



## Le Développement De Jeux Sétour (Serpents Et Échelles Du Tourisme) Comme Une Variante D'apprentissage Dans Le Cours Français Du Tourisme

Isty Mustikaningtyas Wahyuningsih<sup>✉</sup> Mohamad Syaefudin

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Dipublikasikan Oktober  
2020

*Keywords:*  
french tourism course,  
snakes and ladders,  
variations of learning

---

**Abstract**

Etant donné que le français langue étrangère est important dans le secteur du tourisme, des universitaires indonésiens ayant le curriculum de français proposent aux apprenants le français au domaine tourisme. Dans cette recherche, nous avons développé un jeu de l'oie servant à aider les étudiants de maîtriser les informations touristique local en tant que la richesse culturelle de la ville, surtout à Semarang. Nous avons intitulé Les Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR) comprenant trois aspects: les sites touristiques, la cuisines locale et les événements cultureaux. Comme la variation de cours du tourisme, il se complète par de plan, de pions, de dé, et de cartes questions. Il existe également un livret contenant tous les informations de trois aspect de tourisme local La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche en développement (RnD) avec le modèle de conception d'apprentissage ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Après avoir révisé le produit, un expert l'a validé le contenu et la dessigne de media. Enfin, le Setour est prêt à jouer comme une nouvelle matière de l'apprentissage dans le cours de français du tourisme.

**Abstract**

*Since French as a foreign language is important in the tourism sector, Indonesian academics with French curriculum offer French language learners in the tourism sector. In this research, we have developed a snakes and ladders game to help students master the local tourist information as the cultural wealth of the city, especially in Semarang. We have titled Le Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR) comprising three aspects: tourist sites, local cuisine and cultural events. Like a variety of tourism courses, it is completed by plan, pawns, dice, and question cards. There is also a booklet with all the information of three aspect of local tourism. The method used in this research is Development Research (RnD) with the ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) learning design model. After reviewing the product, an expert validated the content and designed it for media. Finally, Setour is ready to play as a new learning subject in the French tourism course.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

---

<sup>✉</sup> 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 apprit 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 choisi le média d'apprentissage à base de jeu.

Les serpents et échelles, a été développé parce que ce jeu est familier et facile pour jouer. Les serpents et échelles est un jeu qui utilise un dé pour déterminer le nombre de pas que doit effectuer un pion. Le tableau des serpents est lui-même une image de cases composée de 10 rangées et de 10 colonnes numérotées de 1 à 100, ainsi que des serpents et des escaliers (Husna 2009: 145).

Sur la base des résultats d'entretiens avec plusieurs anciens qui travaillent dans le secteur du tourisme, le français est toujours nécessaire dans le monde du tourisme. Le français dans le tourisme peut être appris à travers des cours ou dans l'enseignement, comme le cours de Français du Tourisme.

Dans les activités d'apprentissage du Français du Tourisme, le matériel enseigné comprend: fournir des informations sur les projets de voyage (Donner des informations sur l'itinéraire de voyage), présenter un itinéraire en 3 jours (Présenter un itinéraire de voyage en 3 jours), présenter et offrir informations sur les attractions touristiques en tant que guide touristique (Présenter et donner des informations sur les sites touristiques en tant que guide touristique), capable d'utiliser la technologie pour trouver des informations sur les plans de voyage et les attractions touristiques et des sites touristiques).

Le cours de Français du Tourisme a été préparé pour mesurer les capacités des étudiants après plusieurs années d'études en français. De plus, en explorant le Français du Tourisme, les étudiants comprendront mieux les défis du monde réel du travail qui ont été théoriques, étant donné que les programmes d'études en français sont de plus en plus nécessaires sur le marché, en particulier l'industrie du tourisme. L'industrie du tourisme est encore vaste. Il est également soutenu par l'espoir que le guide francophone du sujet Français du Tourisme est que ce cours développera davantage la pratique sur le terrain que la théorie de la classe. Les pratiques sur le terrain clarifieront et affineront davantage les capacités des élèves, notamment en termes de confiance en soi. Cependant, la matière du Français du Tourisme manque de variation dans les apprentissages, en moyenne l'enseignement du Français du Tourisme ne fait que des brochures, fait la promotion des attractions touristiques et devient guide, il n'y a pas de plaisir à apprendre comme il y a un jeu lors de l'apprentissage des cours de Français du Tourisme.

