

## JURNAL

### AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ORALE EN UTILISANT JEU *ROUE TOURNANTE* AUX ÉLÈVES À SMAN 11 MEDAN

Shafira Tasha Indriani  
Dr. Evi Eviyanti, M.Pd  
Dr. Hesti Fibriasari, M.Hum  
Département des Langues Étrangères  
Faculté des Langues et des Arts  
Universitas Negeri Medan  
Mèl: [shafiratasha2211@gmail.com](mailto:shafiratasha2211@gmail.com)

#### RÉSUMÉ

**SHAFIRA TASHA INDRIANI. 2153131017 “Amélioration de la Compétence de la Production Orale en Utilisant Jeu *Roue Tournante* aux Élèves à SMAN 11 Medan”. Mémoire. Séction Française du Département de Langue Étrangère, Faculté des Langues et des Arts. Université de Medan 2020.**

Cette recherche a pour but d’améliorer de la compétence de la production orale des élèves en utilisant jeu *Roue Tournante*. La méthode de la recherche est une recherche d'action. Les instruments utilisés étaient les fiches d'observation, les questions de test, les questionnaires, les directives d’interview, le plan d'analyse de l'apprentissage (rpp), et documentation. Les objets étaient XI IPS 4 SMAN 11 Medan, qu’il se compose de 32 élèves. La recherche a été effectuée en deux cycles avec trois rencontres à chaque cycle. Le type de données collectées au cours de la recherche est les données qualitatives. Basé sur d’analyse des données, la moyenne de la note des élèves dans pré-test était 55,875, au cycle I était 75 et cycle II était 80. Dans le prétest, il y a 3 élèves avaient obtenu le KKM, 9,375%. Alors dans l’évaluation I, augmenté à 19 élèves qui avaient atteint le KKM, 59,975% et dans l’évaluation II, 25 élèves avaient atteint le KKM, 78,125%. Basé sur des valeurs moyennes, on peut voir que la compétence de la production orale des élèves en utilisant le jeu *Roue Tournante* a montré une amélioration significative de 55,875 – 80 avec le pourcentage d’élèves qui ont atteint la valeur KKM 9,375% – 78,125%. Donc, on peut conclure que le jeu *Roue Tournante* peut améliorer la compétence de la production orale des élèves en classe XI IPS 4 SMAN 11 Medan.

**Mots Clés :** *Amélioration, Production Orale, Roue Tournante*

## ABSTRAK

**SHAFIRA TASHA INDRIANI. 2153131017 “Amélioration de la Compétence de la Production Orale en Utilisant Jeu *Roue Tournante* aux Élèves à SMAN 11 Medan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan, 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Roue Tournante*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, tes, angket, wawancara, rpp dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah XI IPS 4 SMAN 11 Medan, dengan jumlah 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 pertemuan setiap siklus. Jenis data yang dikumpulkan selama penelitian yaitu kualitatif. Berdasarkan analisis data, rata-rata skor siswa dalam pre-test adalah 55,875, sedangkan pada siklus I adalah 75 dan pada siklus II adalah 80. Pada pretest, ada 3 siswa yang mencapai nilai KKM, 9,375%. Jadi pada evaluasi siklus I, meningkat menjadi 19 siswa yang telah mencapai KKM, 59,975% dan pada evaluasi siklus II, 25 siswa telah mencapai KKM, 78,125%. Berdasarkan rata-rata skor dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan permainan *Roue Tournante* yaitu 55,875 – 80 dengan persentase jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM 9,375% – 78,125%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Roue Tournante* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI IPS 4 SMAN 11 Medan.

**Kata Kunci :** *Peningkatan, Kemampuan Berbicara, Permainan Roue Tournante*

### INTRODUCTION

Apprentissage du français dans les écoles secondaires, en particulier à SMAN 11 Medan utilise encore des techniques d'apprentissage centrées sur l'enseignant. L'apprentissage n'est pas entrecoupé de jeux, l'apprentissage est donc ennuyeux et incite les élèves à moins motivés pour apprendre le français. La méthode d'apprentissage du français à SMAN 11 Medan utilise la méthode conventionnelle. La méthode conventionnelle est la méthode centrée sur l'enseignant. Dans cette méthode, les

élèves écoutent davantage les explications de l'enseignant devant la classe et font le devoir si l'enseignant donne des exercices aux élèves.

