



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *SÉTOUR (SERPENTS ET  
ÉCHELLES DU TOURISME)* SEBAGAI VARIASI  
PEMBELAJARAN MATA KULIAH *FRANÇAIS DU  
TOURISME***

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Bahasa Prancis**

oleh

Isty Mustikaningtyas Wahyuningsih

2301416001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 September 2020

Pembimbing,



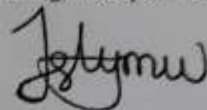
Dr. Mohamad Syaefudin, M.Pd.

NIP. 197810072005011004

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 September 2020



Isty Mustikaningtyas Wahyuningsih

NIM. 2301416001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Kamis

Tanggal : 1 Oktober 2020

Panitia Ujian Skripsi

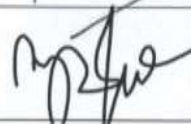
Ketua,  
Drs. Eko Raharjo, M.Hum  
NIP. 196510181992031001



Sekretaris,  
Retno Purnama Irawati, S. S. M. A  
NIP. 197807252005012002



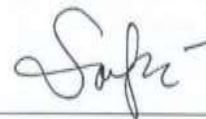
Penguji I,  
Neli Purwani, S.Pd., M. A  
NIP. 196101231986012001



Penguji II,  
Ria Fitrasah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199102062019032015



Penguji III/ Pembimbing,  
Dr. Mohamad Syaefudin, M.Pd  
NIP. 197810072005011004



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

“Bersungguh-sungguhlah untuk mendapatkan apa yang bermanfaat bagimu dan mintalah pertolongan kepada Allah SWT (dalam setiap urusan) serta janganlah sekali-kali engkau merasa lemah.” (H.R Muslim)

“*Whatever you are be a good one*” (Abraham Lincoln)

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.”  
(Albert Einstein)

### Persembahan :

1. *Mes parents et ma soeur qui me prient, m'accompagnent, m'encouragent toujours.*
2. *Mes professeurs qui m'ont donné les suggestions et la motivation.*
3. *Mes amis qui m'accompagnent.*

## PRAKATA

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan *SÉTOUR (Serpents et Échelles du Tourisme)* Sebagai Variasi Pembelajaran Mata Kuliah *Français du Tourisme*” sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
2. Dr. Rina Supriatningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi.
3. Dr. Mohamad Syaefudin, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus Pembimbing yang telah sabar membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, memberikan saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Neli Purwani, S.Pd., M. A, Penguji 1 yang telah memberikan arahan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
5. Ria Fitrasah, S.Pd., M.Pd, Penguji 2 yang telah membimbing serta mengarahkan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.
7. Keluargaku tercinta (Papa, Mama, Dek Sasa) yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti.
8. Teman-temanku IMASPI 2017/2019 yang telah membantu dan memberiku dukungan, serta mbak dan mas alumni program studi bahasa

Prancis yang telah membantu saya memberikan data terkait skripsi saya ini.

9. Seluruh teman Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2016 yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan penelitian ini.

Semarang, 19 September 2020

Penulis

## SARI

Wahyuningsih, Isty Mustikaningtyas. 2020. *Pengembangan Permainan SÉTOUR (Serpents et Échelles du Tourisme) Sebagai Variasi Pembelajaran Mata Kuliah Français du Tourisme*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Mohamad Syaefudin, M.Pd.