Cette étude développera un jeu de serpents et d'échelles comme variante d'apprentissage, car il est efficace comme support d'apprentissage pour plusieurs leçons. Cette étude se concentre sur l'une des compétences dans la présentation des attractions touristiques et des biens culturels, à savoir la description de la diversité culturelle dans la ville de Semarang. Pendant ce temps, la ville de Semarang a été choisie parce que les étudiants sont dans la ville de Semarang, au moins les étudiants peuvent présenter la diversité culturelle de la ville de Semarang (attractions touristiques, délices culinaires et événements culturels). Les étudiants de cette étude décriront oralement la diversité culturelle. C'est pour donner l'impression que les étudiants sont allés sur le terrain en tant que guides touristiques.

## LA METHODOLOGIE

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D) avec le modèle de conception d'apprentissage ADDIE (Analysis, Design-Development-Implementation-Evaluation). Le but de cette recherche est de produire développement de supports d'apprentissage basés jouer en classe pour les cours de français du tourisme avec des compétences standard à connaître présenter et fournir des informations sur la richesse culturelle de la ville de Semarang.

Borg et Gall (1989: 775), déclarent que la procédure de recherche et développement consiste essentiellement en deux objectifs principaux, à savoir (1) développer le produit et (2) tester l'efficacité du produit lors d'essais sur le terrain. Le premier objectif conduit au développement de SÉTOUR et le second à valider SÉTOUR en essais terrain. Les dix étapes de la recherche et du développement de Borg et Gall sont encore raccourcies en combinant plusieurs étapes en cinq étapes. Ensuite, le chercheur a combiné plusieurs étapes de recherche et développement avec la conception d'apprentissage ADDIE.

Les cinq étapes pour abréger les dix étapes de recherche et développement sont :

- La Première étape: Effectuer une analyse du produit à développer. Comprend la recherche et la collecte d'informations, l'évaluation des besoins (évaluation des besoins des étudiants), la revue de la littérature, les études de recherche à petite échelle et la préparation de rapports sur les derniers développements, puis la planification, y compris la définition des compétences à acquérir, la définition et le classement des objectifs, l'identification des activités d'apprentissage.

- Deuxième étape: Développer le produit initial, y compris (a) développer une forme de préparation SÉTOUR, (b) tester sur le terrain les préparations effectuées à travers les données d'entretien et les notes de terrain.

- Troisième étape: validation par un expert ou révision de produit, cette étape de développement des résultats de conception de produit est confiée à un expert en matière et à l'apprentissage de la conception. Cette consultation est effectuée pour obtenir des commentaires liés à la conception du produit.

- Quatrième étape: Révision du produit, à ce stade, le produit est révisé ou corrigé conformément aux suggestions et aux contributions d'experts en matériaux et aux conceptions d'apprentissage.

- Cinquième étape: essai limité ou essai sur le terrain du produit final, une évaluation sommative est effectuée. Cet essai vise à collecter des données sur l'efficacité ou non du produit en cours de développement.

Cependant, en raison d'un obstacle (la pandémie de Covid 19), cette étape a été abolie.

## LA DISCUSSION

J'utilise le modèle de recherche ADDIE (Analysis Design-Develop-Implement-Evaluate). Les résultats de l'étude ont été divisés en 5 étapes, à savoir l'analyse, la conception, le développement, la mise en œuvre et l'évaluation (ADDIE).

### Analyse

Cette étape est réalisée en collectant le plus de données possible pour connaître les besoins de l'objet du chercheur. La collecte de données commence par des observations du processus

d'apprentissage, des entretiens avec des anciens qui travaillent dans le secteur du tourisme.

Les résultats de l'analyse qui seront discutés comprennent l'analyse du curriculum, la conception de livrets et les jeux.

### 1. Analyse du curriculum

L'analyse du curriculum aborde le contenu du livret et du matériel du plan d'apprentissage du semestre (RPS) du cours de Français du Tourisme pour l'année scolaire 2019/2020.