Dans le processus d'apprentissage, les élèves ne parlent pas très activement, l'enseignant joue un rôle actif. En particulier, quand l'apprentissage de la production orale, l'enseignant a tendance à être plus actifs pour expliquer le matériel et le contenu des textes de discours en français. Tandis que, les élèves ont tendance à être passifs et écoutent les explications de l'enseignant.

Le processus d'apprentissage de la production orale en français moins optimal. De plus, les techniques d'apprentissage utilisées par l'enseignant sont moins variées. L'enseignant a tendance à expliquer plus souvent et écrit des documents au tableau ou explique en utilisant le Power Point.

C'est la note des élèves de la classe XI IPS 4 en cours de français en 2018/2019 (au semestre 2)

**Tableau 1**

La note des élèves de la classe XI IPS 4 en cours de français

Note	Fréquence	Pourcentage
61 - 70	20	64,52%
71 - 80	7	22,58%
81 - 90	4	12,90%
91 - 100	0	0
Totale	31	100%

Basée sur la note ci-dessus, on peut voir il y beaucoup des élèves qui n'ont pas atteint le KKM. Le KKM pour le cours de français en SMAN 11 MEDAN est 75. On peut voir qu'il n'y a élève qui a la note entre 91-100 ou avec le pourcentage 0%, qu'il y a 4 élèves qui ont la note entre 81-90 ou avec le pourcentage 12,90%, qu'il y a 7 élèves qui ont la note entre 71-80 ou avec pourcentage 22,58%, et qu'il y a 20 élèves qui ont la note entre 61 – 70 ou avec pourcentage 64,52%.

## **Le Concept du jeu Roue Tournante**

L'utilisation des techniques d'apprentissage en classe est un besoin qui ne peut être ignoré. Cela peut être compris si l'on considère que le processus d'apprentissage vécu par les élèves est basé sur diverses activités visant à accroître les connaissances et la compréhension pour la fourniture de la vie dans le présent et le futur. Un effort à prendre consiste à créer une situation d'apprentissage qui permette aux élèves d'acquérir une expérience d'apprentissage en déplaçant toutes les ressources d'apprentissage et tous les moyens d'apprentissage efficaces et efficaces. Dans ce cas, le jeu est un support efficace pour faciliter le processus d'apprentissage. L'enseignant est prévu utiliser des techniques d'apprentissage plus intéressantes et variées. Il vise à motiver les élèves à être plus courageux dans leurs communications ou parler français avec l'enseignant et leurs amis dans l'apprentissage du français.

Wahyuni (2017: 2) affirme que le média de la roue tournante est un média en forme de roue qui peut être pivoté et divisé en plusieurs sections dans lesquels se trouvent des cartes à questions. Aulia (2016: 12) a ajouté que la roue tournante est un moyen d'apprentissage qui utilise un cercle divisé en plusieurs secteurs.

Dans le secteur, les élèves répondront à des questions qui sont énumérées sous la forme de certains numéros dans le secteur dans le cercle.

La roue tournante est un technique d'apprentissage qui présente des avantages, qui peut aider les élèves à soutenir activement les élèves et leur permettre de réagir directement à une prose d'apprentissage plus efficace. La roue tournante peut attirer l'attention, susciter l'intérêt, susciter la motivation pour apprendre et améliorer la compréhension des élèves . En outre, la roue tournante est également flexible, car ce support de jeu peut être développé et développé avec d'autres supports et compétences. Par conséquent, ce support peut créer de nouveaux supports d'apprentissage des compétences en français.

