

Description Des Lieux Touristiques Et De La Diversité Culturelle Par Les Étudiants Du 4e Semestre À L'aide Du Jeu "Setour: Snakes And Ladders Of Tourism" (Serpents Et Échelles Du Tourisme)

Khofifah Weni Muwarni, Sri Handayani

Département des Langues Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info sur l'article

Historique des articles :
Accepté en avril 2023
Approuvé en mai 2023
Publié en juin 2023

Mots clés:
(Games (Serpent and Ladders of Tourism), test, and assessment)

Abstrait

Sétour (Serpent et Échelles du Tourisme) est un jeu éducatif sous la forme d'un jeu de serpent et d'échelle conçu comme un moyen d'apprentissage alternatif dans l'apprentissage du français. Cette étude vise à déterminer la capacité et l'avis des étudiants à l'utilisation du jeu Sétour (Serpent et Échelles du Tourisme) comme moyen support d'apprentissage du tourisme pour les étudiants du quatrième semestre. Cette recherche utilise une approche expérimentale. Les répondants à cette recherche étaient des étudiants du quatrième semestre du programme d'études sur l'éducation en langue française de l'Université d'État de Semarang en 2022. Les méthodes de test et de questionnaire sont utilisées comme méthodes de collecte de données. Jusqu'à 35% des étudiants obtiennent la note B dans la bonne catégorie au test. Et 65% des élèves se sont prononcés positivement sur l'utilisation du jeu Sétour (Serpent et Échelles du Tourisme) comme un jeu touristique pour apprendre le français.

Abstract

Sétour (Serpent et Échelles du Tourisme) is an educational game in the form of a snake and ladder game designed as an alternative way of learning in learning French. This study aims to determine the ability and opinion of students to use the Sétour game (Serpent and Ladders of Tourism) as a means of learning tourism for fourth semester students. This research uses an experimental approach. Respondents for this research were fourth semester students of Semarang State University French Language Education Studies Program in 2022. Test and questionnaire methods are used as data collection methods. Up to 35% of students get a B grade in the correct category on the test. And 65% of the pupils expressed a positive opinion on the use of the Sétour game (Serpent et Échelles du Tourisme) as a tourist game for learning French.

L'INTRODUCTION

Les écoles et les universités en tant qu'établissements d'enseignement formel jouent un rôle important dans le développement de leurs étudiants, à la fois le développement du caractère et le développement de l'expertise et des compétences. Pour répondre à ce défi, le Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang a pris l'initiative de proposer des emplois alternatifs à ses diplômés, notamment en devenant des éducateurs professionnels, des traducteurs, des professionnels dans le domaine des FOS, des professionnels du secteur des bureaux et des entrepreneurs. En proposant des formations complémentaires telles que Français du Tourisme, Français du Journalistique, Traduction, Didactique du FLE en TI, Français du Secrétariat et Entrepreneuriat. Il vise à préparer les diplômés du Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang deviendront des êtres humains prêts à entrer dans le monde du travail.

L'un des cours offerts par le Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang est Français du Tourisme. Ce cours vise à doter les étudiants du Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang connaissances sur le monde du tourisme. Dans le cours de Français du Tourisme, il y a 5 5 objectifs à maîtriser à savoir comme suit, (1) Les étudiants sont capables de concevoir des programmes de voyage et d'organiser des visites. (2) Les étudiants ont les compétences nécessaires pour répondre aux témoignages et résoudre les plaintes liées aux services touristiques. (3) Les étudiants sont capables de faire des descriptions d'objets touristiques ; promotion touristique sous forme de dépliants et de brochures. (4) Les étudiants comprennent le travail dans l'industrie du tourisme et le rôle des langues étrangères, et (5) Les étudiants sont capables de faire la promotion d'attractions touristiques à travers des vidéos.

