



Le développement du jeu éducatif ABDI (Aventure à Bali : Devinez l' Icône) comme support d'apprentissage dans le cours de Français du tourisme

Lupita Dewayani ✉ Neli Purwani

Section de la Pédagogie de français, Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang, Indonésie

Infos sur l'article

Historique des articles :

Accepté en mars 2025

Approuvé en avril 2025

Publié en mai 2025

Keywords:

Educative game, learning tools, Français du tourisme

Résumé

Cette recherche a développé le jeu ABDI (Aventure À Bali : Devinez L'Icône) pour soutenir l'apprentissage du Français du Tourisme à l'Universitas Negeri Semarang. Ce développement médiatique vise à améliorer la capacité des étudiants à présenter les attractions touristiques et culturelles balinaises en français. Utilisant le modèle ADDIE, ce jeu passe par les étapes d'analyse, de conception, de développement, de mise en œuvre et d'évaluation. Les résultats montrent que le jeu ABDI est efficace pour atteindre les objectifs d'apprentissage, accroître la compréhension du tourisme à Bali et mettre en pratique les compétences de présentation en français. Les étudiants ont donné des réponses positives, faisant ABDI un support d'apprentissage innovant et efficace.

Abstract

This research developed the game ABDI (Adventure in Bali: Guess the Icon) to support learning French for Tourism at Universitas Negeri Semarang. This media development aims to improve students' ability to present Balinese tourist and cultural attractions in French. Using the ADDIE model, this game goes through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that the ABDI game effectively achieves learning objectives, increasing understanding of Bali tourism and practicing French presentation skills. Students gave positive responses, making ABDI an innovative and compelling learning medium.

L'INTRODUCTION

Le cours de Français du Tourisme à Universitas Negeri Semarang, spécialement destiné aux étudiants du 4ème semestre de la Section de la Pédagogie de français, est conçu pour développer la capacité à présenter les attractions touristiques et les richesses culturelles indonésiennes en français. Le processus d'apprentissage comprend diverses activités conçues pour optimiser la compréhension et les compétences des étudiants dans la transmission d'informations touristiques. Deux supports de jeu, Monopole du Tourisme (Motour) et SéTour (Serpents et Échelles du Tourisme), ont été développés pour accompagner le cours de Français du Tourisme, montre le potentiel des jeux comme outil pédagogique dans ce cours (Agustyawati et al., 2014) ; (Wahyuningsih et al., 2020). Cette recherche porte sur l'un des Graduate Learning Outcomes (CPL) du cours Français du Tourisme, à savoir la capacité des étudiants à présenter et fournir des informations sur les attraits touristiques et les richesses culturelles à l'aide d'expressions présentatives. Cette capacité est importante pour transmettre des informations de manière intéressante et convaincante. Des médias d'apprentissage efficaces jouent un rôle important dans ce processus, en aidant les enseignants et les étudiants à mieux échanger des informations (Khairani & Febrinal, 2016).

Il a été prouvé que l'utilisation de jeux de société dans des contextes d'apprentissage des langues crée une atmosphère d'apprentissage intéressante et stimule l'intérêt des étudiants (Alan et al., n.d.; Madya & Meiningsih, 2021; Mufidal et al., 2021 ; Pamela, 2020 ; Pendidikan et al., n.d.-a, n.d.-b ; Purnama Sari & Mukhlishina, 2023 ; Sari et al., n.d.). Les jeux de société ne sont pas seulement un outil d'apprentissage, ils développent également des compétences sociales et de pensée critique (Kurniawan, n.d.). La recherche montre que les jeux de société ont une valeur éducative qui peut améliorer les capacités de résolution de problèmes et la créativité (Saputra, 2019). Le

concept de « Qui suis-je », un jeu de devinettes qui repose sur des questions par oui ou par non pour deviner l'identité d'un personnage, ajoute une dimension interactive et engageante à l'apprentissage (Wulandari et al., 2023). Cette approche permet le développement des compétences cognitives, de la logique, ainsi que la capacité de penser rapidement et de manière créative. Ces jeux peuvent être adaptés à divers sujets ou thèmes enseignés en classe, ce qui en fait un outil d'apprentissage efficace et ludique (Oktaviani & Setiyono, 2022)

