

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. États de Lieux

Le français est l'une des langues les plus étudiées en Indonésie. L'apprentissage du français ne se limite pas au cadre général du Français Langue Étrangère (FLE). Il existe d'autres domaines qui peuvent être étudiés avec des objectifs plus spécifiques, comme le Français du Tourisme qui fait partie du FOS (le Français sur les Objectifs Spécifiques) ou le Français pour les besoins spéciaux. Ce cours est l'un des sujets les plus intéressants à étudier car il offre des opportunités d'apprentissage aux étudiants qui aspirent à travailler dans le secteur concerné. Ceci est conforme à l'opinion de Wahyuningsih, et al (2020:38) que le français est toujours nécessaire dans le secteur du tourisme.

Français du Tourisme est un cours étudié au sixième semestre à la section française FBS-Unimed. Ce cours comprend 3 crédits avec une durée d'apprentissage de 150 minutes. L'objectif d'apprentissage de cours est les étudiants sont capables donner des informations sur des itinéraire de voyage, présenter un itinéraire de voyage , présenter et donner des informations sur des sites touristiques en tant que guide touristique, pouvoir utiliser la technologie pour chercher les informations sur des itinéraires de voyage et des sites touristiques.

Basé sur l'analyse de documents, le RPS utilisé dans ce cours est basé sur des études de cas qui sont conformes aux exigences actuelles du programme d'études. Le modèle d'apprentissage utilisé est tâche et le monde réel, dans lequel les étudiants sont invités à utiliser directement la grammaire apprise en plaçant les

étudiants dans un contexte langagier qui exige l'application du matériel qu'ils ont appris. Les méthodes utilisées sont d'études de cas, de discussion, de devoir en utilisant des médias tels que de livre, de revue, de magazine. Les enseignants de ce cours sont 3 personnes compétentes dans le domaine du Tourisme.

Basé sur les résultats d'un entretien avec l'un des enseignants du cours Français du Tourisme, on a obtenu d'information sur Le cours français du tourisme est un cours similaire à civilisation français. L'équation est un cours basé sur la culture. La différence est que le cours français du tourisme est spécifiquement dans le domaine du tourisme. Essentiellement, l'apprentissage culturel doit être amusant afin d'attirer l'attention des étudiants. Le défi de l'enseignant est de concevoir un processus d'apprentissage amusant. Mais l'un des problèmes rencontrés est le manque de variété des médias d'apprentissage dans cette course. Les médias jouent un rôle très important en facilitant la diffusion du matériel d'apprentissage. Ceci est conforme à l'opinion d'Arsyad (2013: 10) dit queles avantages d'utilisation du média d'apprentissage sont de fournir aux enseignants pour atteindre les objectifs d'apprentissage afin qu'ils puissent expliquer le matériau d'apprentissage dans un ordre systématique et aider à présenter du matériau intéressant pour améliorer la qualité de l'apprentissage. Ce qui conclut le sens, que l'utilisation des médias est très influente et même très importante dans la réalisation des objectifs d'apprentissage.

Dans l'apprentissage précédente, le matériau était présenté sous forme de texte niveau A2-B1 du livre Tourisme.com. Le problème des étudiants est la difficulté à comprendre le texte car la plupart des étudiants n'ont pas atteint le niveau. Par conséquent, le matériau peut être varié avec des images, des vidéos, audio pour

faciliter la compréhension des étudiants. De plus, le cours nécessite une réalisation sous forme visuelle afin de ne pas créer d'ambiguïté dans le processus d'apprentissage. Par exemple pour promouvoir un site touristique, l'explication n'est pas seulement écrite mais nécessite une visualisation des attractions touristiques. L'utilisation d'images et de vidéos peut améliorer les quatre compétences linguistiques et attirer l'attention des étudiants.

De plus, les problèmes des étudiants peuvent être vus dans le matériel « Arrivées Départs » en particulier renseigner à l'aéroport. La plupart des étudiants ont mal compris de l'utilisation des vocabulaires pour renseigner à l'aéroport.

Exemple :

❖ *Salle de transit*

Cet erreur est causé par les étudiants car ils ont traduit directement en google. Ils doivent comprendre le vocabulaire associé au plan de aéroport.

l'utilisation du vocabulaire correcte est « *salle d'escal* »

Donc on peut conclure que le problème rencontré par les étudiants est le manque de vocabulaire.