Selon une enquête menée par des chercheurs auprès de 13 étudiants de programmes d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang ayant déjà suivi le cours de Français du Tourisme, ceux-ci ont du mal à fournir des informations sur les attractions

touristiques et la richesse culturelle d'un territoire, fournir des informations plus détaillées sur une destination touristique, le manque d'informations qu'ils obtiennent sur un objet touristique et les contraintes du réseau internet car ils suivent des cours de Français du Tourisme en ligne. En effet, ils n'ont jamais pratiqué de visites guidées tout en suivant des cours de Français du Tourisme car ils ont été contraints par la pandémie qui les a obligés à suivre des cours en ligne et limités. De plus, les étudiants ressentent également le besoin de supports d'apprentissage supplémentaires dans la classe de Français du Tourisme et pendant le cours de Français du Tourisme, l'enseignant a utilisé des vidéos d'apprentissage ainsi que des vidéos de promotion du tourisme et des sites Web comme supports d'apprentissage car c'est le seul support le plus possible pour l'apprentissage en ligne. Parmi les supports d'apprentissage qui ont été utilisés par les enseignants en apprentissage de la classe de Français du Tourisme, les étudiants préfèrent utiliser les supports vidéo d'apprentissage et les vidéos de promotion touristique. Ensuite, ils n'ont jamais utilisé de supports de jeu interactifs comme supports d'apprentissage supplémentaires dans les classes de Français du Tourisme.

(Ismail, 2020) déclare que les médias d'apprentissage sont toutes les formes d'équipements physiques qui sont conçus de manière planifiée pour transmettre des informations et construire des informations. Et (Asnawir & Usman, 2002) soutiennent que les médias d'apprentissage sont tous les outils et matériels qui peuvent être utilisés à des fins éducatives telles que la radio, la télévision, les livres, les journaux, les magazines, etc. De l'opinion ci-dessus, on peut conclure que les médias d'apprentissage sont toutes les formes d'équipements utilisés pour stimuler la réflexion et l'attention des élèves afin de faciliter le traitement de l'information par les élèves. L'un des supports d'apprentissage qui peut stimuler la réflexion et l'attention des élèves de manière contrôlée est le jeu du serpent et de l'échelle. (A. Husna, 2009) dit que les serpents et les échelles sont un jeu qui utilise

des dés pour déterminer les étapes qui doivent être suivies par une pièce ou un joueur.

Le jeu se présente sous la forme d'une image de grille composée de 10 lignes et 10 colonnes avec des numéros 1-100, ainsi que des serpents et des échelles. Si le pion s'arrête à la queue du serpent, il doit descendre jusqu'à la case à tête de serpent, si le pion s'arrête sous l'échelle, le joueur peut monter jusqu'à la case où se termine l'échelle. Le premier joueur à atteindre la case d'arrivée est le gagnant.

Le jeu des serpents et des échelles en tant que support d'apprentissage obtient une bonne réponse pour les étudiants et peut augmenter les compétences des étudiants dans une matière. Comme dans l'apprentissage des sciences naturelles qui a été réalisé par (Syarhani, 2018) avec le titre de recherche "Application des médias d'apprentissage du jeu Snakes and Ladders pour augmenter les activités d'apprentissage de la classe XI MIPA 2 étudiants de SMAN 7 Padang" les résultats de cette recherche indiquent que l'application de supports d'apprentissage de jeux de serpents et d'échelles peut augmenter les activités d'apprentissage des élèves de la classe XI MIPA 2 SMAN 7 Padang avec une valeur moyenne de réalisation des activités d'apprentissage dans la réflexion initiale de seulement 21% avec une catégorie moins élevée et au cycle I il est passé à 63% avec une catégorie croissante puis en cycle II il passe à 87,6% avec une très bonne catégorie.

Dans l'apprentissage de la langue française mené par (Hayani & Ferdinasari, 2020) avec le titre de recherche "Snakes and Ladders Learning Media in Augmenting French Vocabulary", les résultats de cette étude étaient que le score du groupe expérimental avait une valeur moyenne de 57,8155 et le score du groupe témoin avait un score moyen - moyenne de 26,9604, ce qui signifie que l'utilisation de supports d'apprentissage en serpents et échelles peut augmenter le vocabulaire français des élèves. Et dans l'apprentissage des études science sociale menée par (Afandi et al. 2015) avec le titre de recherche "Développement de supports d'apprentissage pour le jeu des serpents et des échelles pour augmenter la motivation d'apprentissage des élèves et les résultats d'apprentissage des études sociales dans les

écoles élémentaires" le résultat de cette recherche est que la motivation d'apprentissage des élèves augmente de 66,7 % dans les aspects de l'activité d'apprentissage et de l'enthousiasme pour l'apprentissage,

ainsi que l'aspect intérêt de la motivation d'apprentissage des élèves a augmenté de 70 % et les scores des élèves ont augmenté de 40 %. Cela montre que le jeu des serpents et des échelles est un médias pédagogiques qui obtient une réponse positive des élèves, qu'il puisse augmenter la motivation d'apprentissage ou améliorer les compétences d'apprentissage des élèves.

