



DÉVELOPPEMENT DE JEU MONOPOLE TOURISME (MOTOUR) COMME LE MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS DU TOURISME

Eka Agustyawati, Diah Vitri Widayanti, Tri Eko Agustiningrum ✉

Faculté des Langues et des Arts. Université d'État de Semarang.

Information

l'Article

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2014

Disetujui Oktober 2014

Dipublikasikan Oktober 2014

Keywords:

*français du tourisme,
educative games*

Abstract

La langue française comme la langue étrangère est importante dans le domaine du tourisme. Le Français du Tourisme est une des branches de l'enseignement du Français sur Objectifs Spécifiques (FOS). Dans cette recherche, j'ai développé un média à base de jeu pour une compétence standard : savoir présenter le site touristique et la richesse culturelle. Ce média s'appelle le jeu de monopole tourisme (Motour). Ce média ludique a un objectif d'animer l'enseignement pour que les étudiants s'intéressent à apprendre. Il permettrait également aux étudiants d'entraîner la spontanéité. Ce jeu utilise la carte de la propriétaire et la carte de l'aide. La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche du développement ayant dix étapes, mais j'ai seulement suivi sept étapes. Ce sont l'analyse du problème, la collecte des données, la création de la conception, la validité de la conception, la révision de la conception, l'essai, et la révision du produit. L'expert a validé et évalué le dessin du média. J'ai fait la révision selon la correction de l'expert et le résultat de l'essai. Le résultat de cette recherche est le jeu de monopole qui pourrait entraîner la spontanéité des étudiants à présenter des sites touristiques et des richesses culturelles.

Abstract

French as the foreign languages could support the development of Indonesian tourism. French tourism is one of the field studies in French for special purpose (Français sur Objectifs Spécifiques). Semarang State University offers this course on curriculum. this research developed a learning media based on game for one basic competence: presenting tourist destinations and cultural wealth. The media named Monopole Tourisme (Motour). The student will enjoy to follow the course, using game "motour", and they could exercise their spontaneity to presenting an object. It contains 23 panels of tourist destinations and cultural wealth. It also uses proprietary card and cards of help. This study used Research and Development method, adopted seven steps from ten steps : problems analysis, data collection, product design, design validation, design revision, test and product revision. The expert evaluated this media. The result of this research is motour game which can train the spontaneity of students to presenting tourist destinations and cultural wealth.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

L'INTRODUCTION

Le tourisme est un secteur important d'économie en Indonésie. Le développement du secteur de tourisme augmente la visite des touristes nationaux et étrangers. La langue étrangère est une chose importante au secteur de tourisme comme la langue de la communication. À cause de cette condition, on apprend le tourisme en langue française à l'Université d'État de Semarang au cours de Français du Tourisme.

Le Français du Tourisme est une des branches de l'enseignement du Français sur Objectifs Spécifiques (FOS) autre que le français médicale, le français juridique, le français de l'agronomie, et une branche d'activité professionnelle comme le tourisme, l'hôtellerie, la banque, les affaires, et l'avertissement (Mangiante 2004:16). L'objectif du cours est pour que les apprenants puissent communiquer à l'activité professionnelle particulièrement avec les touristes francophones.

Il y a 3 compétences standards au cours de Français du Tourisme, ce sont: (1) savoir présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles, (2) faire et présenter un itinéraire, et (3) produire un document audiovisuel sur un site touristique ou une richesse culturelle.

Selon Arsyad (1997:3), le mot média est d'origine du latin "médius" qu'il était littéralement du relais ou l'introduction. Dans l'enseignement, le média a une fonction de porter des informations du professeur aux lycéens. L'utilisation du média d'apprentissage est importante pour que l'enseignement ne soit pas monotone. Elle peut augmenter la motivation des apprenants de travailler et peut donner l'excitation. Je choisis le média d'apprentissage à base de jeu. Ce média peut entraîner la spontanéité des étudiants.

J'ai observé qu'au processus de l'enseignement, l'enseignant a demandé aux apprenants de présenter un site touristique devant la classe. Il est possible que les apprenants apprennent par cœur les matières. La spontanéité est seulement utilisée quand ils

répondent aux questions. À cause de la condition, il est nécessaire de créer un média de l'enseignement qui pourrait entraîner la spontanéité. Avec ce jeu, ils doivent présenter le site à partir des mots clés, donc ils le présentent spontanément.

