

AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES ÉLÈVES EN UTILISANT MÉDIAS NUMÉRIQUES FRENCH-GAMES.NET À SMAN 21 MEDAN

Mariani Hutagalung

Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Negeri Medan. Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate
Email : marianihutagalung4@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama beberapa siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 21 Medan yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan media digital french-games.net. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data, maka hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut: hasil belajar siswa pada keterampilan membaca pemahaman siswa diukur dengan tes yang dilakukan pada setiap pertemuan materi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan setiap siklus, nilai siswa meningkat. Nilai siswa sebelum menggunakan media digital french-games terdapat 26% siswa yang mencapai nilai KKM. Terjadi peningkatan pada siklus I namun tidak mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 56% dan pada siklus II sebesar 85% dan sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital french-games dalam proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan: 20-6-2023 Diterima : 1-7-2023 Diterbitkan : 15-7-2023</p>
<p>Abstract</p> <p><i>La recherche-action en classe est une recherche menée par les enseignants en classe dans le but d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves pendant plusieurs cycles. Les sujets de cette recherche étaient des élèves en classe XI IPS 3 à SMAN 21 Medan, qui était composée de 34 élèves. Le but de cette recherche est d'améliorer la compétence de compréhension écrite en utilisant le média numérique french-games.net. Les techniques de collecte de données utilisées dans cette recherche se font par l'observation, les entretiens, les questionnaires, les tests et la documentation. Après avoir effectué la recherche et le traitement des données, les résultats de la recherche peuvent être décrits comme suit : les résultats d'apprentissage des élèves sur les compétences de compréhension écrite des élèves sont mesurés par des tests effectués à chaque réunion matérielle de la vie quotidienne. À chaque cycle, la valeur des élèves a augmenté. Les scores des élèves avant d'utiliser le média numérique french-games étaient de 26 % des élèves qui ont atteint les scores KKM. Il y a eu une augmentation au cycle I mais n'a pas atteint les indicateurs de succès prédéterminés de 56 % et au cycle II de 85 % et a déjà atteint les indicateurs de succès de cette recherche. Sur la base de ces résultats, on peut conclure que l'utilisation de média numérique french-games dans le processus d'apprentissage.</i></p>	<p>Kata kunci: <i>media digital, french-games, kehidupan sehari-hari</i></p> <p>Mots-clés : <i>média numérique, french-games, la vie quotidienne</i></p>
<p>Cara mensitasi artikel:</p>	

Hutagalung, M. (2023). Amélioration De La Compétence De Compréhension Écrite Des Élèves En Utilisant Médias Numeriques French-Games Net À SMAN 21 Medan. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 1(1), 7-21. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL>

INTRODUCTION

Au fil du temps, l'éducation en Indonésie a réalisé l'importance de l'apprentissage d'une langue étrangère. En Indonésie, l'une des langues étrangères étudiées est le français. En apprenant le français, les élèves acquerront de nouvelles connaissances et compétences qui leur seront utiles dans la prochaine vie. Par conséquent, il est nécessaire d'apprendre et de maîtriser la langue française. En Indonésie, l'apprentissage de français est encore très difficile et même effrayant pour la plupart des élèves. Et les élèves sont moins intéressés par l'apprentissage français. Ils pensent que l'apprentissage français n'est pas très important.

L'apprentissage est un processus caractérisé par un changement de soi. Les changements dans le processus d'apprentissage peuvent se manifester par des changements dans les connaissances, la compréhension, les attitudes et les comportements, les compétences, les capacités, les habitudes et d'autres aspects du soi d'un apprenant. L'apprentissage est un processus qui implique diverses activités et actions qui doivent être menées pour obtenir de bons résultats d'apprentissage. Les résultats d'apprentissage sont une illustration de la façon dont les élèves comprennent le matériel fourni par l'enseignant. À partir de ces résultats d'apprentissage, les enseignants peuvent obtenir des informations sur la façon dont les élèves comprennent la matière qu'ils étudient. La réussite des élèves dans l'atteinte des résultats d'apprentissage est différente pour chaque élève.

D'après les observations, le processus d'apprentissage du français en classe 11 IPS 3 à moins enthousiaste. Lorsque l'enseignant livre du matériel, l'attention des élèves n'est pas entièrement sur l'enseignant, il existe élèves rêvent encore et parlent avec leurs amis. Et lorsque les élèves mènent des discussions, il y a quelques élèves sont actifs pour poser des questions et y répondre.

Sur la base de l'analyse du plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP), le enseignante dans le domaine des études français à SMAN 21 Medan dit que les élèves ont des difficultés à français, en particulier dans la compétence compréhension écrite sur le matériel la vie quotidienne. Dans le RPP est connues que l'apprentissage est effectué avec un temps de 2 x 45 minutes qui est enseigné dans la classe XI IPS 3. Avec KD et KI à atteindre, les élèves sont capables de comprendre et de produire des textes et écrits simples sur les activités quotidiennes en prêtant attention aux éléments linguistiques et aux structures du texte correctement en fonction du contexte. Dans le processus d'apprentissage, l'enseignante applique la méthode d'apprentissage des cours magistraux et des questions et réponses. Les médias d'apprentissage utilisés par les enseignants sont les livres *Super Français* et les vidéos d'apprentissage *en Youtube*. Cependant, les médias utilisés par les enseignants sont inadéquats, de sorte que les enseignants ont besoin de médias d'apprentissage plus interactifs et variés pour que les élèves améliorent résultats d'apprentissage sur le matériel de la vie quotidienne.