Kata Kunci : *français du tourisme*, ular tangga, variasi pembelajaran

Bahasa asing merupakan salah satu hal yang penting dalam dunia pariwisata sebagai bahasa pengantar. Dikarenakan kondisi tersebut, pariwisata berbahasa Prancis dipelajari di program studi pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Semarang. *Français du Tourisme* adalah salah satu cabang pengajaran bahasa Prancis pada *Specific Objectives* (FOS). Penelitian ini sudah dilakukan, yakni mengembangkan permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran, karena ular tangga merupakan permainan yang familiar di kalangan pelajar, karena mudah untuk dimainkan, sehingga efektif sebagai media pembelajaran untuk beberapa pelajaran. Penelitian ini menitikberatkan pada salah satu keterampilan mempromosikan keberagaman budaya yang ada di Kota Semarang. Keberagaman budaya tersebut, meliputi tempat wisata, kuliner khas, dan acara kebudayaan. Sedangkan, Kota Semarang dipilih karena mahasiswa berada di Kota Semarang, setidaknya pelajar dapat mengenalkan keberagaman budaya Kota Semarang. Mahasiswa dalam penelitian ini mendeskripsikan keberagaman budaya secara lisan. Hal ini untuk memberi kesan bahwa para mahasiswa telah turun ke lapangan sebagai pemandu wisata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan *Serpents et Échelles du Tourisme (Sétour)* sebagai variasi pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*, dan tujuan penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk pengembangan permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran untuk mencapai kemampuan yang diharapkan, mampu mempresentasikan keberagaman budaya di kota Semarang dalam mata kuliah *Français du Tourisme*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan model desain instruksional ADDIE. Selain itu juga, terdapat buklet sebagai media penyampaian materi, sudah berdasarkan saran-saran validator. Buklet ini memuat tentang petunjuk permainan, materi keberagaman budaya, dan evaluasi yang terdiri dari 10 soal. Ada juga kartu permainan, yakni kartu yang berisi pertanyaan diletakkan pada setiap kotak, kecuali kotak yang terdapat kepala ular. Pertanyaan tersebut harus bisa dijawab oleh pemain sebelum mendapatkan kesempatan untuk menjalankan pion. Produk ini sudah divalidasi oleh dosen ahli materi sekaligus ahli media.



## ARTICLE

# LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX SÉTOUR (SERPENTS ET ÉCHELLES DU TOURISME) COMME UNE VARIANTE D'APPRENTISSAGE DANS LE COURS FRANÇAIS DU TOURISME

Isty Mustikaningtyas Wahyuningsih, Mohamad Syaefudin

Program of French Pedagogy, Department of Foreign Languages and Literatures  
Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang

### 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 the variation of tourism course, 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, *Sétour* is ready to play as a new learning subject in the French tourism course.

**Keywords:** snakes and ladders, french tourism course (*français du tourisme*), variations of learning

## **Abstrait**

Etant donné que le français langue étrangère est important dans le secteur du tourisme, des universitaires indonésiens ayant le curriculum de français propose 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 Le Serpent et Échelle 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 complete par de plan, de pions, de dés, 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.

**Mots clés :** français du tourisme, jeu de l'oie, variations d'apprentissage

## 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 apprend 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 de base (KD) dans cette course, 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 "medius" 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 choisis 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.

## **MÉTHODOLOGIE**

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.

- Première étape (Analyse): cette étape consiste à collecter autant de données que possible pour découvrir ce dont l'objet du chercheur a besoin. La collecte de données commence par des observations du processus d'apprentissage à travers des entretiens avec plusieurs étudiants du programme d'études en français de différentes universités d'Indonésie, et sur la base du plan d'apprentissage semestriel (RPS) du cours de Français du Tourisme pour l'année scolaire 2019/2020.

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

- Deuxième étape (Conception): Cette étape est connue sous le nom de création d'un dessin (impression bleue), c'est comme un bâtiment, donc avant d'être construit, il doit d'abord y avoir un dessin sur papier. Dans cette étape, ce qui est fait est 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 de serpents et d'échelles et des cartes de jeu.

- Troisième étape (Développement): Développer le produit initial, y compris (a) l'élaboration du formulaire de préparation SÉTOUR, (b) le test préparatoire sur le terrain réalisé à travers les données d'entretien et les notes de terrain.
- Quatrième étape (mise en œuvre): à ce stade, tout ce qui a été développé est ensuite installé ou réglé de manière à convenir à son rôle ou à sa fonction pour pouvoir être mis en œuvre. Cependant, cette étape a été éliminée, en raison de la pandémie de Covid 19, il n'y a donc pas eu de conférences en face à face, de sorte que le produit n'a pas pu être testé sur le terrain.
- Cinquième étape (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. Au stade de la conception, nous avons besoin d'un examen par un expert pour contribuer à la conception que nous réalisons. L'étape d'évaluation de cette étude est le résultat de l'évaluation du validateur expert des médias.