#### • Remplissez le livret

Ce livret promeut la diversité culturelle de la ville de Semarang qui se manifeste en 3 choses, à savoir: les sites touristiques de la ville de Semarang, les culinaires typiques de la ville de Semarang, et les événements culturels dans la ville de Semarang. Il y a 14 attractions touristiques à Semarang qui seront discutées dans ce livret. Outre les sites touristiques, ce livret abordera également les culinaires typiques de Semarang. Il y a 14 culinaires typiques de Semarang qui seront discutés dans ce livret. La dernière richesse culturelle qui sera abordée dans ce livret est un événement culturel dans la ville de Semarang. Il y a 10 événements culturels à Semarang qui seront abordés dans ce livret.

De plus, ce livret contient: les procédures de livraison du matériel, comment jouer à SÉTOUR et l'évaluation.

#### • Plan d'apprentissage semestriel (RPS)

Le matériel présenté dans le livret est adapté aux compétences de base et aux compétences de base contenues dans le plan d'apprentissage semestriel (RPS) du cours de Français du Tourisme pour l'année scolaire 2019/2020, à savoir: Réalisation de documents vidéo ou brochures sur un site / diversité culturelle à promouvoir, Présentation et fournir des informations sur les attractions touristiques.

### 2. Analyse de la conception du livret

L'analyse de la conception du livret traite de la conception de la couverture du livret. Voici une image de la conception de la couverture du livret.



Livret A5 sur papier HVS. La couverture du livret est inspirée du livre "Pesona Wisata Gresik" qui a été créé et imprimé par l'Office du Tourisme et de la Culture de Gresik Regency.

### 3. Analyse du jeu

Ce jeu de serpent et d'échelle a été utilisé dans divers cours de français. Comme la recherche menée par Gregorius Bagas (2019) Développement de Snakes and Ladders Media basé sur Adobe Flash CS6 pour les compétences de lecture de classe X Un autre exemple est le développement de médias de jeu professionnels Macromedia Flash 8 basés sur Snake and Ladder pour l'apprentissage des compétences de lecture en français pour les étudiants de classe X de MAN Yogyakarta 1 par Khilda Nuril Khotimah (2017).

Les deux exemples de l'étude utilisent tous deux le support d'apprentissage du jeu de serpent et d'échelle à l'aide d'un logiciel et pour les compétences en lecture. La livraison du matériel est également livrée brièvement en même temps que le support logiciel.

Contrairement à cette recherche, qui utilise des supports de livret comme matériau pour fournir du matériel et utilise également un plateau de jeu directement (papier de carton imprimé). Cette recherche est utilisée comme une variante d'apprentissage pour le sujet Français du Tourisme, dans le but que les étudiants soient capables de reconnaître et de promouvoir la diversité des cultures qui les entourent, en particulier dans la ville de Semarang.

### Conception

Cette étape est connue comme la création d'un dessin (impression bleue), comme un bâtiment, donc avant d'être construit,

il doit d'abord y avoir un dessin sur papier. Dans cette étape, il s'agit de compiler la conception des supports d'apprentissage qui seront développés.

Les supports d'apprentissage qui ont été développés sont des modèles de livrets, des jeux de société avec des serpents et des échelles et des cartes de jeu.



Le plateau de jeu est imprimé avec du matériau MMT, la taille de 60x60 cm, avec un total de 30 boîtes.



Les cartes de jeu sont imprimées sur du papier asturo coloré. Il y a 30 cartes au total.



Un dé qui est fait de petit carton, les pions sont faits de capsules de bouteilles

## Résultats de la recherche (développement)

À ce stade, tout ce qui est nécessaire ou qui soutiendra le processus d'apprentissage doit être préparé.

### 1. Développer une forme de préparation pour le SÉTOUR.

La préparation consiste à préparer un livret contenant du matériel lié à la diversité culturelle dans la ville de Semarang, à fournir une évaluation et à préparer des jeux de société avec des pions et des dés.

### 2. Préparation des tests sur le terrain effectuée à l'aide de notes de terrain et des résultats des entretiens.

- 1) Résultats de la collecte des données d'observation

Les résultats de la collecte de données d'observation sont le résultat d'observations d'apprentissage dans le domaine du Français du Tourisme à l'Université d'État de Semarang et dans diverses autres universités.