Dans le cadre de l'apprentissage du Français et du Tourisme, le jeu de devinette sur les attractions touristiques de Bali peut améliorer les compétences des élèves dans la rédaction de textes promotionnels touristiques (Dinda et al., 2023) (Karimah et al., 2024). Les étudiants doivent être plus actifs dans la pratique de la description, de la composition de phrases et du partage d'informations sur les attractions touristiques de Bali (Djoko et al., n.d.). Cela enrichit non seulement les connaissances sur le tourisme, mais augmente également la compréhension de la culture, de l'histoire et d'autres aspects liés au tourisme à Bali. L'île de Bali peut être considérée comme une destination prioritaire pour les touristes étrangers, des efforts devraient donc être faits pour présenter les attractions touristiques de Bali dans les conférences du Français du Tourisme. Cette recherche vise à développer et évaluer l'efficacité de jeux éducatifs spécifiquement conçus pour aider les étudiants à comprendre et présenter les attraits touristiques et les richesses culturelles de Bali en français (Oktavia, 2023). On espère que ce jeu pourra motiver les étudiants à apprendre et à participer activement au processus d'apprentissage, atteignant ainsi les résultats d'apprentissage des diplômés (CPL) dans le cours de Français du Tourisme (Kurniawati, 2017).

LA METHODOLOGIE

Cette recherche a été menée dans le cadre du cours Français du Tourisme à Universitas

Negeri Semarang. La cible de la recherche est les étudiants de 4ème semestre qui suivent ce cours, avec un focus sur l'un des Objectifs d'Apprentissage du Cours (CPMK), à savoir présenter et fournir des informations sur les attraits touristiques en tant que guide touristique (*Présenter et donner des informations sur des sites touristiques en tant que guide touristique*). Le matériel formé par les médias est la connaissance du tourisme à Bali.

Le modèle de développement appliqué par les chercheurs est ADDIE. Selon Pribadi (2009), le modèle de développement ADDIE comprend cinq étapes, à savoir l'Analyse pour déterminer les besoins d'apprentissage en analysant le matériel et ses limites, la Conception pour concevoir l'équipement produit nécessaire au développement, le Développement pour produire et réviser le produit qui ont été conçus, la Mise en œuvre pour tester ou utiliser le produit dans l'apprentissage, et l'Évaluation pour mesurer la réussite du développement du produit.

Cette recherche utilise le modèle de développement ADDIE développé par Dick et Carey. ADDIE lui-même est une abréviation d'Analyse (Analyse), Conception (Design), Développement ou Production (Développement), Implémentation ou Livraison (Implémentation) et Évaluation (Evaluation). En utilisant ce modèle, la recherche peut être menée systématiquement et orientée pour obtenir des résultats optimaux.

1. Analyse : À cette étape, les chercheurs analysent les objectifs d'apprentissage et les compétences à atteindre. Les chercheurs veillent à ce que les jeux ABDI soient non seulement intéressants, mais soutiennent également la réalisation des objectifs d'apprentissage du Français du Tourisme. Les chercheurs ont également analysé les caractéristiques du jeu basé sur le concept de « Qui suis-je » et les objectifs d'apprentissage du CPL : Présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles.

2. Conception : Au stade de la conception, le chercheur conçoit le jeu ABDI, y compris les outils de jeu, les objectifs du jeu et les éléments visuels. Les chercheurs déterminent les règles du jeu, le nombre de joueurs et la durée de la partie. Cette conception garantit que le jeu prend en charge l'apprentissage du français lié au tourisme.
3. Développement : au cours de la phase de développement, les chercheurs construisent un prototype du jeu ABDI, comprenant l'impression de cartes et la fabrication d'un plateau de jeu. Les chercheurs ont intégré dans le jeu du contenu en français lié au tourisme. Ce prototype a été validé par des validateurs experts pour évaluer les aspects d'efficacité, de précision et d'esthétique. Les révisions sont effectuées sur la base des commentaires des validateurs avant la mise en œuvre.
4. Implémentation : Après développement, le jeu ABDI a été implémenté dans le cours de Français du Tourisme. Les chercheurs expliquent le but et les règles du jeu aux étudiants du semestre 4. Les étudiants peuvent être regroupés pour accroître l'interaction sociale ou jouer individuellement pour mettre en pratique leurs compétences de présentation.
5. Évaluation : après la mise en œuvre, les étudiants sont invités à fournir des commentaires par le biais d'enquêtes et d'entretiens. Les données collectées sont analysées pour évaluer dans quelle mesure le jeu ABDI atteint les objectifs d'apprentissage. L'évaluation inclut l'efficacité des supports de jeu et la facilité avec laquelle les élèves comprennent les règles du jeu.