Après avoir mené un entretien avec l'enseignant français à SMAN 21 Medan, connues que la compétence de la compréhension écrite sur la vie quotidienne est très

faible. Les enseignants disent également que les élèves sont plus intéressés par l'apprentissage qui comporte des vidéos ou des images, afin que les élèves comprennent plus facilement la matière.

Au cours du processus d'apprentissage, l'enseignant écrit la phrase la vie quotidienne "*Bonjour... Je m'appelle Nicholas. Aujourd'hui, je me lève tôt le matin vers 6h 00. Après cela, je me brosse les dents. Ensuite, je prends le petit-déjeuner avec ma famille*". Ensuite, l'enseignant a posé quelques questions aux élèves. "*Qu'a fait Nicholas à 06h 00*". Il a été constaté que nombreux élèves étaient incapables de répondre correctement et ont dit qu'ils n'avaient pas compris la question.

Les résultats d'apprentissage des élèves en classe 11 IPS 3 en apprentissage du français sont connus pour obtenir une note moyenne de 49. 9 élèves ou 26 % des élèves qui terminent avec des notes supérieures à 75 et 25 élèves ou 74 % qui ne terminent pas avec des notes inférieures à 75. Sur la base de ces résultats d'apprentissage, on peut conclure que 25 élèves n'ont pas atteint la limite KKM, qui était inférieure à 75. Sur la base des questions du prétest données, environ 75 % des élèves n'ont pas été en mesure de répondre correctement aux questions.

Les faibles résultats d'apprentissage des élèves sur la matière la vie quotidienne en raison du manque d'intérêt aux élèves d'étudier et de supposer que le vocabulaire dans français très difficile. Selon Aldelfer (2012:42), la motivation d'apprentissage est la tendance des élèves à réaliser toutes les activités d'apprentissage motivées par le désir d'atteindre des réalisations ou des résultats d'apprentissage aussi facilement que possible. Dans ce cas, il est nécessaire d'améliorer l'apprentissage, dont l'un est l'utilisation des médias d'apprentissage intéressants et peut encourager la réalisation des objectifs d'apprentissage. Le média d'apprentissage à utiliser est *french-games.net*. D'après les résultats de la distribution du questionnaire, tous les élèves de la classe XI IPS 3 ne sont pas familiers avec ce média. Et environ 82,35% des élèves sont intéressés si les enseignants utilisent *french-games.net* médias dans le processus d'apprentissage.

Sur la base de la description ci-dessus, le chercheur a l'intention de mener des recherches pour améliorer la compétence compréhension écrite basés sur les médias numériques, à savoir *french-games.net*. Ce média contient une variété de matériel d'apprentissage français qui contiennent des images intéressantes et sont accompagnés d'audio avec une prononciation correcte. Ce média est utilisé efficacement pour améliorer la compétence compréhension écrite car il y a plusieurs étapes dans ce média. Du plus facile au plus difficile. Il existe une boîte de matériaux qui contient un guide de l'utilisateur sous la forme d'un tutoriel sur la façon de l'utiliser avant de l'utiliser. Ensuite, passez à l'étape d'introduction du sujet, *oui ou non, soit/ou, et qu'est-ce que c'est ?*. Dans la première étape, les élèves verront l'image affichée à l'écran avec sa prononciation. Après cela, les élèves doivent être capables de se souvenir d'une partie du vocabulaire décrit précédemment et seront testés au stade oui ou non. Auparavant, les élèves sont invités à répondre aux questions présentées. Les quatre étapes sont réalisées séquentiellement, avec différents niveaux de difficulté. Ainsi, les élèves peuvent voir leurs progrès tout en utilisant les médias. Ce média est également équipé de jeux dans lesquels il y a des questions qui ont été apprises dans les premières étapes. Avec le jeu, on espère que les élèves ne s'ennuieront pas et ne seront pas intéressés à apprendre français.

À travers ce *french-games.net* les médias numériques basés sur le *web*, on espère que les enseignants et les élèves pourront plus facilement traiter et comprendre le matériel d'apprentissage. En utilisant *french-games.net* médias, on espère qu'il pourra également améliorer les résultats d'apprentissage des élèves, en particulier leurs la compétence compréhension écrite. Ainsi, la chercheuse s'intéressent à la recherche-action en classe à SMAN 21 Medan avec le titre "Amélioration de la Compétence de Compréhension Écrite des Élèves en utilisant Médias Numériques *french-games.net* à SMAN 21 Medan"

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Cette recherche est la recherche-action en classe. La recherche sur les recours collectifs est une étude qui explique la causalité du traitement, ainsi que ce qui se passe lorsque le traitement est administré, et explique l'ensemble du processus initial depuis le début du traitement jusqu'à l'impact de l'étude (Suharsimi Arikunto, 2015: 1-2).

Cette recherche a été menée en collaboration, ce qui signifie que le chercheur a mené cette recherche en collaborant avec un enseignant français à SMAN 21 Medan classe XI-IPS 3, nommé Nuriyati Prasetya Lubis, S.Pd., M.Pd. L'enseignant en tant qu'acteur d'action tandis que le chercheur en tant qu'observateur du processus d'action.

