

ABSTRACT

THE USE OF UNJUMBLE GAME MEDIA ON FRENCH GRAMMAR OF GRADE XI STUDENTS AT PUBLIC SCHOOL 9 BANDAR LAMPUNG

by
Annisa Dyantina

This research aims to determine students' understanding of French grammar before and after being taught using the unjumble game on the Wordwall website in the twelfth grade of SMA Negeri 9 Bandar Lampung. The subjects of this study were students of class XI-4 as an experimental class consisting of 31 students. This research uses quantitative research with a quasi-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. Data analysis used the normality test, homogeneity test, N-Gain test, and t-test using SPSS 25. According to the results of the data that have been collected, the pretest has an average value of 62.39 and the posttest has an average value of 75.48. Based on these results, the results obtained an increase of 21,78. Then the t-test value is obtained with a sig. (2-tailed) of $0,000 < 0,05$, which means that there is a significant difference in value between pretest and posttest with an N-Gain value of 0,6507, which is included in the category medium. Besides, there are advantages and disadvantages to the implementation of the Wordwall website. According to the students, the advantages are that Wordwall is very engaging to use in learning French, especially the unjumble game for grammar understanding, and Wordwall can help increase their interest and motivation in learning the French language. On the other hand, the drawback is the features in the wordwall website in the form of appearance, effectiveness, or explanations in this game which makes students doubt the effectiveness of this website to improve students' understanding of French.

Keywords: the unjumble game, French grammar, Wordwall

RÉSUMÉ

L'UTILISATION DU JEU UNJUMBLE SUR LA GRAMMAIRE FRANÇAISE DES ÉLÈVES DE LA CLASSE XI À L'ÉCOLE PUBLIQUE SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

**by
Annisa Dyantina**

Cette étude vise à savoir la compréhension de la grammaire des élèves en français avant et après avoir été enseignés à l'aide du jeu Unjumble sur le site Wordwall en classe XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung en tant que classe expérimentale composée de 31 élèves. Cette recherche est une recherche quantitative, avec un design de recherche expérimental avec forme one group pretest-posttest. L'analyse des données a utilisé le test de normalité, le test d'homogénéité, le test de N-Gain, et le test-t à l'aide de SPSS 25. D'après le résultat des données qui ont été collectées, le prétest a une moyenne valeur de 62,39 et le posstest a une moyenne valeur de 75,48. Sur la base de ces résultats, les résultats ont obtenu une augmentation de 13,09. Ensuite, la valeur du t-test est obtenue avec une valeur sig. (2-tailed) de $0,000 < 0,05$, ce qui signifie qu'il existe une différence de signification de valeur entre les résultats prétest et posttest avec une valeur N-Gain qui est incluse dans la catégorie moyenne. Alors, selon les élèves, il y a des avantages et des inconvénients à la mise en œuvre du site Web Wordwall. Selon les étudiants, les avantages sont que Wordwall est très engageant pour apprendre le français, en particulier le jeu de déchiffrement pour comprendre la grammaire, et Wordwall peut aider à augmenter leur intérêt et leur motivation à apprendre la langue française. D'autre part, les inconvénients sont les caractéristiques du site web wordwall sous forme d'apparence, d'efficacité ou d'explication dans ce jeu, ce qui fait douter les élèves de l'efficacité de ce site web pour améliorer leur compréhension du français.

Mots-clés: le media d'apprentissage, le jeu Unjumble