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.

## **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.

#### **a. 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.

#### **b. 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 livret "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.

- a. 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.

- b. 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.

## **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 contient 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 pédagogie 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.

## **REMERCIEMENT**

Je remercie à mes parents qui me prient et m'encouragent toujours. Mes professeurs qui m'ont donné la motivation et mes amis qui m'accompagnent toujours.

## **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 recount 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 Keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mangiate, Jean-Marc dan Chantal Parpette. 2004. Le Français sur Objectif Spécifique : de l'analyse des besoins à l'élaboration d'un cours. Paris : Hachette.

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 Écrite À Travres Wondershare Quiz Creator. Journal Didactique du FLE Didactofrancia 7 (1). Hlm 1-8. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
SARI.....	vii
ARTICLE .....	viii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
DAFTAR TABEL .....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....	9
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teoritis.....	11
2.2.1 Le Français du Tourisme.....	11
2.2.2 Rencana Pembelajaran (RPS) Français du Tourisme .....	12
2.2.3 Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.2.4 Jenis Media.....	15
2.2.5 Variasi Pembelajaran .....	16
1. Pengertian Variasi Pembelajaran .....	16
2. Tujuan dan Manfaat Variasi Pembelajaran.....	17
3. Prinsip-prinsip Variasi Pembelajaran .....	17
4. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran .....	18
2.2.6 Permainan Ular Tangga .....	19
1. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	19
2.2.7 Permainan <i>Serpents et Échelles du Tourisme ( SÉTOUR )</i> .....	20
2.2.8 Buklet .....	22
1. Pengertian Buklet .....	22
2. Elemen Buklet .....	22
2.3 Kerangka Pikir .....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Jenis Penelitian.....	26
3.2 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan .....	27
3.3. Sasaran Penelitian .....	27
3.4. Sumber Data.....	28
3.5. Instrumen Penelitian .....	28
3.5.1 Kisi-Kisi Wawancara Narasumber .....	28
3.6 Desain Produk .....	30
3.7 Validitas Data.....	31
BAB IV .....	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	33
4.1 Hasil Penelitian .....	33
4.1.1 Analisis.....	33
4.1.2 Desain.....	37

4.1.3 Pengembangan .....	39
4.1.4 Implementasi .....	45
4.1.5 Evaluasi .....	45
4.2 Potensi Masalah .....	46
BAB V .....	47
PENUTUP .....	47
5.1 Simpulan .....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Permainan Ular Tangga Pada Umumnya.....	19
Gambar 2.2 Dadu dan Pion <i>SÉTOUR</i> .....	20
Gambar 2.3 Papan Permainan <i>SÉTOUR</i> .....	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Papan Permainan <i>SÉTOUR</i> .....	31
Gambar 3.3 Kartu Permainan <i>SÉTOUR</i> .....	31
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Buklet.....	35
Gambar 4.2 <i>Cover</i> Buklet.....	38
Gambar 4.3 Papan Permainan.....	38
Gambar 4.4 Kartu Permainan.....	39

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara.....	29-30
------------------------------------	-------

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Papan Permainan <i>SÉTOUR</i> .....	51
Lampiran 2 Dadu dan Pion.....	51
Lampiran 3 Kartu Permainan .....	52
Lampiran 4 <i>Cover</i> buklet dan Contoh isi buklet.....	52
Lampiran 5 Lembar Validasi Media (buklet).....	53-54
Lampiran 6 Lembar Validasi Media (kartu dan papan permainan).....	55-57
Lampiran 7 Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah <i>Français du Tourisme</i> .....	57-59
Lampiran 8 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	60

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peningkatan pariwisata di Indonesia, memiliki dampak yang banyak, salah satunya adalah peningkatan pelayanan, seperti adanya pelayanan *tour guide* untuk turis berbahasa Prancis atau dari negara *Frankofon*. Mulai berkembangnya pelayanan *tour agent* yang menyediakan fasilitas *tour guide* yang berbahasa Prancis, dikarenakan meningkatnya jumlah turis dari Prancis atau negara *Frankofon* lainnya, otomatis menambah jumlah permintaan pelayanan *tour guide* yang akan melayani mereka selama berlibur.