Basée sur la description ci-dessus, on peut conclure que la roue tournante est le jeu sous la forme d'une roue ou d'un cercle divisé en plusieurs secteurs ou sections dans lesquels il y a des questions. Lors de son utilisation, ce média peut attirer l'attention, susciter l'intérêt et la motivation pour apprendre, rendre les élèves plus actifs, interactifs, améliorer la compréhension et le processus d'apprentissage peut se dérouler de manière amusante et optimale.

**Image 1**  
Jeu Roue Tournante



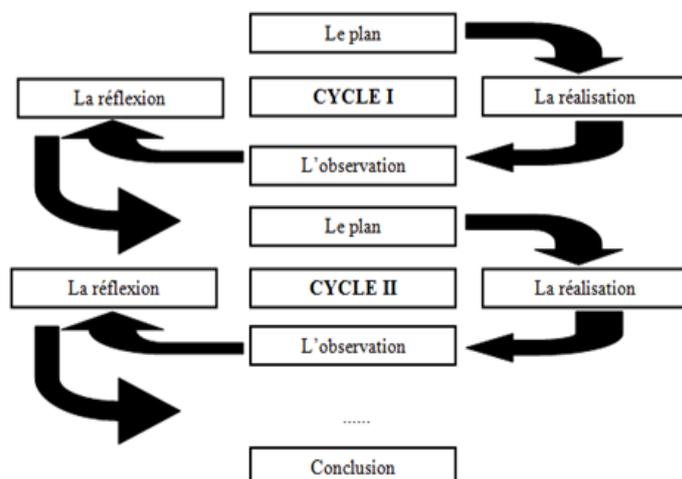
### MÉTHODE

La méthode utilisée est la une recherche d'action, en modèle qualitative pour savoir jeu *Roue Tournante* qui peut améliorer la compétence de la production orale des élèves.

Cette recherche utilise quatre étapes, à savoir le plan, la réalisation, l'observation et la réflexion. Toutes les étapes dans cette recherche qui peut être vu dans le tableau ci-dessous :

**Tableau 2**

Le tableau de conception de la recherche d'action selon Kemmis et Mc Taggart (1992: 113)



## RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

La résultat de cette recherche est la compétence de la production orale des élèves, il y a l'amélioration de la compétence de la production orale des élèves en utilisant jeu *Roue Tournante*. Dans le prétest, il y a 3 élèves avaient obtenu le KKM, 9,375%. Alors dans le cycle I, augmenté à 19 élèves qui avaient atteint le KKM, 59,975% et dans le cycle II, 25 élèves avaient atteint le KKM, 78,125%. En outre, l'amélioration peut également être observée à partir des résultats de la note moyenne. La note moyenne des élèves au pré-test de 55,875, ensuite augmenté à 75 au cycle I et après augmenté à 80 au cycle II et dans le post-test est 80,25.

## DISCUSSION

La note moyenne dans le pré-test est 55,875, la note moyenne dans le cycle I est 75, la note moyenne dans le cycle II est 80 et la note moyenne dans le post-test est 80,25. Puis il y a 3 élèves qui ont réussi et 29 élèves qui n'ont pas réussi dans le pré-test. Dans le cycle I, il y a 19 élèves qui ont réussi et 13 élèves qui n'ont pas réussi. Dans le cycle II, il y a 25 élèves qui ont réussi et 7 élèves qui n'ont pas réussi. Et dans le post-test, il y a 25 élèves qui ont réussi et 7 élèves qui n'ont pas réussi. On peut voir sur le tableau et l'image ci-dessous :

