



## DEVÉLOPEMENT D'UN TYPE D'ÉVALUATION 'JEU DE LA CONNAISSANCE' DANS LE COURS DE CIVILISATION FRANÇAISE

Evi Agustina, Diah Vitri Widayanti, Mohamad Syaefudin ✉

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

### Information

#### l'Article

##### *Sejarah Artikel:*

Diterima Juni 2014

Disetujui Oktober 2014

Dipublikasikan Oktober 2014

##### *Keywords:*

*Evaluation, Jeu de la connaissance, French civilization learning*

### Abstract

Dans l'apprentissage de la langue française, les apprenants n'apprennent pas seulement les quatre compétences linguistiques, mais ils doivent aussi apprendre la culture française. Le processus d'apprentissage ne peut pas être séparé de l'évaluation. La forme d'évaluation utilisée souvent est la question courte. Les étudiants sont inquiets quand ils savent qu'ils vont être évalués. Cela été la raison pour laquelle j'ai développé un média que j'ai nommé 'Jeu de la connaissance'. Il permet les étudiants de faire l'interaction et l'évaluation sera plus intéressante. La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche et le développement (R & D). Dans cette méthode, il y a dix étapes, mais dû au temps limité, 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. Dans la création, j'ai utilisé le programme AutoCAD 2007. Ce média contient une planche du jeu, la règle, et la carte de réponse. Le résultat montre que ce média peut être la variation d'évaluation au cours de Civilisation française.

Mots clés: type d'évaluation, jeu de la connaissance, cours de civilisation française

### Abstract

In learning French, learners not only learn four language skills but also learn french civilization. The learning process cannot be separated with the evaluation process. Students are often worried when they find their selves would be evaluated. Therefore, I developed a kind of game based-evaluation named 'Jeu de la connaissance' which allowed students to interact each other, so that an attractive situation would be achieved during the evaluation process. The game can also be such variation of evaluation in learning French culture. The method used in this research was Research and Development (R&D). Actually, there were ten steps in this method. However, I only adopted five of them considering the time limit. They were problem analysis, data collection, product design, design validation, and design review. In creating the game, I used the program AutoCAD 2007. The design of the product contained board game, rule, and answer card. According to the result, it is concluded that this evaluation is required as a variation which supports the French civilization learning.

Keyword: type of evaluation, jeu de la connaissance, french civilization

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [bsa@unnes.ac.id](mailto:bsa@unnes.ac.id)

ISSN 2252-6994

## L'INTRODUCTION

Dans l'apprentissage de français en université, les étudiants n'apprennent pas uniquement les quatre compétences linguistiques ; la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite, mais aussi la culture. Alors, dans l'apprentissage de français, les étudiants vont aussi apprendre la culture française. À l'université d'état de Semarang, les connaissances sur la civilisation française sont données spécialement au cours "Introduction à la communication interculturelle." Dans le cours, les étudiants apprennent la culture française pour compléter leurs connaissances linguistiques. Les matières comprennent la francophonie, la France (Relief, Climat, Régions et départements), le DOM et TOM, le calendrier, les fêtes, la vie sociale (la famille, le système la santé, et la religion), les repas, le système éducatif, le transport et les œuvres d'arts. Ces dix matières sont les matières d'apprentissage du cours.

Le processus d'apprentissage nécessite l'évaluation qui est un élément inséparable de son processus. Les types d'évaluation utilisés dans l'apprentissage de connaissance culturelle sont le test écrit et oral. Ces types d'évaluation sont encore peu de variation. C'est pourquoi, je propose un autre type d'évaluation de culture française d'une façon ludique. L'objectif de cette recherche est de développer un type d'évaluation d'une façon ludique pour le cours de Civilisation française. En utilisant ce jeu, les étudiants mettraient plus à l'aise lors d'une évaluation.