Le modèle de recherche utilisé est le modèle proposé par Kemmis et Mc Taggart qui se compose de quatre étapes comme suit :

1. La planification, qui est un plan d'action à mettre en œuvre pour améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.
2. Mise en œuvre, à savoir quelles stratégies d'apprentissage seront mises en œuvre par les chercheurs dans le but d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.
3. L'observation, à savoir observation des performances des élèves pendant le processus d'apprentissage et observation des travaux des élèves
4. La réflexion, c'est-à-dire l'activité d'examen et de prise en compte des résultats des observations afin qu'elles puissent être réalisées lors du prochain processus d'apprentissage.

RÉSULTAT ET DISCUSSION

• Cycle I

Cette recherche-action en classe a été réalisée en 2 cycles. Chaque cycle se déroule en 2 réunions. Chaque cycle comprend 4 étapes, à savoir la planification, l'action, l'observation et la réflexion. Cette recherche a été menée pour déterminer l'augmentation des compétence de compréhension écrite des élèves en classe XI IPS 3 à SMAN 21 Medan après l'utilisation du média numérique *french-games*. La réunion a lieu selon l'horaire des matières de langue française, à savoir tous les mercredis de 07h30 à 09h00 ou (2 x 45 minutes).

A. Planification

1. La chercheuse développent un plan de mise en œuvre de l'apprentissage (RPP) qui contient une série d'activités d'apprentissage utilisant le média d'apprentissage de *french-games*.
2. La chercheuse et enseignant discutent du temps de mise en œuvre de l'action.
3. La chercheuse disposent les instruments de recherche à utiliser au cycle I sous forme de fiches d'observation.

B. Mise en œuvre

La mise en œuvre de l'action du cycle I a consisté en 2 réunions. Les étapes réalisées dans la mise en œuvre de l'action ont été les suivantes :

1. La première réunion

La première réunion a eu lieu le 3 Mai 2023. Lors de cette réunion, le matériel fourni était le matériel de la vie quotidienne. Dans la recherche-action de cette classe, la chercheuse était accompagnée d'une collaboratrice, à savoir Mme Nuriyati Prasetya Lubis, en tant que l'enseignant de français à SMAN 21 Medan. Les mesures suivantes ont été prises lors de la première réunion :

- a) L'enseignant accueille les élèves en français.
- b) L'enseignant demande les élèves de diriger la prière et de chanter l'hymne national.
- c) L'enseignant demande comment vont les élèves, puis pose des questions sur les activités quotidiennes des élèves.
- d) Avant de montrer les médias, l'enseignant explique d'abord le matériel la vie quotidienne, comment conjuguer chaque verbe et verbe pronominal.
- e) L'enseignant affiche le *média french-games.net* à l'aide d'un projecteur devant la classe.
- f) Les activités d'apprentissage commencent par l'affichage du matériel à l'écran.
- g) L'enseignant explique chaque image qui apparaît aux élèves qui demandent activement.
- h) L'enseignant demande les élèves de répondre aux questions qui s'affichent à l'écran.
- i) Le processus d'apprentissage se termine par des jeux sur le média *french-games.net*.
- j) L'enseignant remercie et salue les élèves.
- k) Pendant le processus d'apprentissage, la chercheuse effectue des recherches et enregistrent également l'assiduité des élèves.

2. La deuxième réunion

La deuxième réunion a eu lieu le 10 mai 2023. Voici le suivi de la deuxième réunion :

- a) L'enseignant accueille les élèves en français.
- b) L'enseignant demande les élèves de diriger la prière et de chanter l'hymne national.
- c) L'enseignant demande comment vont les élèves et demande ensuite les activités quotidiennes des élèves en français.
- d) L'enseignant affiche les questions qui ont été étudiées précédemment.
- e) Ensuite, l'enseignant demande les élèves d'ouvrir de média *french-games* sur leurs portables respectifs.
- f) Les élèves prêtent attention à chaque image et à chaque son qui apparaît.
- g) Les élèves sont invités à répondre aux questions contenues dans la section "test".
- h) Une fois terminé, les élèves prennent des captures d'écran des notes et les envoient à l'enseignant.
- i) L'enseignant répond les résultats des travaux soumis par les élèves.
- j) la chercheuse observe le processus d'apprentissage et les interactions entre enseignants et élèves.
- k) L'enseignant termine la leçon en disant merci et salutations.

Observation

Les observations du cycle I ont été réalisées en deux réunions. Des observations ont été faites sur les activités des enseignants et des élèves dans la réalisation des étapes du

processus d'apprentissage à l'aide des médias numériques *french-games*. Voici les résultats des recherches du premier cycle qui ont ensuite été analysés et regroupés en : (1) Analyse des résultats du traitement des données d'observation, (2) Analyse des questionnaire, (3) Analyse des résultats d'apprentissage des élèves à l'aide de *french-games* sur les médias numériques, (4) Analyse des résultats des entretiens menés après la réalisation du processus d'apprentissage de chaque cycle.