Menurut pendapat beberapa narasumber yang peneliti wawancara, yakni Abdul Muis, Imam Subandrio dan Esti Wijaya, dengan beberapa fokus pertanyaan, mengenai rata-rata perbulan jumlah turis Prancis yang menggunakan jasa agen perjalanan, asal negara turis, kuota/kapasitas untuk turis Prancis/ negara lain di agen perjalanan, jumlah *tour guide* yang bisa berbahasa Prancis di agen perjalanan, asal program studi *tour guide*.

Berdasarkan pertanyaan mengenai rata-rata perbulan jumlah turis Prancis yang menggunakan jasa agen perjalanan, menurut ketiga narasumber bahwa untuk pasar Eropa, terdapat 3 istilah musim liburan. Musim liburan sepi (*low season*), yakni pada bulan Februari-Juni dan bulan September-November. Musim libur nasional (*high season*), pada bulan Juli-Agustus. Musim liburan paling ramai atau bisa disebut sebagai puncaknya liburan (*peak season*), yakni pada bulan Desember-Januari. Ketika, musim libur nasional dan puncak liburan, otomatis lebih banyak tamu yang datang, khusus dari Prancis rata-rata 50-100 tamu/bulan. Ketika musim ini, harga hotel dan transportasi akan lebih mahal.

Berdasarkan pertanyaan mengenai asal negara turis. Menurut ketiga narasumber, turis ada yang berasal dari Belgia, Swiss, Maroko, Tunisia, Aljazair, Negara bagian Prancis yang berada di luar Benua Eropa (*dom tom français*) yakni

Negara Reunion dan Guadeloupe, Kepulauan di Samudra Pasifik Selatan (*Polynésie*), Madagaskar, Kanada, Monako. Ada juga yang berasal dari Australia, Singapura, Hong Kong, namun sebenarnya mereka adalah orang-orang Prancis/Belgia yang tinggal di negara-negara tersebut.

Berdasarkan kuota/kapasitas untuk turis Prancis/ negara lain di agen perjalanan. Menurut ketiga narasumber, untuk setiap kelompok dalam sekali perjalanan dibatasi jumlahnya demi kenyamanan. Untuk kelompok besar, sekitar 35 orang. Sedangkan untuk medan perjalanan yang agak sulit, seperti di gunung, sekitar maksimal 15 orang.

Sedangkan, jumlah *tour guide* yang bisa berbahasa Prancis di agen perjalanan. Pada agen perjalanan yang dikelola oleh Abdul Muis ada 15-20 *guide* yang bekerja paruh waktu. Sedangkan pada agen perjalanan milik Imam Subandrio ada sekitar 40 *guide* di Yogyakarta, dan pada agen perjalanan milik Esti Wijaya ada 5 *guide* di Bali.

Berdasarkan asal program studi *tour guide*. Menurut ketiga narasumber, *tour guide* sebagian besar adalah lulusan prodi Prancis (UGM, UNY, UNNES), namun adapula yang berasal dari kursus pelatihan bahasa Prancis yakni *Alliance Française* (AF).

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa, agen pariwisata adalah salah satu bentuk implementasi dari mata kuliah *Français du Tourisme*. Seiring dengan perkembangan pariwisata di Indonesia, maka otomatis permintaan pelayanan *tour guide* berbahasa Prancis juga akan meningkat, karena turis yang berbahasa Prancis juga akan meningkat.

Wawancara tersebut dilakukan sebagai studi pendahuluan bahwa bahasa Prancis masih dibutuhkan dalam dunia pariwisata. Bahasa Prancis dalam dunia pariwisata dapat dipelajari melalui kursus atau dalam pendidikan, seperti mata kuliah *Français du Tourisme*. Bahasa Prancis pariwisata merupakan salah satu bidang kajian dalam bahasa Prancis bertujuan khusus *FOS (Français sur Objectifs Spécifiques)*, yang lebih menghususkan pada beberapa bidang keahlian tertentu,

berbeda dengan pembelajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing (*Français Langue Étrangère*).