L'évaluation concernée se forme un jeu qu'on peut l'appeler 'Jeu de la connaissance'. Il contient d'un plan imprimé et des cartes. Latuheru (1988 : 41) dit que l'un des avantages de média est de permettre les étudiants de faire l'interaction. Le média peut donc prêter l'attention de l'apprenant. Avec ce média d'évaluation, les étudiants pourraient donc faire attention à l'apprentissage, surtout l'évaluation.

Ce média comprend les matières référant au syllabus du cours d'Introduction à la communication interculturelle. La forme et l'emploi de ce jeu paraissent au 'Jeu de loi'. La

question se pose en français et la réponse demandée est en indonésien pour que les étudiants puissent répondre mieux parce qu'ils sont les étudiants au niveau débutant. Alors, en utilisant ce type d'évaluation, les étudiants peuvent être évalués en jouant. Ils trouveraient donc l'ambiance d'évaluation plus intéressante.

## LA METHODE DE LA RECHERCHE

La méthode utilisée dans cette recherche était la recherche et développement (R & D). Selon Sugiyono (2006: 409), il y a dix étapes : (1) l'analyse du problème, (2) la collecte des données, (3) la création de produit, (4) la validité de produit, (5) la révision de produit, (6) l'essai du produit, (7) la révision de produit, (8) l'essai d'utilisation, (9) la révision du produit, et (10) la production. Mais dû au temps limité, je n'ai que suivi cinq étapes. Ce sont l'analyse du problème, la collecte des données, la création de produit, la validité de produit, et la révision de produit.

En première étape, j'ai cherché la problématique par l'observation du cours et par l'enquête. La donnée montre que les professeurs utilisent souvent le test écrit. Un autre témoin sur l'enquête dit aussi que les étudiants se sont rendu compte d'une grande inquiétude quand ils savent qu'ils vont être évalués. Même s'ils étaient motivés, j'ai trouvé que les étudiants ont des grands intérêts d'apprendre la civilisation française. Alors, j'ai essayé de développer un autre type d'évaluation pour que les étudiants ne soient plus inquiets. C'est un jeu que j'ai nommé le jeu de la connaissance.

En deuxième étape, j'ai collecté les données sur le besoin d'apprentissage. J'ai donné des enquêtes aux étudiants et ai fait l'interview aux professeurs de français. Basé sur l'enquête, j'ai trouvé que les étudiants avaient besoin de variation de type d'évaluation. Les données sur l'interview montrent que les professeurs s'accordent au développement de type d'évaluation en forme jeu à condition quelles matières et la règle conviennent à l'apprentissage. Puis, j'ai composé les questions sur les matières de Civilisation française.

En troisième étape, j'ai créé le média. Basé sur l'enquête que j'ai recueillie, j'ai fait le média d'évaluation en utilisant le programme AutoCAD2007. La forme ressemble au jeu dans le manuel 'Version Originale 2'. Dans le manuel, le jeu comprend la matière d'apprentissage sur la grammaire, le vocabulaire, et la connaissance. Il m'a inspiré de développer un type d'évaluation au cours de Civilisation française. Puis, je l'ai modifié la matière selon les besoins du cours. Après la modification, je l'ai créée en cinq étapes: (1) La collecte des matières, (2) La composition des questions, (3) La création de produit, (4) La création de règle, et (5) La préparation de produit.

Pour la première étape, j'ai collecté les matières du cours 'Introduction A la communication Interculturelle', ce sont : la francophonie; la France(Relief, Climat, Régions et départements); COM et ROM; le calendrier; les fêtes; la vie sociale (la famille, le système la santé, et la religion);les repas; le système éducatif; le transport dan les œuvres d'arts. En deuxième étape, j'ai composé des questions contiennent à l'apprentissage. Le nombre de question est 34. La francophonie a 2 questions, la France(Relief, Climat, Régions et départements) a 4 questions, COM et ROM ont 2 questions, le calendrier a 3 questions, les fêtes ont 5 questions, la vie sociale (la famille, le système la santé, et la religion)a 4 questions, les repas ont 3 questions, le système éducatif a 4 questions, le transport a 4 questions et les œuvres d'arts ont 2 questions.