Il existe des recherches antérieures qui visent à développer des supports d'apprentissage sous forme de jeux pour aider à atteindre l'un des objectifs d'apprentissage du cours de Français du Tourisme, à savoir présenter et fournir des informations liées aux attractions touristiques et à la richesse culturelle. Ce média d'apprentissage n'a pas été appliqué au cours de Français du Tourisme en raison de contraintes de temps. Le média d'apprentissage en question est Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme).

Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) se compose de 30 cases, chaque case contenant une carte de jeu (la carte avec la question) à l'exception de la case contenant la tête d'un serpent, et soutenue par 5 pions et 1 dé. En dehors de cela, il existe également un livret sous forme de guide qui contient des explications sur la diversité culturelle de la ville de Semarang, comment jouer à Sétour et une évaluation du jeu (Wahyuningsih, 2020). L'objectif principal de la création de ce jeu est de permettre aux étudiants de présenter et de fournir des informations sur la riche culture de la ville de Semarang, qui comprend des attractions touristiques, des plats spéciaux et des événements culturels. Le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) est adapté à la matière du cours de Français du Tourisme dans le domaine de la pratique.

L'objectif de cette étude était de décrire la capacité des étudiants de quatrième semestre à décrire des attractions touristiques et des biens culturels et de déterminer l'appréciation des étudiants de quatrième semestre sur l'utilisation

du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme).

MÉTHODES

L'approche utilisée dans cette étude est une approche expérimentale. L'objet de cette recherche est une explication des attractions touristiques et des richesses culturelles. Il y a deux variables dans cette recherche.

Les variables indépendantes de cette étude sont les jeux de sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) et la capacité des élèves à décrire les attractions touristiques et les biens culturels. Les répondants à cette étude étaient la promotion 2021 des étudiants en le Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang.

La méthode de test se présente sous la forme de questions à développement pour la réalisation de brochures permettant de collecter des données relatives à la description des attractions touristiques et des cultures. Ensuite, une enquête par questionnaire sous forme de 21 questions a permis de recueillir des données relatives aux appréciations des étudiants sur l'utilisation du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme). (Arikunto 2013:195) Rating-scale ou L'échelle d'évaluation est un énoncé suivi de colonnes indiquant les niveaux, par exemple, de fortement d'accord à fortement en désaccord. Dans cette étude expérimentale, une conception de recherche quasi-expérimentale a été utilisée avec le modèle d'étude de cas unique, de sorte que le traitement n'a été administré qu'une seule fois sans groupe de comparaison. La validité dans cette étude a utilisé la validité de contenu, à savoir un instrument de test descriptif faisant référence aux Acquis d'Apprentissage du Cours de Français du Tourisme, à savoir que les

étudiants soient capables de décrire et de fournir des informations sur les attractions touristiques et les biens culturels. La fiabilité dans cette recherche utilise la formule d'Alpha Cronbach car le type de test utilisé est un test de description. L'analyse des données de test est basée sur le tableau des valeurs et des critères d'obtention du diplôme à l'Université d'État de Semarang. Quant à l'analyse du questionnaire du sondage, elle a été effectuée selon les critères de la catégorie d'évaluation des étudiants.

RESULTATS ET DISCUSSION

Cette section est le résultat et la discussion de la capacité des étudiants de 4e semestre à décrire les attractions touristiques ainsi que leur richesse culturelle et l'évaluation des étudiants de 4eme semestre de l'utilisation du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme).

1. Description des données de tous les étudiants

Les données de documentation sous forme de données des étudiants actifs en 2021 sont utilisées pour connaître la liste des noms et le nombre de répondants à cette étude. Une recherche sur la capacité des élèves à décrire les attractions touristiques et la richesse culturelle a été menée par 37 répondants du 4e semestre du Programme d'études Pédagogie Française. Les résultats des tests ont ensuite été analysés par rapport à la liste des notes et des critères d'obtention du diplôme de l'Université d'État de Semarang. avec des catégories de score comme suit :

Tableau 1. Résultats des tests décrivant les attractions touristiques et les biens culturels avec les produits Sétour
(Serpents et Échelles du Tourisme)