Aujourd'hui, il est important d'utiliser des médias d'apprentissage. L'utilisation de médias ludique peut-être une alternative. Selon Burney Schumacher et Gisela Plata à Mahriyuni (2003:12), un jeu est important dans l'enseignement de la langue étrangère, il peut entraîner la structure et le vocabulaire. Silva (2008 : 25) dit que dans le domaine affectif, le jeu pédagogique s'avère extrêmement porteur, car il permet d'explorer avec une certaine légèreté des rôles dont celui de partenaire, de leader et d'adversaire. Pour ce qui est des avantages cognitifs, le jeu peut renforcer le travail de classification, d'ordination et de recherche de relations. Il contribue dans de nombreux cas à une meilleure scrutation du temps et de l'espace, à la maîtrise d'éléments de logique nécessaire à la solution de problèmes, au développement de la pensée symbolique, au développement de l'expression et la communication.

L'objectif de cette recherche est de créer un média de l'enseignement qui peut entraîner la spontanéité à base du jeu de monopole. Je choisis le jeu de monopole parce que la plupart de jeunes le connaissent et il est facile à jouer. Ce média est appelé monopole de tourisme, abrégé "motour". Il est une planche de deux dimensions qui se compose des sites touristiques et des richesses culturelles. À cause du temps est limité, j'ai développé un jeu pour une compétence standard de savoir présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles.

Ce jeu utilise de certaines règles. Il utilise des cartes de la propriétaire sur lesquelles j'ai mis des mots clés, et des cartes de l'aide pour aider s'ils ne peuvent pas le présenter. L'objectif principale de ce jeu est les apprenants peuvent présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles en utilisant les mots clés. En utilisant ce média, les

apprenants ne peuvent pas préparer auparavant ce qu'ils présentent. Ils ont besoin de la spontanéité pour présenter à partir des mots clés.

LA MÉTHODOLOGIE

La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche du développement (R & D). Dans cette méthode, selon Sugiyono (2006: 409), il y a dix étapes, ils sont (1) l'analyse du problème, (2) la collecte des données, (3) la création de la conception, (4) la validité de la conception, (5) la révision de la conception, (6) l'essai du produit, (7) la révision de la conception, (8) l'essai d'utilisation, (9) la révision du produit, et (10) la production. Mais dû au temps limité, j'ai seulement suivi sept étapes. Ce sont l'analyse du problème, la collecte des données, la création de la conception, la validité de la conception, la révision de la conception, l'essai, et la révision du produit. L'objectif de cette recherche est produire un développement du média d'apprentissage à base du jeu en classe pour le cours de Français du Tourisme à la compétence standard de savoir présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles.

J'ai commencé cette recherche par l'analyse de besoin. L'analyse me donne de la description de problème potentiel au cours de Français du Tourisme. Je collecte de donnée en 2 façons, la première est l'interview aux professeurs pour prendre les informations de la condition et l'utilisation du média au cours. La deuxième est l'étude de la documentation, celle-ci est utilisée pour chercher des informations nécessaires dans la production de ce média.

Ensuite j'ai fait le dessin. J'ai utilisé l'application corelDRAW X5. J'ai fait le plan des mots clés et des cartes de l'aide. J'ai mis 23 cases des sites touristiques et des richesses culturelles. Après avoir fait le plan et le dessin, l'étape suivante est la validation. L'expert du média est le professeur du français à l'Université d'État de Semarang. Je lui ai donné au fichier pour évaluer le média.

L'ANALYSE ET RÉSULTAT

De dix étapes, j'ai seulement suivi cinq étapes. Ce sont l'analyse du problème, la collecte des données, la création de la conception, la validité de la conception, et la révision de la conception.

1) L'analyse du problème

Cette étape, j'ai eu le problème dans l'enseignement du Français du Tourisme. J'ai observé qu'au processus de l'enseignement, l'enseignant a demandé aux apprenants de présenter un site touristique devant la classe. Il est possible que les apprenants apprennent par cœur les matières. La spontanéité est seulement utilisée quand ils répondent aux questions. À cause de la condition, il est nécessaire de créer un média de l'enseignement qui pourrait entraîner la spontanéité. Avec ce jeu, ils doivent présenter le site à partir des mots clés, donc ils le présentent spontanément.