Dalam kegiatan pembelajaran *Français du Tourisme*, terdapat 3 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) antara lain : memberikan informasi mengenai rencana perjalanan (*Donner des informations sur des itinéraire de voyage*), mempresentasikan sebuah rencana perjalanan dalam 3 hari (*Présenter un itinéraire de voyage en 3 jours*), mempresentasikan dan memberikan informasi mengenai tempat wisata sebagai pemandu wisata (*Présenter et donner des informations sur des sites touristiques en tant que guide touristique*), mampu menggunakan teknologi untuk mencari informasi mengenai rencana perjalanan dan tempat wisata (*pouvoir utiliser la technologie pour chercher les informations sur des itinéraires de voyage et des sites touristiques*).

Kemudian, studi pendahuluan mengenai beberapa program studi bahasa Prancis di beberapa Universitas di Indonesia yang terdapat mata kuliah *Français du Tourisme*. Pertama, di Universitas Negeri Medan, setiap mahasiswa mempraktekkan cara menjadi *agent de voyage* dan *guide touristique pour destination touristique en Indonésie*. Selain itu, ketika perkuliahan *Français du Tourisme* berlangsung, mahasiswa akan ditayangkan video yang berkaitan dengan materi kemudian mereka berkelompok untuk berdiskusi. Dosen pengampu mata kuliah *Français du Tourisme* juga memberikan beberapa tugas individu/berkelompok untuk mengasah kemampuan praktek mahasiswa, seperti : *Critical Jurnal Review (CJR)*, tugas mini riset, tugas rekayasa ide, dan tugas *project*, dengan bobot mata kuliah 2 SKS. Kemudian, Universitas Pendidikan Indonesia memiliki konsep yang sama untuk mata kuliah *Français du Tourisme*. Mata kuliah *Français du Tourisme* adalah mata kuliah pilihan, sehingga tidak semua mahasiswa mengambil mata kuliah ini. Mahasiswa menjadi *agent de voyage*, yakni mempromosikan *destination touristique en Bandung*, dan diminta untuk membuat paper tentang *tourisme* dan brosur tentang salah satu tempat wisata di Kota Bandung, bobot mata kuliah 2 SKS. Universitas Negeri Jakarta juga mengimplementasikan mata kuliah *Français du Tourisme* 30% teori dan 70%

praktek, mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib. Di Universitas Negeri Jakarta, nama mata kuliahnya bukan *Français du Tourisme* tetapi FOS (*Français sur Objectifs Spécifiques*), yakni gabungan dari *Français du Tourisme*, *Français du Secrétaire*, dan *Français du Hôtellerie*, bobot mata kuliah adalah 6 SKS. Mahasiswa diberikan tugas untuk meringkas setiap materi berbahasa Indonesia yang diberikan oleh dosen kemudian dijelaskan dengan bahasa Prancis, mahasiswa juga diberikan tugas untuk membuat artikel tentang FOS (*Français sur Objectifs Spécifiques*). Mahasiswa juga secara berkelompok (setiap kelompok 2 orang), mempraktekkan cara menjadi *agent de voyage*, *guide touristique pour destination touristique en Jakarta*, pegawai dan tamu hotel, dan membuat surat niaga dalam bahasa Prancis. Selanjutnya, Universitas Negeri Yogyakarta memiliki konsep yang sama, yakni 40% teori dan 60% praktek. Dosen memberikan materi tentang kepariwisataan, seperti bagaimana mempromosikan tempat wisata, menjadi *guide touristique/ agent de voyage*, dan tipe-tipe pariwisata. Mahasiswa diminta membuat buklet wisata di kota Yogyakarta, membuat video promosi tempat wisata dan membuat video antara *guide touristique* dengan wisatawan. Sehingga dapat disimpulkan dari keempat universitas yang memiliki mata kuliah *Français du Tourisme*, memiliki persamaan materi, yakni menjelaskan dan memberi informasi mengenai objek wisata dan kekayaan budaya (*Présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles*) seperti *tour guide*, serta mempresentasikan rencana (*Présenter le projet*) dalam bentuk video maupun brosur/ *leaflet*. Sehingga penelitian ini akan difokuskan kesana, yakni mempresentasikan kekayaan budaya, seperti menjadi *tour guide*.