No.	Respon den	NIM	Nilai Angka	Nilai Huruf	Kriteria	Keterangan			
1.	SM	230142 0001	63	C	Assez	Passer	25.	KN H	230142 0041
2.	IIP	230142 0004	71	B	Bon	Passer	26.	KS	230142 0042
3.	LO W	230142 0006	71	B	Bon	Passer	27.	CPV	230142 0044
4.	MA	230142 0009	77	B	Bon	Passer	28.	LD	230142 0046
5.	AW	230142 0010	80	AB	Plus que bien	Passer	29.	AA	230142 0047
6.	NN R	230142 0011	28	E	Pas passer	Pas passer	30.	GAI	230142 0048
7.	SM U	230142 0016	71	B	Bon	Passer	31.	MIN	230142 0058
8.	AF	230142 0017	71	B	Bon	Passer	32.	FK	230142 0059
9.	FNA	230142 0018	80	AB	Plus que bien	Passer	33.	NS	230142 0063
10.	AG	230142 0019	60	CD	Moins qu'assez	Passer	34.	RA	230142 0064
11.	YFA	230142 0020	66	BC	Plus qu'assez	Passer	35.	AK	230142 0065
12.	TRY	230142 0022	51	D	Pas assez		36.	NF	230142 00
13.	YI	230142 0024	66	BC	Plus qu'assez		37.	Z	230142 00
14.	NF	230142 0026	66	BC	Plus qu'assez				
15.	RPH	230142 0027	54	D	Pas assez				
16.	HHF	230142 0028	23	E	Pas pass				
17.	SR	230142 0030	68	BC	Plus qu'assez				
18.	BKD	230142 0032	66	BC	Plus qu'assez				
19.	DEP K	230142 0035	74	B	Bon				
20.	APH	230142 0036	71	B	Bon				
21.	PNC C	230142 0037	71	B	Bon				
22.	TFA	230142 0038	68	BC	Plus qu'assez				
23.	FM	230142 0039	60	CD	Moins qu'assez				
24.	YN A	230142 0040	71	B	Bon				

Selon le tableau, les points les plus élevés obtenus par les étudiants au test de présentation des attractions touristiques et des biens culturels étaient de 80 points avec un pourcentage de 8,1 %. Le plus petit nombre de points obtenus est de 23 points avec un pourcentage de 2,7 %. Et le mode obtenu est de 71 points avec un pourcentage de 35,1%. Ainsi que la moyenne des points obtenus par les étudiants de 64,83 avec une valeur médiane de 68.

Les résultats des points obtenus par les étudiants au test de capacité à présenter les

attractions touristiques et les biens culturels dans le tableau ci-dessus sont ensuite classés dans le classement de la note de passage minimale cumulée, de sorte que les données suivantes sont obtenues :

Tableau 2. Classification des notes minimales d'accumulation de réussite

Critère	Notes	Nombre	pourcentage
	Alphabétiques		
Très bien	A	0	0%
Plus que bien	AB	3	8,1%
Bon	B	13	35,1%
<hr/>			
Plus qu'assez	BC	11	29,8%
Assez	C	2	5,4%
Moins qu'assez	CD	3	8,1%
Pas assez	D	2	5,4%
Pas Passé	E	3	8,1%
<hr/>			

Dans l'ensemble, l'utilisation du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) a un bon impact pour aider les étudiants à décrire les attractions touristiques et les richesses culturelles. Cela ressort des résultats des tests décrivant les attractions touristiques et les biens culturels avec un score B de 35,1 %. Bien qu'il y ait encore 8,1 % d'étudiants qui obtiennent un score E au test représentant les attractions touristiques et les biens culturels.

2. Évaluation des résultats des tests

L'évaluation des résultats d'apprentissage dans cette étude a été obtenue à partir des résultats de tests décrivant les attractions

touristiques et la richesse culturelle mesurées à travers des descriptions d'objets touristiques, de propriétés culturelles et culinaires. Si bien qu'en général cette étude montre que la capacité des étudiants du quatrième semestre du Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang à utiliser le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) comme support médiatique pour l'étude de la Française du Tourisme dans la description des attractions touristiques et des bonnes richesses culturelles. Cela est connu à partir du pourcentage de résultats aux tests obtenus par les étudiants atteignant 35,1% obtenant un score B dans la bonne catégorie. Cela ressort des résultats de la distribution des scores obtenus pour chaque aspect de l'évaluation comme suit :

1. Aspects d'affichage de la brochure

Dans l'aspect affichage des brochures pour étudiants, ils peuvent donner une belle apparence aux brochures, par exemple en utilisant des mises en page, en présentant des images, en choisissant des couleurs et en utilisant des polices et leurs tailles.

