

RÉSUMÉ

WIDYA TRISNA HANDAYANI. Développement du Média d'Apprentissage de Français du Tourisme Basée Sur Le Jeu Monopole Numérique. Thèse. Medan : Programme du post-maîtrise, Universitas Negeri Medan, juillet 2023.

Le Français du Tourisme est un cours étudié au sixième semestre à la section française FBS-Unimed. L'objectif d'apprentissage de cours est les étudiants sont capables donner des informations sur des sites touristiques en tant que guide touristique. On a trouvé le problème rencontré par les étudiants est la faible maîtrise du vocabulaire. Dans le processus d'apprentissage, les méthodes utilisées sont assez bonnes, mais il est nécessaire d'optimiser l'utilisation des méthodes d'apprentissage pour qu'il soit plus intéressant. En outre le média utilisé n'était pas en adéquation avec l'évolution technologique 4.0. Le modèle du média d'apprentissage développé dans cette recherche est le jeu monopole numérique. Dans ce média, il y a une explication du matériel sous la forme de texte, vidéo et audio et il existe d'exercice interactif. L'avantage de ce média est qu'il s'agit d'un média d'apprentissage sous la forme d'une application hors ligne, donc accessible à tout moment. Cette recherche utilise la méthode de la recherche et le développement ou *Research and Development* (R&D) modèle ADDIE. Cette recherche pour savoir le processus de développement, la validité, la praticité, et l'efficacité du média jeu monopole numérique dans l'apprentissage Français du Tourisme. Le résultat montre que le média a déjà rempli l'aspect de la validité, la praticité et l'efficacité. Pour mesurer l'efficacité du média le pré-post test a été menée aux 15 étudiants qui ont étudié le cours Français du Tourisme. Le résultat montre qu'il y a une augmentation significative à la compétence des étudiants après l'utilisation de média d'apprentissage. On peut conclure que le média jeu monopole numérique est assez efficace pour utiliser dans le processus d'apprentissage de Français du Tourisme. Les résultats de qualité du produit final sont dans la catégorie « bien ».

Mots-clés : Développement, Média d'Apprentissage, Français du Tourisme, le jeu monopole numérique.

ABSTRACT

WIDYA TRISNA HANDAYANI. Développement du Média d'Apprentissage de Français du Tourisme Basée Sur Le Jeu Monopole Numérique. Thesis. Medan : Postgraduate School of the State University of Medan, July 2023.

Le Français du Tourisme is a course studied in the sixth semester at the French section FBS-Unimed. The course learning objective is the students are able to give information on tourist sites as a tourist guide. We find the problem encountered by the students is the poor mastery of vocabulary. In the process of learning, the methods used are quite good, but it is necessary to optimize the use of learning methods to make learning more interesting. In addition, the media used was not in line with the 4.0 technological evolution. The learning media model developed in this research is the digital monopoly game. In this product there is an explanation of the material in the form of text, video and audio and there are interactive exercises. The advantage of this medium is that it is a learning medium in the form of an offline application, therefore accessible at any time. This research uses the research and development method or Research and Development (R&D) ADDIE model. This research to know the development process, the validity, the practicality, and the effectiveness of the digital monopoly game in the *Français du Tourisme*. The result shows that has already fulfilled the aspect of validity, practicality and effectiveness. To measure the effectiveness of the media the pre-post test was conducted to 15 students who studied the *Français du Tourisme*. The result shows that there is a significant increase in the competence of the students after the use of learning media. It can be concluded that the digital monopoly game is quite effective to use in the process of learning Français du Tourisme. The quality results of the final product are in the good category.

Keywords: Development, Learning Media, French Tourism, Digital monopoly game.