(1) Données d'observation

Tableau 1. Fiche d'observation des élèves cycle I

No.	Aspect observe	Nombre d'étudiants	Pourcentage
1.	Enthousiasme des élèves lors de l'aperception.	28	82%
2.	Attention des élèves à l'enseignant au moment de la livraison du matériel.	25	73%
3.	Activité des élèves à demander.	19	56%
4.	Activité des élèves à répondre aux questions.	19	56%
5.	Ordre des élèves tout en suivant le processus d'apprentissage.	29	85%
Note moyenne			70,40%

Sur la base du tableau ci-dessus, l'aspect des élèves qui se compose de 5 aspects a une note moyenne de 70,40% et est classé comme suffisant et ne répond toujours pas aux indicateurs de réussite. Cela peut être vu en faisant des observations, l'activité des élèves à poser et à répondre aux questions fait toujours défaut. Ils sont encore nombreux à être passifs et à ne pas vouloir répondre aux questions posées par l'enseignant, ce qui se traduit par leurs faibles notes lors de la présentation des acquis d'apprentissage. Cependant, en termes d'enthousiasme des élèves lors de l'aperception et d'ordre des élèves lors de la participation au processus d'apprentissage, les résultats semblent très bons et ont atteint les indicateurs car ils ont dépassé plus de 80% conformément à l'objectif de réussite en recherche. Ainsi, on peut dire que le média *french-games* est assez efficace pour susciter l'enthousiasme des élèves dans l'apprentissage.

(2) Analyse des questionnaire

Tableau 2. Résultats de l'analyse du questionnaire Cycle I

No.	Pertanyaan	Tanggapan		Pourcentage
		S	TS	
1.	Media pembelajaran digital French Games memudahkan saya dalam memahami materi La Vie Quotidienne.	19	15	56%
2.	Materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran digital French Games sangat menarik.	30	4	88%
3.	Dengan adanya gambar-gambar dan audio yang jelas, kosakata saya bertambah.	20	14	59%
4.	French Games sangat membantu saya dalam membaca bahasa Prancis.	19	15	56%
5.	Media pembelajaran digital French Games dapat meningkatkan hasil belajar saya dalam belajar bahasa Prancis	20	14	59%
Note moyenne				63%

Après avoir utilisé les médias *french-games* au premier cycle d'apprentissage, la chercheuse a ensuite soumis un questionnaire aux réponses des élèves aux médias. Sur la base des résultats du tableau d'analyse des données du questionnaire ci-dessus, on peut dire que l'aspect qui a reçu le score le plus élevé, à savoir, les médias *french-games* sont équipés de matériel présenté de manière intéressante et des images et un son clairs obtiennent un score de 88%, ce qui signifie que ce média peut attirer les intentions d'apprentissage des élèves. Bien que leurs résultats d'apprentissage n'aient pas augmenté de manière significative. Ensuite, les résultats du questionnaire ont prouvé que la moitié du nombre total d'élèves, soit environ 59% des élèves, avaient encore des difficultés à améliorer leurs résultats d'apprentissage. Par conséquent, afin d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves afin d'atteindre les critères de cette recherche, celle-ci sera réalisée au cycle II.

(3) Analyse des résultats d'apprentissage

Tableau 3. Résultats post-test du cycle I

Score	Nombre total d'étudiants	Pourcentage
<75	15	44%
≥75	19	56%
	34	100 %

D'après le tableau ci-dessus, 19 élèves obtiennent des scores supérieurs au KKM, soit environ 56 %. Avec les élèves qui ne remplissent pas le KKM jusqu'à 15 personnes ou environ 44%. Au cycle I, on constate une augmentation des résultats d'apprentissage des élèves avant l'utilisation des médias numériques *french-games*, même si cela n'a pas atteint l'objectif de cette étude, qui était d'environ 80 % d'élèves qui ont réussi. Pour atteindre cet objectif, il y aura une augmentation des résultats d'apprentissage des élèves au cycle II. Pendant ce temps, le calcul des notes aux tests était effectué par la chercheuse qui était assisté de l'enseignant pour donner le montant de la note obtenue par les élèves. Voici un tableau de données sur la fréquence des scores des élèves au cycle I!

Tableau 4. Fréquence des résultats post-test cycle I

Valeur	Fréquence	Critère	Pourcentage
20	0	Très moins	0
40	2	Pas assez	6%
60	13	Suffisant	38%
80	17	Bien	50%
100	2	Très Bien	6%
Note moyenne			

Dans le tableau ci-dessus, on peut obtenir des informations selon lesquelles il y a encore 2 élèves qui obtiennent un score inférieur à 60 et le score moyen de la classe obtenu en annexe est de 71 points. C'est-à-dire que les résultats d'apprentissage des élèves du cycle I n'ont pas encore atteint les indicateurs de réussite. Par conséquent, la recherche a été poursuivie au cycle suivant. Ce qui suit est un graphique à barres de l'amélioration des performances des élèves sur les résultats du test initial avec le test du

premier cycle. Ce qui suit est un tableau d'évaluation des résultats du cycle I de pré-test et de post-test !

Tableau 5. Évaluation des Résultats d'apprentissage des élèves

Score	Pre-test	Cycle I
<75	74%	44%
≥75	32 %	56%

(4) Entretien

La chercheuse ont mené des entretiens avec des élèves en classe XI IPS 3 SMAN 21 Medan pour connaître leurs réponses à l'apprentissage qu'ils avaient fait jusqu'à présent. Ce qui suit est le résultat d'entretiens d'élèves.

