

# UTILISATION DE LA TECHNIQUE *MISSING LETTERS* POUR AUGMENTER LA MAÎTRISE DU VOCABULAIRE FRANÇAIS NIVEAU A1

<sup>1</sup>Nissa Agniya Resmisari, <sup>2</sup>Farida Amalia

<sup>1,2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia – Indonésie

✉ <sup>1</sup>agniyannya4@gmail.com, <sup>2</sup>faridamalia@gmail.com

**RÉSUMÉ.** Cette recherche vise à décrire la mise en œuvre de la technique *Missing Letters* dans l'enseignement de la langue française, à décrire la maîtrise du vocabulaire après avoir été utilisée la cette technique et à identifier les réponses des élèves. La méthode pré expérimentale avec *One shot cas study design* est utilisée comme méthode de recherche. Les techniques de collecte de données sont la recherche en bibliothèque, les tests, et le questionnaire. La population de cette étude est la capacité de vocabulaire français chez les élèves de la 11e année de la SMAN 1 Cicalengka et l'échantillon de l'étude est de 20 étudiants. Le résultat du questionnaire révèle que l'utilisation de la technique *Missing Letters* montre la réponse positive. Il peut être vu cela est prouvé par la présentation qui montre que 50% des étudiants estime que l'activité d'apprentissage est plus agréable, 35% admettent qu'il peut améliorer la motivation d'apprentissage, et 15% d'étudiants dit qu'ils obtiennent les idées pour faciliter l'écriture.

**Mots-clés:** maîtrise de vocabulaire, technique de missing letters

## INTRODUCTION

La langue est une façon de la communication pour transmettre les idées et les émotions par oral ou écrit. La langue française est l'une des langues principales dans le monde, parce que 36 pays l'utilisent comme langue officielle. Elle devient une langue qui est la plus apprise après l'anglais. Le français dans le curriculum en Indonésie est une langue étrangère seconde comme le japonais, l'arabe, l'allemand, qui est appris formellement.

Dans l'apprentissage du français au lycée ou à l'université, les apprenants sont priés d'augmenter leurs compétences de langue comme la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite, la production écrite. L'objectif dans cette recherche est la compétence du vocabulaire français les lycéens niveau A1. Dans le procédé de l'apprentissage du français, les élèves rencontrent souvent des difficultés pour produire des phrases, pour parler, pour comprendre le texte. L'un des facteurs est qu'ils maîtrisent mal le vocabulaire français. Et puis une particularité du français qui a une structure grammaticale différente de l'indonésien. Ensuite, la méthode d'enseignement classique qui est utilisée par les professeurs est motivant peu les élèves à apprendre le français.

Donc, les éducateurs doivent réfléchir à des moyens effectifs pour susciter l'intérêt et la motivation des apprenants. L'un des efforts qui est fait pour surmonter ce problème est de combiner l'enseignement avec la technique de jeu parce qu'avec cette combinaison les apprenants plus détendus dans la réception de la matière.

Jouer dans l'apprentissage du français est une stratégie qui peut être utilisée pour accélérer la maîtrise des concepts de la langue française. Donc, le chercheur propose une technique, c'est la technique *Missing Letters* qui peut être une solution pour surmonter les obstacles ou les difficultés rencontrées par les élèves.

Cette technique est intéressante à tester pour améliorer la maîtrise du vocabulaire de français des élèves afin qu'ils puissent se rappeler beaucoup de vocabulaire à partir de

matériel fourni afin d'améliorer la capacité d'écrire, la compétence de comprendre le texte, et aussi parler bien le français mais il est également prévu d'aider l'enseignant à créer une atmosphère d'apprentissage agréable.

Sur la base de ces idées, le chercheur s'intéresse à effectuer cette recherche. Pour préciser la problématique de cette recherche, nous formulons trois questions ci-dessous : (1) Quel est le processus d'apprentissage du vocabulaire français en utilisant la technique «*Missing Letters*»? ; (2) Comment est la compétence des élèves après avoir utilisé la technique «*Missing Letters*»? ; (3) Quelle est l'opinion des élèves sur l'utilisation de la technique «*Missing Letters*» pour augmenter la maîtrise du vocabulaire français?

Cette recherche a plusieurs objectifs, ce sont de connaître : (1) Le processus d'apprentissage du vocabulaire français en utilisant la technique «*Missing Letters*» ; (2) La compétence des élèves après avoir utilisé la technique «*Missing Letters*» ; (3) l'opinion des élèves sur la technique «*Missing Letters*»

Dans cette recherche, le chercheur espère posséder des avantages pour : Donner une référence de l'utilisation de la technique «*Missing Letters*» dans l'enseignement du français ; Devenir une technique alternative pour les enseignants à utiliser dans l'enseignement et les activités d'apprentissage dans un effort pour améliorer la qualité de l'apprentissage de la langue française ; Fournir une motivation pour les étudiants à améliorer leurs compétences en langue française par l'aide de techniques «*Missing Letters*» ; permettre de mieux comprendre la profondeur de la connaissance et peut aider les chercheurs à devenir de futurs éducateurs en entrant dans le monde de l'éducation.