Dari studi pendahuluan di atas, mata kuliah *Français du Tourisme* memang disiapkan sebagai salah satu tolak ukur kemampuan mahasiswa setelah beberapa tahun belajar bahasa Prancis. Terlebih dengan mendalami *Français du Tourisme*, mahasiswa akan lebih paham tentang tantangan dunia kerja sebenarnya yang selama ini hanya teoritis, mengingat program studi berbahasa Prancis semakin dibutuhkan pasar, terutama industri pariwisata. Industri pariwisata pun juga cangkupannya masih luas. Ditunjang juga dengan harapan *tour guide* berbahasa Prancis untuk mata kuliah *Français du Tourisme* adalah mata kuliah ini

akan lebih banyak mengembangkan praktek di lapangan dibandingkan teori di kelas. Praktek di lapangan akan lebih memperjelas dan mempertajam kemampuan mahasiswa, terutama dalam hal kepercayaan diri. Namun, mata kuliah *Français du Tourisme* kurang variasi pembelajaran, rata-rata pengajaran *Français du Tourisme* hanya membuat brosur, mempromosikan tempat wisata, dan menjadi *tour guide*, belum ada yang *fun learning* seperti adanya permainan ketika pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustyawati (2014) yang lakukan kepada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *Français du Tourisme* serta dosen pengampu mata kuliah, yaitu Diah Vitri Widayanti, rangsang yang diberikan oleh dosen berupa kata dan gambar objek wisata, bisa melalui media video maupun presentasi. Namun, dengan rangsang tersebut mahasiswa hanya fokus menghafal kalimat yang menggambarkan objek wisata yang akan dipresentasikan, dan mahasiswa masih kesulitan dalam menuangkan ide.

Pengajaran mata kuliah *Français du Tourisme* pada setiap universitas kurang adanya variasi pembelajaran berbentuk permainan. Sedangkan dari studi pendahuluan yang sudah dilakukan, rangsang yang diberikan oleh dosen hanya berupa kata dan gambar objek wisata, terlalu monoton dan terkesan membosankan, untuk itulah, variasi pembelajaran perlu dilakukan dalam mata kuliah ini agar tidak hanya terpacu pada teori dan praktik saja, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berbentuk permainan, agar suasana menjadi menyenangkan dan mahasiswa antusias dalam mengikuti perkuliahan.

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan merupakan media yang menarik untuk dikembangkan karena melatih mahasiswa berkompetisi menjadi pemenang, sehingga perkuliahan menjadi menyenangkan, karena mahasiswa menjadi antusias dan bersemangat untuk menjadi pemenang. Suyanto (2009:102) mengatakan bahwa, cara belajar siswa zaman sekarang pun lebih suka yang *fun learning* dan interaktif. Siswa selalu tertarik akan hal-hal baru, antusias untuk mencoba, dan mereka belajar sesuai dengan cara belajar mereka masing-masing.



Penelitian ini akan mengembangkan permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran. Penelitian ini memfokuskan pada pada salah satu kompetensi, yakni mempresentasikan tempat wisata dan kekayaan budaya.

Permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran untuk beberapa pelajaran, seperti bahasa Prancis dalam skripsi “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo” oleh Khayatun (2013), pada pembelajaran bahasa Arab dalam skripsi “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar” oleh Rizqi (2015), dan pembelajaran matematika dalam skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD” oleh Ali (2016).

Media permainan ular tangga dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, yakni : Media ular tangga sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan dan melatih logika, media ini sangat praktis dan mudah dimainkan, pemain akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan, mencapai tujuan dengan ketidaksengajaan, dan melatih kerjasama.

Media pembelajaran ini, ditunjang juga dengan adanya buklet yang berisi tentang informasi keberagaman budaya di Kota Semarang (tempat-tempat wisata, kuliner khas, dan acara kebudayaan). Buklet dikembangkan sebagai bentuk inovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara antara dosen pengampu dan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media pembelajaran, buklet juga berperan sebagai tambahan sumber belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan *ice breaking* sebagai pemanasan dalam pembelajaran.