Tableau 6. Résultats des entretiens du cycle I

No.	Question	Description des résultats d'entretien
1.	<i>Setelah guru menerapkan media french-games bagaimana proses pembelajaran bahasa Prancis menurut Anda?</i>	Selon les élèves, cela devient plus amusant. Car jusqu'à présent, ils n'ont étudié que selon des livres et la méthode des questions-réponses et non entrecoupés de jeux.
2.	<i>Apakah belajar melalui french-games membuat Anda lebih aktif atau justru membosankan? Berikan alasannya!</i>	Selon les élèves, apprendre en jouant à l'aide de <i>french-games</i> rend les élèves plus actifs dans les activités d'apprentissage parce qu'il y a beaucoup d'images intéressantes dans les médias qui ne les ennuient pas.
3.	<i>Dengan menggunakan media digital french-games dapat meningkatkan rasa keingintahuan kamu terhadap pelajaran?</i>	Les élèves admettent que leur niveau de curiosité vis-à-vis de la matière enseignée est assez élevé. Parce que dans ce média, il stimule la curiosité des élèves à chaque chapitre.
4.	<i>Menurut Anda apakah pemaparan materi yang disampaikan oleh guru sudah jelas?</i>	Les élèves ont dit que l'enseignant a transmis la matière clairement et assez bien.
5.	<i>Menurut Anda, apakah dengan menerapkan media pembelajaran digital french-games dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.</i>	Selon les élèves, c'était un peu moins propice car l'ambiance de la classe était encore bruyante.

D'après les résultats des entretiens ci-dessus, on peut conclure que l'application des médias numériques *french-games* dans le processus d'apprentissage rend les élèves heureux et assez enthousiastes car jusqu'à présent, ils n'ont reçu que des cours de français utilisant des livres et la méthode des questions et réponses uniquement. En utilisant les médias numériques *french-games* sur les médias numériques, cela rend les élèves plus actifs dans les activités d'apprentissage, en particulier avec des images et des sons intéressants qui ne rendent pas les activités d'apprentissage ennuyeuses. Cependant, l'ambiance de la classe n'était toujours pas propice car certains élèves entendaient encore du bruit. Ainsi, la chercheuse et l'enseignantsporteront plus d'attention et plus de

méthodes lors de la présentation de matériel utilisant des médias numériques *french-games* au prochain cycle.

Réflexion

Sur la base des résultats d'apprentissage des élèves du cycle I, on sait que le nombre d'élèves ayant atteint les scores KKM était de 19 personnes, soit environ 56 %. Ce résultat est toujours inférieur au critère de réussite prédéterminé de 80 %. Voici les résultats des réflexions du cycle I :

1. Il y a eu une augmentation des résultats d'apprentissage des élèves du pré-test au post-test après l'utilisation des médias numériques *french-games* de 32 % à 56 %. Cependant, cette augmentation ne répond toujours pas aux critères de graduation de cette recherche.
2. Le manque d'intérêt des élèves pour la lecture du texte et le manque de médias utilisés de sorte que la compétence de compréhension écrite du matériel la vie quotidienne est faible.

Après avoir évalué la réflexion I, la chercheuse a apporté plusieurs améliorations à apporter pour le cycle II afin que la chercheuse puisse réunir les critères de succès prédéterminés.

• Cycle II

A. Planification

1. La chercheuse et l'enseignant déterminent le temps de mise en œuvre du cycle II.
2. La chercheuse fournissent les instruments de recherche à utiliser.

B. Mise en œuvre

La mise en œuvre de l'action du cycle I a consisté en 2 réunions. Les étapes réalisées dans la mise en œuvre de l'action ont été les suivantes :

1. La première réunion

La première réunion a eu lieu le 24 Mai 2023. Lors de cette réunion, le matériel fourni était le matériel de la vie quotidienne. Dans la recherche-action de cette classe, la chercheuse était accompagnée d'une collaboratrice, à savoir Mme Nuriyati Prasetya Lubis, tant que l'enseignant de français à SMAN 21 Medan. Les mesures suivantes ont été prises lors de la première réunion :

- a) L'enseignant accueille les élèves en français.
- b) L'enseignant demande les élèves de diriger la prière et de chanter l'hymne national.
- c) L'enseignant demande comment vont les élèves et demande ensuite la vie quotidiennes des élèves en français.
- d) L'enseignant présente le jeu « sème et récolté » qui est déjà disponible sur le média *french-games* à l'aide d'un projecteur devant la classe.
- e) Les élèves sont autorisés à ouvrir leur portable pour jouer et répondre les questions qui apparaissent à chaque session.
- f) L'enseignant demande les élèves d'envoyer les scores obtenus par les élèves via *Whats App*.
- g) Après la fin d'un jeu, l'enseignant demande les élèves de rejouer mais avec un type de jeu différent.

- h) Pendant le processus d'apprentissage, les élèves jouent tout en posant quelques questions à l'enseignant concernant les procédures de jeu.
- i) Le processus d'apprentissage se termine par le chant de la chanson « si tu aimes parle français ».
- j) L'enseignant remercie et salue les élèves.
- k) Pendant le processus d'apprentissage, la chercheuse effectuent des recherches et enregistrent également l'assiduité des élèves.