2) La collecte des données

Dans cette étape, j'ai collecté des données en 2 façons, ce sont :

- (1) L'interview aux professeurs de Français du Tourisme (Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. et Dra. Conny Handayani, M. Hum).

J'ai posé des 6 questions sur l'utilisation de média au cours. Le résultat est que les deux professeurs ont utilisé le média comme *PowerPoint*, la carte des mots, et la carte. Elles ont demandé aux étudiants de présenter des sites touristiques en utilisant *PowerPoint*. L'un a utilisé la carte de mots pour la présentation. L'autre professeur a utilisé la carte pour présenter le lieu d'un site touristique. Les deux interviewés étaient d'accord s'il y avait le développement du média pour le cours de Français du Tourisme pour éviter monotonie dans l'enseignement.

- (2) La méthode de l'étude de la documentation.

Dans cette étape j'ai cherché et collecté des informations pour développer le média. J'ai étudié le syllabus, cherché la matière, trié le sujet qui réfère au syllabus, etc.

3) La création de la conception

Basé sur l'interview et les données, j'ai fait le dessin et le plan de média dans ces étapes :

- (1) La collecte de matière. Après avoir étudié le résultat d'analyse des besoins

et de syllabus de Français du Tourisme, j'ai collecté des informations détaillées sur des sites touristiques et des richesses culturelles et des images.

- (2) Planifier les matières du media. J'ai développé le média en référant à la matière. J'ai mis 23 objets sur la planche en accordant la durée du cours. J'ai fait des cartes de la propriétaire sur lesquels j'ai mis les mots clés qui permettent aux étudiants d'utiliser pour faire la présentation. Si un étudiant ne peut pas présenter le site quand il a la carte de la propriétaire, il peut utiliser la carte de l'aide. Il doit apprendre par cœur et puis il le présente.
- (3) Planifier le plan du produit. J'ai dessiné ce média en utilisant l'application CorelDRAW X5. J'ai fait 23 cases des sites touristiques et des richesses culturelles. La planche est de 40 cm x 40 cm. Les matériels requis sont la planche de monopole, un dé, 23 maisonnettes de la propriétaire, les 4 pions, 23 cartes de la propriétaire et 23 cartes de l'aide et l'argent au jouet.
- (4) Planifier la règle du jeu pour expliquer la démarche. Premièrement les joueurs lisent le règlement. Le professeur demande aux étudiants de faire un groupe de 4 personnes. Le premier joueur lance le dé, et commence le pas sur la planche dépendant le chiffre sur le dé. il arrive à une case. Il va obtenir la carte de la propriétaire sur lesquels j'ai mis les mots clés qui lui permettent d'utiliser pour faire la présentation. Si pendant 5 minutes il ne sait pas présenter le site, il peut utiliser la carte de l'aide. Il doit apprendre par cœur pendant 4 minutes et puis il le présente. Le joueur qui sait présenter le site en utilisant la carte de la propriétaire gagne 150 €, mais s'il utilise la carte de l'aide il gagne seulement 100 €. Le gagnant est le joueur qui a le plus d'argent que les autres. Il est interdit d'utiliser le dictionnaire et le manuel. Après avoir fini le jeu, les joueurs représentent ce qu'ils ont présenté devant la classe.
- (5) Imprimer le produit. Le produit dans cette recherche est le media de 2 dimensions qui est imprimé au papier ivory à la mesure d'A2.

4) La validité de la conception

La validité de la conception est un processus d'évaluer l'efficacité de la création de la

conception (Sugiyono 2009 : 414). La validation du produit est faite par l'expert. L'expert du media est le professeur du français à l'Université d'État de Semarang, Mohamad Syaefudin, M.Pd. celui qui a validé la matière du média. Je lui ai donné l'enquête de validation pour évaluer le média. Il a évalué la matière et le contenu du le média. La conception de média a été consultée à plusieurs reprises à l'expert pour obtenir de meilleurs résultats. Les corrections de l'expert sont comme suit :

1. Il faut remplacer quelques objets qui ne correspondent pas à la matière, ce sont: le climat, le temps, l'hôtel, les transports, et l'alimentation. Je les ai remplacés avec les sujets de richesses culturelles.
2. Il faut alterner la matière entre le site touristique et la richesse culturelle.
3. L'utilisation de couleur est simple, il faut utiliser plus de couleur au dessin.
4. Il faut améliorer la règle de jeu. Il faut focaliser le but de jeu et le démarche du jeu en détail, et il faut donner la durée de jeu.
5. Il faut éclairer le mot clé et l'aide.
6. Il faut que je fasse un essai pour savoir les avantages et les désavantages.