LA DISCUSSION

Le support de jeu ABDI a été développé en utilisant le modèle de développement ADDIE, qui implique cinq étapes de

développement, à savoir : (1) analyse, (2) conception, (3) développement, (4) mise en œuvre et (5) évaluation.

1. Étape d'analyse

A ce stade, une analyse a été réalisée pour s'assurer que le média ABDI (Aventure à Bali : Devinez l'Icône) était pertinent par rapport aux besoins d'apprentissage du cours de Français du Tourisme à l'UNNES. L'analyse des objectifs d'apprentissage et des compétences identifie deux axes principaux : Graduate Learning Outcome (GLO) CPL 5 : Les étudiants sont capables de transmettre les résultats des études de langue et de culture françaises, ainsi que leurs idées entrepreneuriales de manière critique et efficace. Et, résultat d'apprentissage du cours (CLO) CPMK 5 : les étudiants sont capables de créer des supports promotionnels touristiques via vidéo, ce qui nécessite des compétences analytiques, de la créativité et une compréhension culturelle.

L'analyse des caractéristiques du jeu garantit que l'ABDI est pertinent, interactif et soutient les objectifs d'apprentissage, en accordant une attention particulière à l'accessibilité, à la créativité, à l'évaluation des progrès et à l'adéquation au contexte éducatif.

2. Étape de conception

L'étape de conception s'est concentrée sur les références et les thèmes du jeu ABDI, ainsi que sur les concepts de jeu adaptés du jeu de devinettes « Who Am I ». Deux coffrets de jeux ont été conçus : Ensemble d'attractions touristiques populaires : contient des attractions touristiques déjà bien connues des touristes français. Ensemble d'attractions touristiques moins populaires : contient des attractions touristiques moins connues mais qui ont

le potentiel d'attirer les touristes français.

3. Étape de développement



Figure 1. Développement de produit

A ce stade, des produits dans la Figure 1, qui sont devenus un support de jeu unifié ont été développés, dont la boîte de jeu ABDI, 48 petites cartes, 48 grandes cartes, 10 cartes questions, 2 plateaux de jeu et un livret. Un essai limité a été mené auprès d'étudiants du 6e semestre, qui ont fourni des commentaires positifs concernant la facilité d'utilisation et la pertinence du matériel.

La validation experte a été réalisée par un expert en médias d'apprentissage et en français et un expert en tourisme de l'agence de tourisme KBA Tour. La validation des médias et du matériel est utilisée pour recueillir les réponses d'évaluation des experts en médias liées au développement de supports de jeu dans les cours du Français du Tourisme. La validation des médias inclut l'efficacité des médias, l'exactitude du contenu, l'esthétique visuelle, la robustesse technique et la sécurité des utilisateurs. Les experts en

médias ont donné un score de validité de 83 %, ce qui signifie que les supports de jeu ABDI répondent aux normes techniques requises pour atteindre les objectifs d'apprentissage souhaités.

La validation matérielle permet de recueillir les réponses et les évaluations des experts en matériaux liées au développement de supports de jeu dans l'apprentissage du Français du Tourisme. La validation par un expert en matériel vise à évaluer l'exactitude, la pertinence et le sens du contenu du matériel de jeu, ainsi qu'à garantir que le contenu multimédia du jeu est conforme aux besoins du programme et aux objectifs d'apprentissage du cours. L'expert matériel a donné un score de validité de 82%, ce qui signifie que le support de jeu ABDI est conforme aux besoins et objectifs d'apprentissage du cours de Français du Tourisme.

Les experts du secteur du tourisme apportent leur contribution sous la forme de modifications des thèmes et des attractions touristiques qui sont devenues des destinations préférées des touristes étrangers (Frankofon). Les touristes français ont tendance à choisir des plages préservées, peu fréquentées par les visiteurs et aimant les activités telles que le trekking, la plongée en apnée, la randonnée et autres activités similaires. Les attractions touristiques populaires offrant de belles vues restent la cible des touristes, cependant, les visites de ces destinations s'effectuent en dehors des séries de circuits avec les agences de voyages.