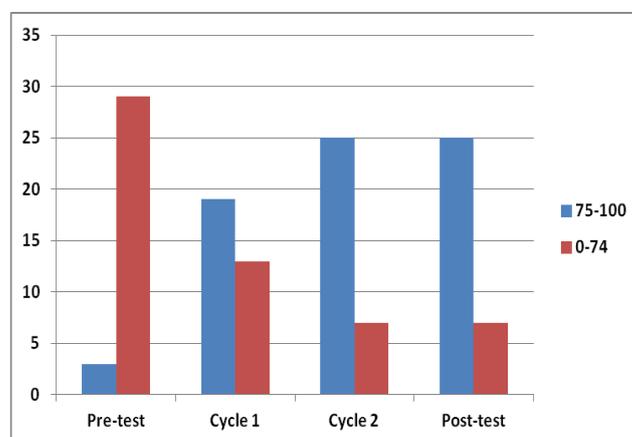
**Tableau 3**

Amélioration de la note les élèves au Pré-test, Cycle I, Cycle II et Post-test

No	La compétence de la production orale	Pre-test	Cycle I	Cycle II	Post-test
1	Note moyenne	55,875	75	80	80,25
2	Les élèves qui ont réussi	3 (9,375%)	19 (59,975%)	25 (78,125%)	25 (78,125%)
3	Les élèves qui n'ont pas réussi	29 (90,625%)	13 (40,625%)	7 (21,875%)	7 (21,875%)

**Image 2**

Graphique d'amélioration de la note les élèves au Pré-test, Cycle I, Cycle II et Post-test



Donc, on peut voir qu'il y a l'amélioration de la compétence de la production orale des élèves de pré-test à post-test. Alors, on peut conclure que l'utilisation du jeu roue tournante dans l'apprentissage du français peut améliorer la compétence de la production orale des élèves XI IPS 4 à SMAN 11 Medan de l'année scolaire 2019/2020.

## CONCLUSION

Basé sur de résultat de la recherche, on peut conclure que l'utilisation du jeu roue tournante dans l'apprentissage du

français peut améliorer la compétence de la production orale

Les compétences de la production orale des élèves de la classe XI IPS 4 à SMAN 11 Medan ont augmenté après l'utilisation de la roue tournante dans le processus d'apprentissage en classe. Cela peut être vu par le nombre des élèves qui ont atteint le KKM. Dans le prétest, il y a 3 élèves avaient obtenu le KKM, 9,375%. Alors dans le cycle I, augmenté à 19 élèves qui avaient atteint le KKM, 59,975% et dans le cycle II, 25 élèves avaient atteint le KKM, 78,125%. En outre, l'amélioration peut également être observée à partir des résultats de la note moyenne. La note moyenne des élèves au pré-test de 55,875, ensuite augmenté à 75 au cycle I et après augmenté à 80 au cycle II et dans le post-test est 80,25.

Donc l'utilisation du jeu Roue Tournante dans l'apprentissage peut améliorer la compétence de la production orale des élèves à SMAN 11 Medan.

## BIBLIOGRAPHIE

- Amaliyah. 2015. *Keefektivan Permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*.
- Bellenger, Lionel. 1996. *L'Expression Orale : Une approche nouvelle de la parole expressive*. Paris : ESF éditeur.
- Eviyanti, Evi. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan Jeux*. BAHASA DAN SENI, Tahun 40, Nomor 1, Februari 2012.
- Jaelani, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Victoria: Deaken University Press.
- Khairunnisa, Wardah. 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, Nur Sugistiarini Fidia. 2015. *Efektivitas Media Permainan Word Square dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Depok*.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Pertiwi, Putri Rahayu. 2014. *Penggunaan Teknik Permainan Jeu De La Table Des Nouritures Et Des*

- Boissons Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis.*
- Putri, Yokhebed Sapta. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Angkasa Dengan Teknik Permainan Cadavre Exquise Tahun Ajaran 2017/2018.* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, Shinta Meylia dkk. 2013. *Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SMP Negeri 11 Padang.*
- Saputro, Ardiyan Eko. 2016. *Peningkatan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berbicara Negosiasi Dengan Penerapan Metode Role Playing.* BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 4, Nomor 2, Oktober 2016.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Grafindo.
- Tagliante, C. 1991. *L'évaluation Techniques De Classe.* Paris: CLE International.
- Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017.*
- Widianti, Lia Meirina. 2014. *Penggunaan Teknik Majelis (Assembly) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis.*