Selon Sudrajat (2008, p.2) la technique d'apprentissage est définie comme une manière qui met en œuvre une méthode spécifique. Cet avis montre que les techniques d'apprentissage sont utilisés (utilisées) pour présenter une méthode spécifique. C'est-à-dire avant une méthode est appliquée, l'utilisateur doit tout d'abord adapter à d'autres facteurs. Par exemple, l'utilisation des méthodes d'enseignement en classe avec beaucoup d'étudiants ont besoin de techniques différentes avec des classes un peu d'étudiants.

Selon Santrock (2002, p.272-273) le jeu est une activité amusante qui est entrepris pour le bien de l'activité elle-même. L'activité s'est déroulée sans coercition et avec des sentiments de plaisir. Le développement de l'enfant peut être vu quand un enfant imite quelque chose qu'il a vu, conformément à ce qu'il pensait. Ainsi, le jeu est une technique qui peut être utilisée dans le processus d'apprentissage où les enseignants peuvent fournir la matière en manière plus amusant afin que les élèves peuvent apprendre en jouant.

Le vocabulaire est ensemble de mots dont dispose une personne; terme spécialises. (Ray, 2006, p.1418). Ensuite, selon Cuq dan Gruca (2002 :149) «*Quand on parle, quand on écrit, l'auditoire ou les lecteurs évaluent notre production. Quand on lit ou quand on écoute, on évalue la production des autres. Accent, débit, particularités de la syntaxe et du vocabulaire*». Cette opinion confirme que le vocabulaire est une partie importante de la langue parce que quand quel qu'un parle, écrit, lit ou écoute, l'interlocuteur essaie de comprendre ce qu'il dit ou écrite. Donc, si le vocabulaire d'une personne est vaste alors le processus de communication se déroula plus facile.

*Missing Letters* selon <http://www.spellingcity.com/Games/missing-letter.html>

Missing Letter is a letter recognition game that provides students with the opportunity to figure out which letter is missing from each term. Missing Letters is a fun free game for kids of all ages. Even the youngest learners can practice letter recognition by trying to find the Missing Letter that completes each spelling or vocabulary word.

La définition ci-dessus signifie que *Missing letters* est un jeu qui donne l'occasion aux étudiants de comprendre quelles lettres sont manquantes d'un mot. D'ailleurs, il est un jeu amusant pour les enfants de tous âges. Même les débutants peuvent pratiquer la reconnaissance des lettres en essayant de trouver les lettres manquantes pour compléter le vocabulaire.

Ce sont les étapes de l'utilisation de la technique *Missing Letters* qui présenté par Suparyono (2010) comme suit:

- a. Le professeur présente un nouveau vocabulaire avec les médias *flashcard* jusqu'à ce que l'enfant à comprenne ou mémorise
- b. L'enseignant montre une des images qui accompagnée la carte sous les mots omis une ou plusieurs lettres.
- c. L'enseignant demande aux élèves de deviner et chercher les lettres manquantes pour trouver le mot juste, selon l'image affichée précédemment. Cette activité peut être réalisée individuellement ou en groupes.

## MÉTHODE

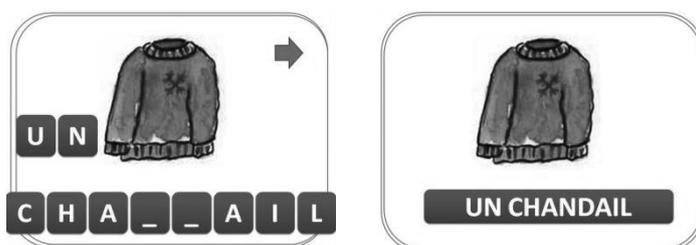
Dans cette recherche, le chercheur utilise la méthode pré-expérimentale. Cette méthode a pour but de répondre aux problèmes. Le concept de recherche est « *one shot case study design* ». Le chercheur faisait une expérimentation seulement à un groupe de lycéens sans aucune comparaison. La population dans notre recherche est caractéristique des compétences linguistiques spécifiquement la capacité de vocabulaire français les lycéens du SMAN 1 CICALENGKA de l'année scolaire 2013/2014. L'échantillon de cette recherche est 20 lycéens de la classe XI *Bahasa* du SMAN 1 Cicalengka. Dans cette étude, nous utilisons plusieurs techniques de collecte des données telle que l'étude bibliographie, les tests, et le questionnaire.