Ceci est conforme aux résultats du prétest donné par les étudiants. Concernant les questions liées au vocabulaire sur le matériel « visite guidée ». Il y a plusieurs erreurs d'étudiants, à savoir :

(1) Pouvez- vous mettre cette _____ de carnaval sur le panneau à l'entrée

? Brochure

Plan

Affiche

La plupart des étudiants ont mal répondu à la question ci-dessus. Leur réponse est **le brochure**. ils ont choisi cette réponse car le mot « brochure » est plus familier que les autres. Mais la bonne réponse est **l'affiche**.

(2) ____ *négoce les prix de ces diverses prestations à ses fournisseur.*

- Le guide pratique
- L'agence du voyage
- Le tour opérateur.

La plupart des étudiants ont mal répondu à la question ci-dessus. Leur réponse est **l'agence du voyage**. ils ont choisi cette réponse car le mot « l'agence du voyage » est plus familier que les autres. Mais la bonne réponse est **le tour opérateur**.

Dans ce cas, on peut conclure que dans la première question, cet erreur car le faible vocabulaire des étudiants sur document de promotion touristique. Ensuite dans la deuxième question Cet erreur car le manque de vocabulaire des étudiants sur domaine tourisme.

Sur la base des problèmes ci-dessus, on peut conclure que la maîtrise du vocabulaire dans ce cours est très importante. Ils maîtrisent le vocabulaire donc ils ont de connaissances sur le monde du tourisme. Pour augmenter le vocabulaire, il faut une évaluation qui peut stimuler les étudiants à enrichir le vocabulaire lié au thème visite guidée et arrivées départs. Sur la base du processus d'évaluation dans l'apprentissages précédent, ils utilisent l'évaluation sous forme de projet par exemple faites itinéraire de site touristique. Dans ce cas, les étudiants doivent être capables de faire des phrases pour expliquer des attraits touristiques mais leur vocabulaire est faible. Cela fait que les phrases qui sont faites ne se développent pas

et il y a beaucoup de répétitions de mots. Il faut donc enrichir le vocabulaire de l'étudiants.

Selon les résultats de questionnaire aux étudiants du sixième semestre avec de 32 répondants, les résultats montrent que dans le processus d'apprentissage précédent, l'enseignant utilise des méthodes comme 56,3% la présentation, 28,1% la discussion et 15,6% la question - réponse. Les méthodes utilisées sont assez bonnes, mais il est nécessaire d'optimiser l'utilisation des méthodes d'apprentissage pour que l'apprentissage soit plus intéressant. En outre le média d'apprentissage utilisé dans le Français du Tourisme est 68,8% texte, 18,8% livre pdf, 12,5% vidéo. L'utilisation de ces médias dans ce cours est encore moins efficace. Parce que 81,3% des étudiants ont déclaré que le média utilisé n'était pas en adéquation avec l'évolution technologique 4.0. 100% des étudiants ont déclaré que le média utilisé nécessite une innovation. On outre tous les étudiants sont intéressés par l'utilisation de médias numériques qui combinent des jeux, des images, du texte et de l'audio dans le processus d'apprentissage.

Sur la base des problèmes ci-dessus, on propose de développer du média d'apprentissage sous la forme d'un le jeu monopole numérique pour le cours de Français du Tourisme. Le jeu monopole numérique est une plateforme d'apprentissage inspirée du jeu Monopole.