2. Aspects du contenu de la brochure

Dans l'aspect du contenu de la brochure, les étudiants peuvent décrire les attractions touristiques et les biens culturels dans un texte descriptif composé du nom, du lieu, de l'heure et des qualifications, bien qu'il y ait encore des éléments incomplets dans la description de l'objet. De plus, dans l'aspect contenu, il y a aussi un élément d'adéquation des résultats de la brochure avec les instructions de la question, l'orthographe lexicale et l'orthographe grammaticale.

3. Évaluation des jeux par les étudiants

L'évaluation des étudiants dans cette étude a été obtenue à partir des résultats du remplissage d'un questionnaire. Le questionnaire était composé de 21 questions fermées contenant des affirmations positives concernant l'utilisation du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme). Le questionnaire d'enquête rempli par 37 étudiants a ensuite été analysé en fonction de critères de réponse avec des intervalles prédéterminés comme suit.

Tableau 3. La Tableau des Intervalles d'évaluation des étudiants

Intervalles	Fi	Fréquence relative (%)	Catégorie
de Score			
68,26-84	24	64,9%	Très Bien
52,51-68,25	12	32,4%	Bon
36,76-52,5	1	2,7%	Plus que bien
21-36,75	0	0%	Moins que bien
Total	37	100%	

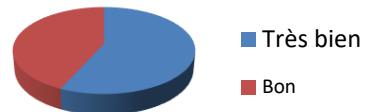
D'après le tableau suivant, on peut conclure que 64,9% des étudiants ont dit qu'il était très bien, 32,4% des étudiants ont dit qu'il était bien et 2,7% des étudiants ont dit que le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) comme support médiatique pour étudier la Française du Tourisme dans la description des attractions touristiques et de la richesse culturelle est plus que bien. Si bien qu'en général le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) comme support d'étude de la Française du Tourisme est bon pour décrire les attraits touristiques et les atouts culturels pour les étudiants du Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang.

Les données des résultats du questionnaire ont été analysées sur la base des indicateurs d'affichage du jeu de société et des supports de livret en tant que supports complémentaires au jeu comme suit :

1. Aspects du jeu de société

Les résultats de l'analyse des évaluations des étudiants du jeu de société Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) sont les suivants :

Diagramme 1. Résultats de l'analyse des données sur l'aspect jeu de société

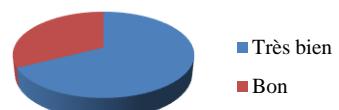


D'après le diagramme, on sait que les aspects d'affichage du jeu comprennent l'apparence du plateau de jeu, la clarté des instructions du jeu, l'efficacité du langage utilisé dans le jeu, l'harmonie entre les couleurs et les lettres dans le jeu, la taille du plateau de jeu, la taille de la police utilisée dans le jeu, l'adéquation du matériel entre les jeux Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) avec les plans de cours, l'aspect pratique du jeu et la résilience du jeu, 56,8 % des étudiants ont déclaré qu'il était très bon et 43,2 % des étudiants ont dit qu'il était bon.

2. Aspects du Médias Livret

Les résultats de l'analyse des appréciations des élèves du Livret média de Sétour Games (Serpents et Échelles du Tourisme) sont les suivants :

Diagramme 2. Résultats de l'analyse des données sur l'aspect jeu de société



D'après le diagramme, on sait que les aspects des supports de livret dans le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) qui incluent l'adéquation des couleurs, la pertinence de la taille, la sélection d'images, le type de police utilisé, l'harmonie des couleurs, la taille de la police, la clarté du matériau, la formulation du matériau la conformité, la clarté de l'image, la commodité des phrases utilisées, la facilité d'orthographe utilisée, l'efficacité des phrases sur support livret dans le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme), 67,6% des étudiants se

déclarent très bons et 32,4% des étudiants déclaré qu'ils étaient bon.

