un test pour savoir les résultats d'apprentissage en utilisant le jeu de bingo.

Dans la classe contrôle, j'ai seulement observé le processus de l'apprentissage. La première à la troisième séance le professeur a donné les mêmes matières que la classe expérimentale, mais ils n'ont pas utilisé le jeu bingo. Basé sur l'observation, les lycéens de la classe contrôle étaient plus passifs et il n'y avait qu'un peu de lycéens qui ont essayé de deviner les sens des mots. La situation leur a rendu l'ennui qu'ils n'ont pas prêté l'attention au professeur. Résultat, les lycéens se parlent dans le cours.

LA CONCLUSION

Cette recherche montre que le jeu bingo est efficace pour maîtriser le vocabulaire et l'écriture des phrases françaises aux lycéens de première année de SMA Negeri 1 Pangkah.

LES REMERCIEMENTS

Je remercie spécialement pour Allah SWT, et puis mes chers parents, ma sœur, mon frère, ma belle-sœur, mon beau-frère, qui me donnent l'esprit et me prient toujours. Mes professeurs qui m'ont beaucoup guidé, surtout pendant la recherche de ce mémoire. Mon petit ami qui me donne le support. Et enfin mes chers amis, qui m'ont aidé.

LA BIBLIOGRAPHIE

- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks.
- Grevisse, Maurice. 2008. *Le Bon Usage Grammaire Français*. Paris: Duculot.
- Cug, Jean-Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours de Didactique du Français Langue Étrangère et Seconde*. Paris: Librairie Larousse.
- Delatour, Y dkk. 1991. *Grammaire du Français*. Paris: Hachette F.L.E.
- Isniati, Herlina. 2010. *The Use of Bingo Alphabet Game to Improve Students in Learning English Nouns*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suryana, Ian Maya. 2012. *Keefektivan Media Permainan Bingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tarigan, H.G. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Valette, Rebecca M. 1975. *Le Test en Langues Étrangères*. Paris: Librairie Hachette.