

RÉSUMÉ

Salsabila, 2193131003. Développement du Matériel d'Apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en Utilisant le Jeu Société de *Guess Who?*. Mémoire. Section Française, Département des Langues Étrangères, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Medan, 2022.

En français, il existe plusieurs matériels d'apprentissage qui doivent être maîtrisés par les étudiants de niveau A2. L'un d'eux est Description d'un Personnage. Matériel Description d'un personnage est inclus dans le cours Production Orale Intermédiaire. Il est donc très important que les étudiants puissent parler de Description d'un Personnage pour améliorer ses compétences en français selon les experts. Le but de cette recherche est de décrire le processus de développement du matériel d'apprentissage de "Description d'un Personnage" à l'aide le jeu société de *Guess Who?* et savoir la faisabilité de développement du matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" en utilisant le jeu société de *Guess Who?* en français. Le type de cette recherche est la recherche et développement (R&D), avec le modèle Sugiyono qui se compose de 5 étapes de recherche sur 10 étapes existantes, comme suit: 1) potentiel du problème, en collectant des informations sur le RPS Production Orale Intermédiaire, des questionnaires d'analyse des besoins et des entretiens. 2) collecte de données, les données sont nécessaires au processus de développement du matériel. 3) la conception du produit, à ce stade, il a été conçu sous la forme du matériel et du média d'apprentissage. 4) validation de la conception, qui a reçu la validation du validateur du matériel et du média, et 5) révision de la conception, le produit est révisé en fonction des suggestions et des commentaires des validateurs. L'analyse de cette recherche utilise une approche quantitative descriptive en pourcentage. Résultats de la recherche et du développement Matériel Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de *Guess Who ?* cela a été déclaré faisable en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 92,00% et en termes du média avec un niveau de faisabilité de 85,00%. On peut conclure que le matériel et le média d'apprentissage sont faisables dans le cours de la Production Orale Intermédiaire.

Mots-clés : le jeu société, Description d'un Personnage, matériel, média, *Guess Who?*



ABSTRAK

Salsabila, 2193131003. Pengembangan Materi Pembelajaran Production Orale Intermédiaire dengan Menggunakan Papan Permainan *Guess Who?*. Skripsi. Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, 2022.

Dalam bahasa Prancis, terdapat berbagai materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa tingkat A2. Salah satunya adalah Description d'un Personnage. Materi Description d'un Personnage ini dimuat pada mata kuliah *Production Orale Intermédiaire*. Sehingga, hal ini sangat berperan penting bagi mahasiswa agar dapat berbicara mengenai Description d'un Personnage untuk meningkatkan kemampuan bahasa Prancis mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan materi pembelajaran Description d'un Personnage dengan bantuan papan Permainan *Guess Who?* dan mengetahui kelayakan materi Pembelajaran Description d'un Personnage dengan menggunakan Papan Permainan *Guess Who?*. jenis penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan model Sugiyono. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5 tahapan penelitian dari 10 tahapan yang ada, diantaranya : 1)Potensi masalah, dengan mengunpulkan informasi pada RPS Production Orale Intermédiaire, angket analisis kebutuhan, dan wawancara. 2) pengumpulan data, data-data di perlukan untuk proses pengembangan materi. 3) desain produk, pada tahap ini telah dirancang berupa materi dan media pembelajaran. 4) validasi desain, yang telah mendapatkan validasi dari validator materi dan media, dan 5) revisi desain, produk di revisi atas dasar saran dan komentar validator. Analisis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan materi Production Orale Intermédiaire dengan menggunakan papan permainan *Guess Who?* ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 83,00% dan dari segi media dengan tingkat kelayakan 85,00%. Dapat disimpulkan bahwa materi dan media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan di ujicoba dalam mata kuliah Production Orale Intermédiaire.

Kata kunci : papan permainan, Description d'un Personnage, materi, media, *Guess Who?*