2. La deuxième réunion

La deuxième réunion a eu lieu le 31 Mai 2023. Voici le suivi de la deuxième réunion :

- a) L'enseignant accueille les élèves en français.
- b) L'enseignant demande les élèves de diriger la prière et de chanter l'hymne national.
- c) L'enseignant demande comment vont les élèves et demande ensuite la vie quotidiennes des élèves en français.
- d) L'enseignant remercie les élèves qui ont réussi le jeu avec de bonnes notes.
- e) Ensuite, l'enseignant affiche une image sur la vie quotidienne.
- f) Les élèves prêtent attention à chaque image.
- g) Les élèves sont invités à s'avancer pour répondre à l'image affichée par l'enseignant.
- h) La chercheuse ont observé le processus d'apprentissage et l'interaction entre le'enseignant et les élèves.
- i) L'enseignant termine la leçon en disant merci et salutations.

Observation

Les observations du cycle II ont été réalisées en deux réunions. Des observations ont été faites sur les activités des enseignants et des élèves dans la réalisation des étapes du processus d'apprentissage à l'aide de médias numériques *french-games*. Voici les résultats des recherches du deuxième cycle qui sont ensuite analysés. Analyse des résultats des entretiens menés après la réalisation du processus d'apprentissage de chaque cycle.

(1) Données d'observation

Tableau 7. Fiche d'observation des élèves cycle II

No.	Aspect observé	Nombre d'étudiants	Pourcentage
1.	Enthousiasme des élèves lors de l'aperception.	31	91%
2.	Attention des élèves à l'enseignant au moment de la livraison du matériel.	29	85%
3.	Activité des élèves à demander.	29	85%
4.	Activité des élèves à répondre aux questions.	28	82%
5.	Ordre des élèves tout en suivant le processus d'apprentissage.	31	91%
Note moyenne			86,80%

Sur la base du tableau ci-dessus, l'aspect des élèves qui se compose de 5 aspects a une note moyenne de 86,80%, il peut donc être classé comme ayant satisfait aux indicateurs de réussite de cette recherche. Cela peut être vu en faisant des observations, l'activité des élèves à poser et à répondre aux questions a augmenté. Les élèves qui étaient initialement passifs, étaient plus actifs et osaient poser et répondre aux questions lorsque l'enseignant posait des questions. De même dans les aspects enthousiastes des élèves lors de l'aperception et de l'ordre des élèves lors de la participation au processus

d'apprentissage, les résultats semblent très bons et augmentent car ils ont dépassé plus de 90%. D'après les résultats de l'analyse des données d'observation, on peut dire que ce média numérique *french-games* est efficace pour être utilisé dans le processus d'apprentissage du français car il peut attirer l'intérêt et l'attention des élèves.

(2) Analyse des questionnaire

Tableau 8. Résultats de l'analyse du questionnaire Cycle II

No.	Pertanyaan	Tanggapan		Pourcentage
		S	TS	
1.	<i>Media pembelajaran digital French Games memudahkan saya dalam memahami materi La Vie Quotidienne.</i>	29	5	85%
2.	<i>Materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran digital French Games sangat menarik.</i>	32	2	94%
3.	<i>Dengan adanya gambar-gambar dan audio yang jelas, kosakata saya bertambah.</i>	30	4	88%
4.	<i>French Games sangat membantu saya dalam membaca bahasa Prancis.</i>	29	5	85%
5.	<i>Media pembelajaran digital French Games dapat meningkatkan hasil belajar saya dalam belajar bahasa Perancis</i>	30	4	88%
Note moyenne				88%

Après avoir utilisé les médias numériques *french-games* dans les apprentissages du cycle II, la chercheuse a ensuite distribué à nouveau des questionnaires aux réponses des élèves les médias. Sur la base des résultats du tableau d'analyse des données du questionnaire ci-dessus, on peut dire que l'aspect qui a reçu le score le plus élevé, à savoir, les médias numériques *french-games* sont équipés d'un matériel présenté de manière attrayante et des images et un son clairs obtiennent un score de 94 %, ce qui signifie que ce média peut attirer les intentions d'apprentissage des élèves. Cela se voit dans leurs résultats d'apprentissage qui ont augmenté. Ensuite, les résultats du questionnaire ont prouvé qu'environ 88 % des élèves pouvaient améliorer leurs résultats d'apprentissage en utilisant les médias numériques *french-games*. Par conséquent, on peut dire que les médias numériques *french-games* sont efficaces pour améliorer les résultats d'apprentissage des élèves en compréhension écrite, en particulier dans les matières françaises.

(3) Analyse des résultats d'apprentissage

Tableau 9. Résultats post-test du cycle II

Score	Nombre total d'étudiants	Pourcentage
<75	5	15%
≥75	29	85%
	34	100 %

D'après le tableau ci-dessus, 29 élèves obtiennent des scores supérieurs au KKM, soit environ 85 %. Avec le nombre d'élève qui n'ont pas rencontré le KKM jusqu'à 5 personnes ou environ 15%. On peut voir qu'il y a une augmentation des résultats d'apprentissage des élèves au cycle I et que l'objectif de cette recherche est atteint, qui est d'environ 80 % des élèves qui terminent. Pendant ce temps, le calcul des notes aux tests

était effectué par la chercheuse qui était assisté de l'enseignant pour donner le montant de la note obtenue par les élèves.