## RÉSULTATS ET DISCUSSION

Dans cette recherche, le chercheur a donné deux fois l'expérimentation qui ont eu lieu du 2 au 3 mai en 2014, en classe XI *Bahasa* SMAN 1 Cicalengka l'année scolaire 2013/2014. Les étapes effectuées par le chercheur pendant l'expérimentation :

1. Le chercheur donne le sujet d'apprentissage sur 'les vêtements'
2. L'enseignant commence la leçon en posant des questions Qu'est-ce que c'est» en montrant une photo des matériaux d'apprentissage en utilisant *flash card* et répété en français.
3. Une fois que le chercheur considère que les élèves ont mémorisé et ont compris les mots. L'enseignant donne la technique *Missing Letters*. L'enseignant montre une image en utilisant *flash card* dont une partie des lettres sont éliminés.
4. L'enseignant demande aux élèves de deviner les lettres manquantes pour trouver le mot juste selon les images montrées.
5. L'enseignant donne des exercices pour faire des phrases simples à partir du vocabulaire qui a été discuté précédemment.

Voici l'exemple de l'utilisation la technique *Missing Letters*



Pour obtenir des données sur la valeur de la note moyenne du test, le chercheur a été calculé comme suit :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Remarque :

X: les notes moyennes

$\sum X$  : nombre des résultats de test

N : nombre de répondants

(Arikunto, 2006:275)

Les indicateurs de succès de l'utilisation de technique *Missing Letters* est le montant des résultats d'apprentissage des élèves comparés avec critères d'exhaustivité minimum (KKM) sur la base du programme de SMAN 1 Cicalengka année scolaire 2013/2014. L'utilisation de la techniques *Missing Letters* peut être considérée comme réussi si la valeur moyenne (*mean*) est plus grande que critères d'exhaustivité minimum et n'est pas efficace si la valeur moyenne est inférieure. Les critères d'exhaustivité minimum pour les sujets français est 75 basé sur le programme SMAN 1 Cicalengka année scolaire 2013/2014.

$$\text{Valeur moyenne } \bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1582}{20} = 79,1$$

Sur la base des résultats obtenus, on peut voir que la valeur moyenne est 79,1. Ces chiffres montrent que la valeur des compétences en français des élèves est bonne parce qu'elle a dépassé les critères d'exhaustivité minimum est de 75. Ainsi, il peut être conclu que la technique *Missing Letters* peut avoir un impact positif aux élèves pour améliorer leurs compétences en écriture dans des phrases en français.

## CONCLUSION

La technique « *Missing Letters* » est une forme de jeu de vocabulaire varié. Ce jeu vise à améliorer les compétences de vocabulaire des joueurs. Dans ce jeu, on a demandé aux participants de remplir les lettres vides d'un mot.

Après avoir obtenu le résultat du test ci-dessus, nous pouvons conclure que la technique « *Missing Letters* » est efficace pour faciliter les lycéens à écrire les phrases en français, vu que la valeur moyenne est classée « bien ».

Basé sur les résultats du questionnaire distribués auprès 20 lycéens, cela montre que la technique « *Missing Letters* » a des avantages et des inconvénients. En général, les élèves ont exprimé que cette technique est intéressante pour une utilisation dans tout apprentissage, en plus des étudiants ont déclaré que la technique de jeu facilite faire une phrase en français.

Sur la base du calcul des questionnaires, les réponses des élèves à la technique *Missing Letters* ont montré la réponse positive. En effet 50% des élèves ont déclaré que les activités d'apprentissage sont amusantes, 35% cela augmente la motivation à apprendre, et 15% ont révélé que les activités les aident pour écrire.

Finalement, le chercheur voudrait donner quelques suggestions aux étudiants, aux professeurs, et aux autres chercheurs : Pour les étudiants, ils devraient plus souvent faire des exercices d'écrire des phrases, lire des textes, écouter des audio en français ; Pour les professeurs, les enseignants sont censés faire que ces techniques soit plus intéressant pour attirer l'attention des élèves dans l'apprentissage du français ; et Pour les autres chercheurs, nous souhaitons qu'ils fassent des études plus poussées afin d'examiner plus profondément cette technique de jeu en l'appliquant aux compétences linguistiques comme la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale ou la production écrite.

## RÉFÉRENCES

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Cuq, J.P. & Gruca, I. 2002. *Cour de didactique du francais langue etrangere et seconde*. Grenoble : Universitaires de Grenoble
- Ray, Alain. 2006. *Le Robert Micro*. Paris : Le Robert
- Santrock, J,W. 2002. *Life span development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Media Group.
- Suparyono, E. (2010). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Bahasa What Are the Missing Letters Pada Siswa Kelas III, SDN Gemaharjo4, Tegalombo, Pacitan (Penelitian Tindakan Kelas)*. Tesis (tidak diterbitkan). Tersedia pada <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view> (diakses pada tanggal 16 mei 2014)