4. Étape de mise en œuvre

La mise en œuvre a été réalisée auprès des étudiants du 4ème semestre du cours Français du Tourisme. L'explication du jeu dure 10 minutes. Ensuite, les participants au jeu analysent les objets touristiques affichés dans le jeu. Suivi de la mise en œuvre du jeu et de la présentation du groupe perdant. Un exemple de présentation de l'attraction touristique « Lac Tamblingan » montre l'utilisation efficace et intéressante du français, ainsi que la capacité des étudiants à transmettre des informations touristiques. La présentation qui a été présentée avec succès par les participants au jeu a commencé la présentation par *la phrase d'ouverture de la présentation* « Bonjour tout le monde ! Aujourd'hui, je vais vous présenter les attractions touristiques de Bali. » Suivi de la présentation du lac Tamblingan « Voici », « le magnifique », *lac Tamblingan, « niché » sur le versant nord du mont Lesung, dans le village de Munduk, district de Banjar, régence de Buleleng, à Bali. Ce lac enchanteur offre une escapade paisible dans un cadre naturel préservé. Pour s'y rendre, vous pouvez choisir entre une randonnée pittoresque ou un trajet en véhicule depuis le temple Gunung Lesung, au cœur d'Ubud. L'entrée pour les touristes étrangers est à un prix modeste de 10 000 IDR par personne, « offrant ainsi l'opportunité de découvrir la beauté sereine de ce lieu enchanteur. »*

Dans le livret multimédia du jeu ABDI, la description du lac Tamblingan est **Le lac Tamblingan** est un lac situé sur le versant nord du mont Lesung, dans la région du village de Munduk, dans le district de Banjar, dans la régence de Buleleng, à Bali. Pour visiter le lac Tamblingan, vous pouvez faire une randonnée à pied ou utiliser un véhicule. La route mène au nord depuis le temple Gunung Lesung, au centre-ville d'Ubud. Le prix d'entrée pour les touristes étrangers au lac Tamblingan est de 10 000 IDR par personne.

Les participants ont ajouté des improvisations à la présentation de Tamblingan Lake sous la forme des phrases « *Voici* », « *le magnifique* », « *niché* » et « *offrant ainsi l'opportunité de découvrir la beauté sereine de ce lieu enchanteur* ». « . En se référant aux informations contenues dans le livret, le joueur peut ajouter *des expressions de présentation* .

Les participants ont présenté le lac Tamblingan en filtrant les informations du livret de jeu ABDI puis en présentant les points qui devaient être présentés à l'attraction touristique du lac Tamblingan. 1) La localisation est visible dans la phrase : « *dans le village de Munduk, district de Banjar, régence de Buleleng, à Bali.* », 2) Le prix du billet d'entrée apparaît dans la phrase : « *L'entrée pour les touristes étrangers est à un prix modeste de 10 000 IDR par personne* », 3) L'intéressant de cette attraction touristique apparaît dans la phrase : « *Ce lac enchanteur offre une escapade paisible dans un cadre naturel préservé* ».

5. Étape d'évaluation

L'évaluation finale est réalisée pour apprécier l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Les réponses de 24 étudiants ont indiqué que le jeu ABDI les a aidés à mieux comprendre les attractions touristiques de Bali, a accru leur intérêt pour les destinations touristiques et leur a donné l'occasion de mettre en pratique leurs compétences de présentation et de communication en français. Presque tous les élèves ont estimé que les instructions du jeu étaient claires et que le jeu était facile à utiliser, même si certains ont eu des difficultés à comprendre les instructions.

LA CONCLUSION

Cette recherche a réussi à développer le support de jeu ABDI (Aventure À Bali : Devinez l'Îcône) comme outil d'apprentissage efficace

pour atteindre les résultats d'apprentissage des diplômés (CPL) dans le cours de Français du Tourisme. Basé sur le modèle ADDIE, le développement de ce jeu passe par des étapes structurées et approfondies d'analyse, de conception, de développement, de mise en œuvre et d'évaluation.

Au cours de la phase d'analyse, les besoins d'apprentissage et les caractéristiques du jeu sont analysés pour garantir leur adéquation aux objectifs d'apprentissage. La conception du jeu « Who Am I » a été modifiée sur la base des données sur les attractions touristiques de Bali. La phase de développement comprend la création, les tests, la validation par des experts et la révision du produit, avec des résultats de validation et des retours positifs. La mise en œuvre sur les étudiants du semestre 4 montre que l'ABDI est efficace pour l'apprentissage actif, augmentant la compréhension du tourisme à Bali, ainsi que les compétences de présentation et de communication en français.