Voici un tableau de données sur la fréquence des scores des élèves au cycle II!

Tableau 10. Fréquence des résultats post-test cycle II

Valeur	Fréquence	Critère	Pourcentage
20	0	Très moins	0
40	0	Pas assez	0
60	5	Suffisant	15%
80	17	Bien	50%
100	12	Très Bien	35%
Note moyenne			

Dans le tableau ci-dessus, on peut obtenir des informations selon lesquelles il y a encore 5 élèves qui obtiennent un score inférieur à 80 points et le score moyen de la classe obtenu en annexe est de 84 points. C'est-à-dire, que les résultats d'apprentissage des élèves du cycle II ont atteint des indicateurs de réussite. Ainsi, cette recherche a été complétée au cycle II parce qu'elle avait atteint l'objectif de recherche. Voici un tableau des notes sur les résultats du pré-test, post-test cycle I et cycle II !

Tabel 11. Évaluation des Résultats d'apprentissage des élèves

Score	Pre-test	Cycle I	Cycle II
<75	74%	44%	15%
≥75	26 %	56%	85%

(4) Entretien

La chercheuse a de nouveau mené des entretiens avec les élèves en classe XI IPS 3 à SMAN 21 Medan pour connaître leurs réponses les apprentissages qu'ils avaient effectués jusqu'à présent au cycle II. Voici une description des résultats de leurs entretiens :

Tableau 12. Résultats des entretiens du cycle I

No.	Question	Description des résultats d'entretien
1.	<i>Setelah guru menerapkan media french-games bagaimana proses pembelajaran bahasa Prancis menurut Anda?</i>	Selon les élèves, cela devient plus amusant. Car jusqu'à présent, ils n'ont étudié que selon des livres et la méthode des questions-réponses et non entrecoupés de jeux.
2.	<i>Apakah belajar melalui french-games membuat Anda lebih aktif atau justru membosankan? Berikan alasannya!</i>	Selon les élèves, apprendre en jouant à l'aide de <i>french-games</i> rend les élèves plus actifs dans les activités d'apprentissage parce qu'il y a beaucoup d'images intéressantes dans les médias qui ne les ennuient pas.
3.	<i>Dengan menggunakan media digital french-games dapat meningkatkan rasa keingintahuan kamu terhadap pelajaran?</i>	Les élèves admettent que leur niveau de curiosité vis-à-vis de la matière enseignée est assez élevé. Parce que dans ce média, il stimule la curiosité des élèves à chaque chapitre.
4.	<i>Menurut Anda apakah pemaparan materi yang disampaikan oleh guru sudah jelas?</i>	Les élèves ont dit que l'enseignant a transmis la matière clairement et assez bien.
5.	<i>Menurut Anda, apakah dengan menerapkan media pembelajaran digital french-games dapat menciptakan suasana</i>	Selon les élèves, étant donné que l'écran du projecteur qui affiche le son et les images est assez grand et large, l'attention des élèves

kelas yang kondusif.

est consacrée au début de l'apprentissage afin que la classe soit dans des conditions assez propices.

D'après les résultats des entretiens ci-dessus, on peut conclure que l'application des médias numériques *french-games* dans le processus d'apprentissage rend les élèves heureux et assez enthousiastes car jusqu'à présent, ils n'ont reçu que des cours de français utilisant des livres et la méthode des questions et réponses uniquement. En utilisant les médias numériques *french-games*, cela rend les élèves plus actifs dans les activités d'apprentissage, en particulier avec des images et des sons intéressants qui ne rendent pas les activités d'apprentissage ennuyeuses. De plus, la situation en classe était propice car l'attention des élèves était consacrée pendant la leçon.

Réflexion

Après avoir fait l'apprentissage et distribué le post-test, la chercheuse et l'enseignant ont réfléchi les actions du cycle II. Sur la base des résultats d'observations et des résultats d'analyse des acquis d'apprentissage des élèves, le processus d'implantation du cycle II s'est très bien déroulé et a abouti à des résultats qui rencontraient les critères de recherche selon ce qui avait été déterminé.

Voici les résultats des réflexions du cycle II :

1. Activité des élèves à poser et à répondre aux questions a augmenté.
2. Scores des élèves ont augmenté de 29 % au cycle II. De 56% à 85%
3. Les élèves sont capables de répondre les questions de l'enseignant sur la vie quotidienne. Même les élèves peuvent évoquer leur quotidien en français.
4. Atmosphère de la classe devient propice, car l'attention des élèves est concentrée sur un objet.

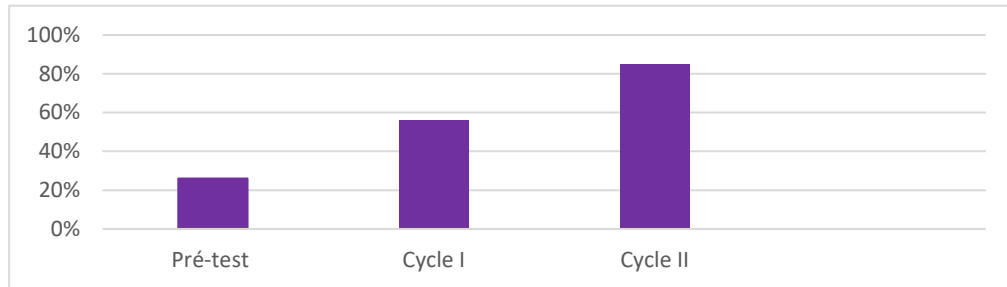
Sur la base des résultats de cette réflexion, on peut conclure que l'utilisation des médias numériques *french-games* peut améliorer les compétences de compréhension écrite des élèves dans le matériel de tous les jours et augmenter la confiance et l'activité des élèves en classe. Avec beaucoup de pratique, les images et les sons peuvent aider les élèves à améliorer leurs résultats d'apprentissage. L'attention des élèves est également consacrée au cours du processus d'apprentissage, créant ainsi une salle de classe propice. En utilisant les médias numériques, il peut également aider les enseignants à présenter le matériel d'apprentissage.