Media buklet dipilih karena beberapa alasan, antara lain : pembaca dapat mempelajarinya dengan santai, dapat dibuat secara sederhana dengan biaya relatif

mudah daripada menggunakan media audio visual, daya tampung informasi lebih luas, pembaca dapat belajar sendiri atau berkelompok, praktis karena dapat dibaca dimana saja dan kapan saja, tidak memerlukan listrik, perpaduan teks dan gambar dalam buklet dapat menimbulkan daya tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format yaitu verbal dan visual.

Penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian keberagaman budaya yang terdapat di Kota Semarang. Sedangkan, Kota Semarang dipilih karena mahasiswa berada di Kota Semarang, minimal mahasiswa dapat mempresentasikan keberagaman budaya di Kota Semarang (Tempat wisata, kuliner, dan acara kebudayaan). Mahasiswa dalam penelitian ini akan mendeskripsikan keberagaman budaya tersebut secara lisan. Hal ini bertujuan agar seakan-akan mahasiswa telah terjun ke lapangan sebagai *tour guide*.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Ada 3 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dalam mata kuliah *Français du Tourisme*, yakni (1) mempresentasikan dan memberi informasi mengenai tempat wisata dan kekayaan budaya, (2) membuat dan mempresentasikan rencana perjalanan, dan (3) membuat dokumen audiovisual untuk mempresentasikan tempat wisata atau kekayaan budaya. Dari ketiga capaian pembelajaran tersebut, hanya 1 saja, yakni mempresentasikan dan memberi informasi mengenai tempat wisata dan kekayaan budaya, dikarenakan keterbatasan waktu. Sehingga permainan ini disusun untuk mencapai CPL tersebut.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan *Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR)* sebagai variasi pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk pengembangan permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran untuk mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), mampu mempresentasikan keberagaman budaya di kota Semarang dalam mata kuliah *Français du Tourisme*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, yakni: Dapat menjadi variasi pembelajaran untuk membantu dosen pengampu mata kuliah *Français du Tourisme*, mengatasi agar ketika pembelajaran berlangsung tidak menimbulkan rasa bosan. Selain itu, sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Français du Tourisme* untuk mahasiswa belajar mempromosikan atau memberikan informasi terkait keberagaman budaya, terutama di Kota Semarang (Tempat-tempat wisata, kuliner khas, dan acara kebudayaan), seolah-olah mahasiswa berlatih menjadi pemandu wisata.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan landasan teoretis. Kajian pustaka berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, supaya kebermanfaatan dari penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan. Landasan teoretis berisi tentang teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini didasarkan dari beberapa hasil penelitian dengan tema yang sama, hanya saja terdapat perbedaan pada subjek dan bidang yang diteliti. Untuk itu pada bagian ini akan diuraikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang masing-masing dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan.

Penelitian oleh Khayatun (2015), yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo”. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar keterampilan berbahasa Prancis antara peserta didik kelas XI SMA N 3 Purworejo yang diajar dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dan teknik konvensional, sekaligus menguji ke efektivitas permainan ular tangga.

Kedua, oleh Khotimah (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1” . Dalam penelitian Khotimah, memiliki materi tentang keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 yang bertujuan menguji kualitas media ular tangga berbasis *macromedia flash profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

Ketiga, oleh Rizqi (2015) tentang “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa

Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar". Dalam penelitian Rizqi, bertujuan untuk mengamati proses perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga untuk meningkatkan penggunaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV Madrasah Ibtidiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar.

Keempat, oleh Ali (2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD". Dalam penelitian Ali, bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika untuk materi pecahan, serta mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga.

Dapat disimpulkan, bahwa permainan ular tangga sudah teruji valid dan efektif sebagai media pembelajaran apapun, seperti bahasa Prancis, bahasa Arab dan Matematika. Maka dari itu, peneliti akan mencoba mengembangkan media permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran dalam penelitian ini.