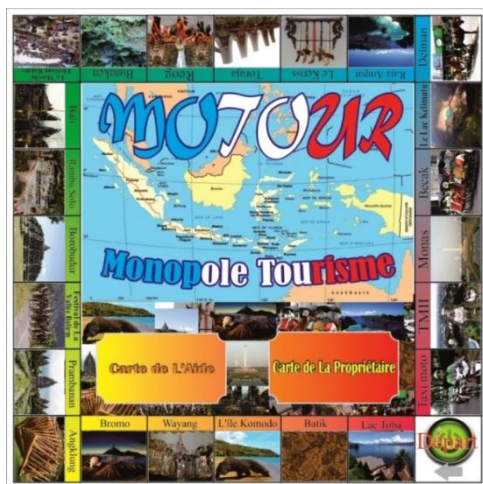
5) La révision de la conception

D'après la suggestion d'expert et l'essai, j'ai reconnu les défauts de la création du dessin (le produit préalable). J'ai fait la révision et l'amélioration selon la suggestion de l'expert, pour que ce média soit approprié à utiliser comme le média d'apprentissage de Français du tourisme.

C'est le premier dessin avant la révision :



C'est le dessin après la révision :



6) L'essai du produit

Dans cette étape j'ai fait l'essai à une petite classe de 4 personnes. J'ai trouvé les désavantages, ce sont : les étudiants ne connaissent pas quelques nouveaux vocabulaires, la durée 5 minutes pour la présentation est trop long de sorte qu'il faut le diminuer. Selon l'interview, ils ne savent pas bien présenter le site parce qu'ils n'ont pas assez d'information principale du sujet.

7) La révision du produit

Pour la solution du problème ci-dessus, j'ai attaché "*Ensiklopedi motour Indonesia*" sur laquelle j'ai mis des informations des sites en Indonésienne. J'ai diminué 1 minute pour la présentation, c'est à dire la durée est 4 minutes. J'ai aussi simplifié le vocabulaire pour que les étudiants puissent présenter le site.

LA CONCLUSION

Le résultat de cette recherche est un média de l'enseignement de Français d Tourisme à base de jeu qui s'appelle Monopole Tourisme (Motour). C'est un média visuel de 2 dimensions qui se compose d'une planche, un dé, des maisonnettes de la propriétaire, des 4 pions, des cartes de la propriétaire et des cartes de l'aide et l'argent au jouet. L'objectif

principale de ce jeu est les apprenants peuvent présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles en utilisant les mots clés et aussi pour entrainer la spontanéité des apprenants. Ce média a été validé par l'expert, le professeur du Français, donc ce media est prêt à essai. Ce media peut utiliser comme le média alternatif pour ce cours, comme l'entraînement indépendant des étudiants. Il peut aussi entrainer la spontanéité. Le désavantage est ce nouveau média a besoin de la recherche suivante pour savoir son efficacité et sa fiabilité.

LES REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma famille qui prie toujours pour moi, mes professeurs qui me donnent des motivations énormes, mes collègues et mes amis qui m'ont toujours soutenus et encouragés au cours de la réalisation de ce mémoire.

LA BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. 2007. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danilo Michel. 2001. Français du Tourisme. Paris : CLE International.
- Mangiate, Jean-Marc dan Chantal Parpette. 2004. Le Français sur Objectif Spécifique : de l'analyse des besoins à l'élaboration d'un cours. Paris : Hachette.
- Pendit, S. Nyoman. 1999. Ilmu Pariwisata : Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta : Pradnya Paramita.
- Silva, Haydée. 2008. Le jeu en classe de langue. Paris : CLE International.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Wardani, Dani. 2009. Bermain Sambil Belajar. Jakarata : Edukasia.