Discussion

D'après les recherches effectuées, les résultats obtenus au cycle I ont montré que les élèves étaient moins actifs en classe et que les notes n'atteignaient pas les indicateurs de réussite, car d'après les observations faites au cycle I, l'activité des élèves devait être augmentée en termes d'activité de l'attention des élèves. Alors qu'au deuxième cycle, l'activité des élèves durant le processus d'apprentissage a augmenté et rencontre les indicateurs de réussite. Ceci est soutenu sur la base d'observations faites au cours du processus d'apprentissage, où dans ce deuxième cycle, les élèves sont plus actifs et concentrés pendant le processus d'apprentissage. De même avec les résultats de l'apprentissage de la compréhension écrite des élèves en classe XI IPS 3 SMAN 21 Medan qui a augmenté. On sait que le nombre d'élèves ayant obtenu le score KKM lors du pré-test était de 32%, puis au cycle I il est passé à 56% et comme il ne répondait toujours pas les

indicateurs de recherche, un post-test a été réalisé en cycle II, et il a rempli le critère de réussite de 85 %. Ainsi, on peut dire que les médias numériques *french-games* peuvent améliorer les résultats d'apprentissage des élèves en compréhension écrite en classe XI IPS 3 SMAN 21 Medan.

Voici un graphique de l'augmentation des résultats d'apprentissage des élèves du pré-test au cycle II !



Graphique 1. Diagramme l'augmentation des notes des élèves

CONCLUSIONS ET SUGGESTION

A. Conclusion

Sur la base des résultats de la recherche et des données analysées, les conclusions suivantes sont obtenues :

1. Amélioration de la compétence de compréhension écrite des élèves en utilisant médias numériques *french-games* à SMAN 21 Medan est réalisé à l'aide d'une recherche-action en classe en quatre étapes, à savoir : planification, mise en œuvre, observation et réflexion. Dans la matière la vie quotidienne en classe XI IPS 3. La recherche s'est déroulée en 2 cycles, chaque cycle consistant en deux réunion (2x 45) minutes.
2. Efficacité de l'utilisation des médias numériques *french-games* est mesurée sur la base des valeurs pré-test et post-test. Ensuite, on peut voir l'augmentation des scores entre le prétest et le post-test de 26% à 56% à 85%. Et les élèves sont capables de bien répondre les questions posées par l'enseignant.

B. Suggestion

1. Les médias numériques *french-games* peuvent non seulement être utilisés pour le matériel de la vie quotidienne, mais peuvent également être utilisés pour d'autres matériaux, tels que la famille, l'animal, nombre, etc.
2. Les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes et de médias pour empêcher l'ennui d'apparaître chez les élèves et l'atmosphère d'apprentissage sera plus agréable.

BIBLIOGRAPHIE

- Abdillah, Leon A et al. 2021. Penelitian Tindakan Kelas. Indramayu:CV Adanu Abimata.
- Alderfer, Clayton. 2012. Motivasi Belajar. Yogyakarta: Pt. Global Press.
- Aqib, Zainal dan M. Chotibuddin. 2018. Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:PT. Bumi Aksara.

- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung:Pt. Remaja Rosdakarya.
- Hasan, Muhammad, et al. 2021. *Pembelajaran Digital*. Bandung:Widina Bhakti Persada Bandung.
- Jediut, Mariana, et al. 2021. Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar 2 (2) : 3*.
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung:Alfabeta.
- Permansah, S., dan T. Murwaningsih. 2018. Media Pembelajaran Digital : Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Jurnal Edukasi: 72*.
- Septantiningtyas, Niken et al. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Klaten:Penerbit Lakeisha.
- Sudiana, I Nyoman. 2007. *Membaca*. Malang:Universitas Pendidikan Malang.
- Tantri, Ade Asih Susiari. 2016. Hubungan Antara Kebiasaan Membaca dan Penugasan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Edukasi:2(1) :12*.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Penerbit Angkasa.
- Wijaya Ma`ruf, A., et al. 2021. Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah 2 (2) : 1*.

SITOGRAPIE

- IC Language LTD. Apprendre Le Français <https://www.french-games.net>. 17 Januari 2023.
- Margaretha Madha Melissa. Model Spiral Dari Kemmis dan MC Taggart. <https://images.app.goo.gl/VgSDc9pxZXWvkHeGA>. 20 Januari 2023.
- Rafif Aufa Nanda. Bahasa Prancis-Kata Kerja Refleksif. <https://www.kelaspoliglot.net/2017/12/bahasa-prancis-kata-kerja-refleksif.html?m=1> . 17 Januari 2023.