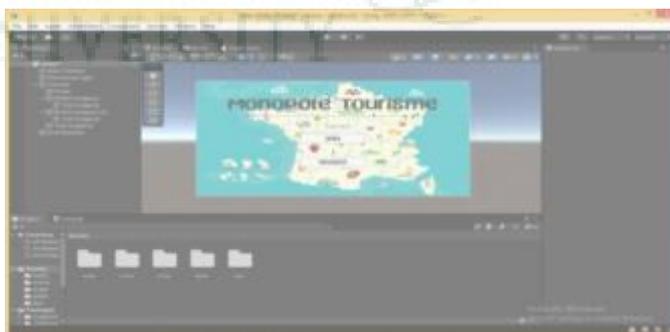


Image 1.1 Le média jeu monopole numérique

Ce média combine des jeux, des images, du texte et de l'audio. Dans ce média, il y a une explication du matériel sous forme de texte et audio et 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. De plus, la présentation du matériel dans ce média n'est pas seulement sous forme de texte, mais peut être sous forme d'images, d'audio et de vidéo. Ce média contient 2 matériaux. Chaque matière est expliquée de manière cohérente en partant de l'explication de la matière jusqu'à l'évaluation. L'évaluation est présentée sous une forme interactive pour faciliter le processus d'évaluation. L'inconvénient de ce média est que la fiche d'évaluation présentée n'est que sous forme de choix multiples, d'appariement et de vrai/faux. Le jeu monopole est familier aux étudiants, tandis que le média jeu monopole n'a jamais été utilisé dans le cours du Français du Tourisme à la section française FBS-UNIMED.

Basé sur l'explication aux états de lieux, on est intéressé de rédiger une recherche intitulée « Développement du Média D'apprentissage de Français du Tourisme Basé Sur Le Jeu Monopole Numérique ».

B. Identification des Problèmes

Sur la base du contexte ci-dessus, l'identification des problèmes dans cette recherche est la suivante :

1. Les étudiants ont la difficulté dans le cours Français du Tourisme en particulier : Visite guidée et Arrivées départs. En raison du manque de vocabulaire.

2. La méthode d'apprentissage utilisée est moins variée
3. Les étudiants ont besoin de médias plus innovants comme l'utilisation de médias numériques qui combinent des jeux, des images, du texte, de l'audio, de vidéo et quiz interactif dans le processus d'apprentissage.
4. Le média jeu monopole numérique n'a jamais été utilisés dans le cours de Français du Tourisme à la section française FBS-UNIMED.

C. Limitation des Problèmes

Le développement du media d'apprentissage Français du Tourisme a été réalisé dans les recherches précédentes par Novianti (2020) le titre est « Développement du Dictionnaire de Français du Tourisme Basé sur La Sagesse Locale en Utilisant *Wordtheme* ». Dans cette recherche, le média d'apprentissage développé était un dictionnaire numérique, à savoir *Wordtheme*. Ensuite Mustikaningtyas (2020) le titre est « Développement de Jeux Sétour (Serpents et Échelles du Tourisme) Comme une Variante d'Apprentissage dans le Cours Français du Tourisme ». Le média d'apprentissage développé est basé sur du jeu, à savoir serpents et des échelles.

Basé sur l'explication ci-dessus. La limitation du problème dans cette recherche est développer du média d'apprentissage basé sur le jeu numérique, à savoir « Développement du Média D'apprentissage de Français du Tourisme Basée Sur Le Jeu Monopole Numérique». On se limite uniquement à 2 thèmes, à savoir : Visite guidée et Arrivées départs.

D. Formulation des Problèmes

Base sur l'identification des problèmes et limitation des problèmes ci-dessus, on peut faire la formulation des problèmes de cette recherche comme suit:

1. Comment est le processus de développement du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique ?
2. Comment est la validité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique ?
3. Comment est la praticité du media d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique ?
4. Comment est l'efficacité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique ?

E. But de la Recherche

Basé sur limitation du problème et formulation des problèmes ci-dessus, le but de cette recherche est:

1. Développer le média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique.
2. Savoir la validité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique.
3. Savoir la praticité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique.
4. Décrire l'efficacité du média d'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique.

F. Avantages de la Recherche

Les résultats de cette recherche est souhaitée de pouvoir donne des avantages suivants:

1. Théoriquement

Cette recherche peut être utilisée pour ajouter des références et développer des connaissances sur l'apprentissage de Français du Tourisme basée sur le jeu monopole numérique.

2. Pratiquement

Cette recherche présente des avantages pour :

a. Les professeurs

Les résultats de cette recherche pourront être utiles comme référence dans le développement de l'apprentissage.

b. Les établissements d'enseignement

Cette recherche peut être une considération pour l'amélioration de la qualité d'apprentissage de Français du Tourisme

c. Les futurs enseignants

Les résultats de cette recherche devraient fournir une motivation pour créer et développer le nouveaux média d'apprentissage.