L'évaluation finale du jeu ABDI a montré une réponse très positive de la part des étudiants. Ce support de jeu est considéré comme efficace pour atteindre les objectifs d'apprentissage, accroître l'intérêt pour le tourisme et offrir une formation pratique à la communication en langue française. Ainsi, les jeux ABDI peuvent être considérés comme des supports d'apprentissage innovants et efficaces pour soutenir l'atteinte des résultats d'apprentissage des diplômés (CPL) et des résultats d'apprentissage du cours (CLO) dans le cours de Français du Tourisme.

Les supports de jeu ABDI peuvent être utilisés dans les cours de Français du Tourisme ou des cours similaires. Les étudiants peuvent appliquer ce jeu comme un outil interactif qui enrichit leur expérience d'apprentissage dans le cours de Français du Tourisme. Les suggestions qui peuvent être données aux futurs chercheurs sont d'appliquer les médias de jeu ABDI dans les cours magistraux et d'examiner les réponses des apprenants à l'utilisation des médias de jeu ABDI.

BIBLIOGRAPHIES

- Agustyawati, E., Vitri Widayanti, D., & Eko Agustiningrum, T. (2014). Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE DÉVELOPPEMENT DE JEU MONOPOLE TOURISME (MOTOR) COMME LE MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS DU TOURISME Information l'Article. In *Didacticofrancia* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dicdac>
- Alan, M., Bimantara, A., Pusparini, R., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *THE IMPLEMENTATION OF "WHO AM I" GAME TO TEACH SPEAKING DESCRIPTIVE TEXT TO THE SEVENTH GRADERS OF SMPN 3 KRIAN*.
- Bahasa Asing, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2020). Le Développement De Jeux Sétour (Serpents Et Échelles Du Tourisme) Comme Une Variante D'apprentissage Dans Le Cours Français Du Tourisme Isty Mustikaningtyas Wahyuningsih * Mohamad Syaefudin. In *Didacticofrancia* (Vol. 9, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dicdac>
- Dinda, A., Aprilia, *, Neli, P., Jurusan, B., Asing, F., Bahasa, D., Seni, U. N., & Semarang, I. (2023). Adjectifs Dans Le Paragraphe De Description Des Destinations Touristiques Sur Le Site Terres D'aventure. In *Didacticofrancia* (Vol. 12, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dicdac>
- Djoko, D., Dan, P., & Sumiyati, S. (n.d.). ANALISIS KEBUTUHAN MATERI PEMBELAJARAN PADA MATAKULIAH "LE FRANÇAIS DU TOURISME."
- Karimah, I. S., Amalia, F., Mutiarsih, Y., Hardini, T. I., Racmadhany, A., & Zuhdi, I. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Brosur Wisata Mahasiswa Level B1. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 10, Issue 1). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Kurniawati, N. (2017). FRANÇAIS DU TOURISME : PRÉPARER LES ÉTUDIANTS DE FRANÇAIS À L'UNIVERSITÉ D'ÉTAT DE SEMARANG DANS LE MONDE DU TRAVAIL. In *Universitas Negeri Jakarta*.
- Madya, S., & Meiningsih, F. A. (2021). The Use of Guessing Game in Improving the Speaking Skills of Elementary School Students. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 8(2), 327–339. <https://doi.org/10.15408/ijee.v8i2.21679>
- Mufida¹, A., Ro'is Abidin², M., Bahasa, J., Seni, D., & Bahasa, F. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335–342. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>
- Pamela, K. D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME BERBASIS EDUCATION FUN (E-FUN) PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39–45. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v10i1.3852>
- Pendidikan, J. P., Damayanti, A., Sudana, D., & Wirza, Y. (n.d.-a). *Penggunaan Games untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Use of the Games to Improve Communication Skills Students*. 20.
- Pendidikan, J. P., Damayanti, A., Sudana, D., & Wirza, Y. (n.d.-b). *Penggunaan Games untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Use of the*

Games to Improve Communication Skills Students. 20.

- Purnama Sari, E., & Mukhlishina, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEBAK GAMBAR PADA TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR* (Vol. 6, Issue 1).
- Sari, D. L., Musyarofah, L., & Gunarespati, R. (n.d.). *The Use of "Who Am I" Game to Teaching Speaking at Tenth Grade Students.*
- Tiara Oktavia, N. P. (2023). *Kemampuan Mahasiswa Semester IV Mendeskripsikan Objek Wisata Dengan Gambar Dalam Kursus Pariwisata Perancis.* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/dicdac>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.