LA CONCLUSION

Sur la base des résultats de l'étude, on peut conclure que la capacité des étudiants du quatrième semestre du Programme d'études Pédagogie Française l'Université d'État de Semarang pour décrire les attraits touristiques et les biens culturels à l'aide du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) est bon. Cela est démontré par le pourcentage de résultats aux tests d'étudiants qui ont obtenu des notes B dans la bonne catégorie, jusqu'à 35,1%, bien qu'il y ait encore des étudiants qui ne remplissaient pas les conditions d'obtention du diplôme fixées par l'Université d'État de Semarang, c'est-à-dire que 5,4% des étudiants qui obtiennent un score D sont dans la catégorie pas assez et 8,1% des étudiants obtiennent un score E dans la catégorie pas passer. Ensuite, en ce qui concerne l'évaluation par les étudiants du jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme), 64,9 % des étudiants ont dit qu'il était très bien, 32,4 % des étudiants ont dit qu'il était bon et 2,7 % des étudiants ont dit qu'il était plus que bien. 56,8 % des étudiants ont déclaré qu'ils étaient très bien dans les aspects de l'apparence du jeu, notamment l'apparence du plateau de jeu, la clarté des instructions du jeu, l'efficacité du langage utilisé dans le jeu, l'harmonie entre les couleurs et les lettres dans le jeu, la taille du plateau de jeu, la taille de la police utilisée dans le jeu, l'adéquation du matériel entre les jeux Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) avec les plans de cours, l'aspect pratique du jeu et l'endurance du jeu. 67,6 % des étudiants ont déclaré qu'ils étaient très bien sur les aspects des supports de livret dans le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) qui comprenaient l'adéquation des couleurs, la pertinence de la taille, la sélection d'images, le type de police utilisé, l'harmonie des couleurs, la taille de la police, la clarté du matériau, formule adéquation matière, clarté de l'image, facilité d'emploi des phrases, facilité d'orthographe utilisée, efficacité des phrases en livret média dans le jeu Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme).

LES RÉFÉRENCES

Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77-89.

Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta., 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.

Benmehjahed. n.d. "La Chanson: Un Outil Didactique et Une Activité Ludique Idéale Pour l'apprentissage Du Français Langue Étrangère." 2018.

Boudjema, Tanina Ben, Université Yahia, and Farès Médéa. n.d. "La Chanson Dans La Recherche En Didactique Du Français Langue Étrangère Revue Didactiques مخبر تعليمية اللغة و النصوص (م.ت.ل.ن)." 2021.

Djatmika, and Rachmad Isnanto. (2015). *Menulis Teks Deskripsi Dalam Bahasa Inggris*. Bandung: Pakar Raya.

Golchai, B., Nazari, N., Hassani, F., Nasiri, E., & Jafari, Z. (2012). Snakes and ladders: a new method for increasing of medical students excitement. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47, 2089-2092.

Hayani, R., & Sari, P. F. (2020). Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis. *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 3(2).

Husna, M. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban. *Yogyakarta: Penerbit Andi*.

Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O. (2018). A moral education learning system based on the snakes and ladders game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17).

Iriantara, Y., & Surachman, Y. A. (2006). *Public Relations Writing*. Bandung, Simbiosa Rekatama Media..

Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran*

sebagai media pembelajaran. Cendekia Publisher.

Král'ová, Z., Kamenická, J., & Tirpáková, A. (2022). Positive emotional stimuli in teaching foreign language vocabulary. *System*.

Paris, T. N. S. T., & Yussof, R. L. (2012). Enhancing grammar using board game. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 68, 213-221.

Patry, R. (1995). Charaudeau, Patrick (1992): Grammaire du sens et de l'expression, Paris, Hachette Éducation, 927 p. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 40(1), 153-159.

Prayudi. (2007). *Penulisan Naskah Public Relations*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Syarhani, Z. (2018). "Syarhani. 2018. Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 2 SMAN 7 Padang. Universitas Putra Indonesia." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 5:87.

Thomson, H., Tanaka, N., & Morikoshi, K. (2021). Tour guiding practice and feedback in guide education: Lessons from London for Japan. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29, 100287.

Wahyunungsih. Mustikaningtyas, I., & Syaefudin, M. (2020). "Pengembangan Permainan Sétour (Serpents et Échelles Du Tourisme) Sebagai Variasi Pembelajaran Mata Kuliah Français Du Tourisme. Semarang." *Didacticofrancia* 9(2).