En deuxième étape, j'ai créé la règle. Il y a deux façons de jouer, ce sont de jouer par la reponse écrite et de jouer par la réponse orale. En troisième étape, j'ai créé la forme d'évaluation 'Jeu de la connaissance' comprend le plan et des cartes en utilisant le programme AutoCAD 2007. En troisième étape, je l'ai imprimé sur la papier d'Ivory.

Après avoir fait le média d'évaluation 'Jeu de la connaissance', j'ai demandé à l'expert de valider ce média. Selon Sugiyono (2010: 414), la validité de la conception est un processus d'évaluer l'efficacité de la création du produit. La validité du produit fait par un expert, c'est Sri

Handayani, S.Pd. M.Pd. Elle a validé le produit de 'Jeu de la connaissance'. Elle est le professeur à l'Université d' Etat de Semarang qui enseigne la Civilisation française. Le produit a été consulté plusieurs reprises à l'expert pour obtenir de meilleurs résultats.

## **REMARQUES DE L'EXPERT ET RÉVISION DE PRODUIT**

Après la validation et la discussion avec l'expert, on trouve les insuffisances. Sugiyono (2010: 414) dit que ces insuffisances sont été réparées d'après la suggestion de l'expert. Il y a quelques insuffisances du produit : la grammaire, l'esquive la réponse 'oui/non', la règle d'emploi et l'addition le nombre de question.

La première suggestion est la correction de grammaire à la question numéro 4. Le mot 'pendant quel années'a été remplacé par 'combien d'années' et numéro 6 à la phrase 'La carte d'assuré' a été remplacé par 'La carte d'assurance'.

La deuxième suggestion est d'éviter la question avec la réponse 'oui' et 'non', par exemple la question numéro 29 'Les jeunes moins de 26 ans, payent-ils le même tarif de transport?' a été remplacé par 'Quel est l'appellation de SIM en français? '.C'était le même cas avec la question numéro 38'Les personnes qui n'ont pas de religion sont-ils protégés par l'état?' a été remplacé par 'Le nom 'protestant' vient de quel verbe?'.

La troisième suggestion est le changement de la règle. Avant, chaque question a score 20, mais l'expert a proposé le changer être 10. Et puis, j'ai changé le nombre de répondre aux questions de 5 fois être 10 fois. C'est pour que les étudiants aient beaucoup de chances de répondre aux questions. Le champion est le premier joueur qui a le score 100.

La quatrième suggestion est d'ajouter le nombre de question aux quelques matières. Ce sont la matière de La francophonie, La France (Relief, Climat, Région et département), DOM et TOM, La vie sociale (famille, système de santé, et religion), Le transport, et Les œuvres d'arts parce qu'il n y a pas quelques questions sur ces matières là et la manque du nombre de question.

C'est la forme de Jeu de la connaissance avant la révision



C'est la forme de Jeu de la connaissance après la révision.



## LA CONCLUSION

Cette recherche a produit un jeu nommé 'Jeu de la connaissance' comme un type d'évaluation au cours de Civilisation Française qui permet les étudiants auraient moins peur d'être évalués. Il contient un plan, un dé, 4 pions, et cartes de réponse. Comme ce produit n'a pas encore testé sur terrain, il est nécessaire de continuer la recherche pour en savoir l'efficacité. Ce jeu se compose les questions sur dix matières correspondant au Syllabus du cours.

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma famille qui prie toujours pour moi, mes professeurs qui me donnent des motivations énormes, et mes amis qui m'aident souvent.

## LA BIBLIOGRAPHIE

- Latuheru, John. D. 1988. Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Widayanti, Diah Vitri. 2012. Silabus. Introduction à la communication interculturelle. Semarang: Unnes.