### 2) Résultats de la collecte des entretiens

Les résultats de la collecte des entretiens sont des données obtenues auprès de plusieurs anciens de l'enseignement de la langue et de la littérature françaises de l'Université d'État de Semarang, qui ont des entreprises dans le tourisme francophone.

## Implementation

A ce stade, tout ce qui a été développé est ensuite installé ou réglé de manière à convenir à son rôle ou à sa fonction afin de pouvoir être mis en œuvre. Une fois que le produit est prêt, il peut être testé par un grand groupe puis évalué et révisé. Ensuite, les essais peuvent être réalisés en grands groupes puis réévalués et révisés pour aboutir au produit final. Cependant, en raison de la pandémie de Covid 19, cette étape n'a pas été réalisée, car il n'y avait pas d'apprentissage direct / face à face.

## Évaluation

L'évaluation est un processus permettant de voir si le système d'apprentissage en cours de construction réussit, selon les attentes initiales ou non. L'étape d'évaluation peut être réalisée à chacune des quatre étapes ci-dessus,

appelées évaluation formative, car l'objectif est de répondre aux besoins de révision. Par exemple, au stade de la conception, nous avons besoin d'un examen par un expert pour contribuer à la conception que nous réalisons. Ce produit a été validé par un enseignant français, Neli Purwani, S.Pd, M.A. Il existe plusieurs avis, à savoir:

1. L'équilibre des images et des informations textuelles sur le livre sur la couverture doit être revu.
2. Il y a des informations qui ne contribuent pas vraiment à l'apprenant.
3. Les images des activités culturelles sont trop petites et ne sont donc pas claires.
4. L'apparence de la carte de jeu a besoin d'un peu de raffinement, en particulier dans l'image
5. Quelques corrections de phrases sur les cartes de jeu.

Dans l'ensemble, les conceptions du livret et des cartes de jeu peuvent être utilisées avec quelques révisions.

## LA CONCLUSION

Le résultat de cette recherche est un média d'apprentissage du français du tourisme basé sur le jeu appelé Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR). Il s'agit d'un support visuel en 2 dimensions composé de planches contenant 30 cases, de dés, de 5 pions, de cartes de jeu (cartes contenant des questions) et le livret comme moyen de distribution de matériel. Ce livret contient la richesse de la culture de la ville de Semarang. L'objectif principal de ce jeu est que les étudiants puissent présenter et fournir des informations sur la richesse culturelle de la ville de Semarang (sites touristiques, culinaires typiques, événements culturels).

La validation du produit est faite par le professeur de pédagogique du français, c'est Neli Purwani, S.Pd, M.A, afin que ce média soit prêt à être testé. Ce média peut être utilisé comme média alternatif ou comme variante d'apprentissage pour ce cours. L'inconvénient est que ce nouveau média nécessite des recherches supplémentaires pour déterminer son efficacité et sa fiabilité.

## BIBLIOGRAPHIES

- Agustyawati, Eka., Widayanti, Diah Vitri & Agustiningrum, Tri Eko. 2014. Développement de Jeu Monopole Tourisme (MOTOUR) Comme Le Média D'Apprentissage de Français du Tourisme. Journal Didactique du FLE Didactofrancia 3 (1). Hlm 1-5. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Albab, Ulil. 2014. The effectiveness of snakes and ladders game to improve students' mastery of simple past tense in constructing recounts texts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year. Jurnal of English Language Teaching. ELT FORUM 3(1): 62-67
- Arsyad, Azhar. 2007. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York: Longman.
- M.Husna,A. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakrabanan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mangiate, Jean-Marc dan Chantal Parpette. 2004. Le Francais sur Objectif Spécifique : de l'analyse des besoins à l'élaboration d'un cours. Paris : Hachette.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Septiyani,Rifka dan Widayanti, Diah Vitri. 2018. Développement du Média D'apprentissage Autonome en Tant Qu'un Exercice du DELF B2 pour L'épreuve de Compréhension Ecrite À Travres Wondershare Quiz Creator. Journal Didactique du FLE Didactofrancia 7 (1). Hlm 1-8. Semarang : Universitas Negeri Semarang.