Penelitian tentang mata kuliah *Français du Tourisme*, telah dilakukan, pertama oleh Farah Febriliana. Mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES) pada tahun 2015, tentang "Efektifitas Permainan *Monopole du Tourisme* (MOTOUR) sebagai media pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifitas media permainan Monopoli yang telah didesain, sebagai media pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*.

Kedua, oleh Prabawati, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2015, tentang "Analisis Materi Pembelajaran *Français du Tourisme* dalam laman <http://tourismefle.free.fr>". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil laman dan materi-materi pembelajaran untuk di informasikan apakah laman ini dapat menjadi materi tambahan untuk mata kuliah *Français du Tourisme*.

Dapat disimpulkan bahwa, mata kuliah *Français du Tourisme* memang cukup diperhatikan dalam perkuliahan, dan masih banyak juga aspek-aspek yang

bisa untuk diteliti. Sehingga penelitian ini memilih mata kuliah *Français du Tourisme* untuk diteliti.

Penelitian tentang variasi pembelajaran, dilakukan oleh,

Pertama, Makhsunah (2016) tentang “ Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran kelas V di SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran kelas V di SD Gugus Budi Utomo, dan kendala serta respon siswa terhadap variasi tersebut.

Kedua, oleh Yuliana (2017). Tentang “Kemampuan guru melaksanakan variasi pembelajaran tematik kelas IV di MI Munawariyah Palembang”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran kelas IV di MI Munawariyah Palembang, dan kendala serta respon siswa terhadap variasi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa, variasi pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Agar suasana belajar tidak membosankan dan terjadinya suasana yang interaktif, sehingga penelitian ini akan berfokus kepada variasi pembelajaran.

## **2.2 Landasan Teoritis**

Landasan teoretis, dibawah ini berisi teori-teori yang akan digunakan untuk menunjang penelitian ini.

### **2.2.1 Le Français du Tourisme**

*Le Français du Tourisme* dalam bahasa Indonesia disebut Bahasa Prancis pariwisata. Pembelajaran tentang kepariwisataan diajarkan di Universitas Negeri Semarang dalam mata kuliah *Français du Tourisme* untuk program Pendidikan Bahasa Prancis. Mata kuliah *Français du Tourisme* mempelajari tentang kepariwisataan dalam bahasa Prancis.

Sebagaimana yang diungkapkan Danilo (2001:4) berikut ini :

*Le français du Tourisme s'adresse à tous ceux qui souhaitent acquérir des connaissances en Français pour leur formation ou leur solution professionnelle dans ce secteur particulier. (Le Français du Tourisme : 4).*

Mata kuliah *Français du Tourisme* ditujukan kepada semua pembelajar yang mempelajari pengetahuan dalam bahasa Prancis untuk kepentingan kejuruan yang diambil atau keprofesian dalam bidang tertentu.

Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian tentang media permainan untuk pembelajaran kepariwisataan dengan materi yang mencakup karakteristik utama dari keberagaman budaya di Kota Semarang ( tempat wisata, kuliner khas, dan acara kebudayaan).

Semua situasi komunikasi profesional dengan bidang pariwisata yang diajarkan mengacu pada tujuan umum untuk dapat berkomunikasi langsung dengan wisatawan Prancis atau *frankofon*. Semua materi tentang kepariwisataan di atas diajarkan dalam mata kuliah *Français du Tourisme* atau sering disebut dengan bahasa Prancis Kepariwisataan.

### **2.2.2 Rencana Pembelajaran (RPS) Français du Tourisme**

Penelitian ini mengacu pada silabus *Français du Tourisme* yang diajarkan di Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan silabus *Français du Tourisme*, ada 3 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang akan dicapai dalam mata kuliah ini, yaitu dapat mempresentasikan dan memberi informasi tentang tempat wisata dan kekayaan budaya (*Savoir présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles*), membuat dan menjelaskan rencana perjalanan (*faire et présenter un itinéraire*), dan membuat dokumen *audiovisual* tentang tempat wisata atau kekayaan budaya (*Produire un document audiovisuel sur un site touristique ou une richesse culturelle*).

Dalam kegiatan pembelajaran, materi yang diajarkan antara lain :

1. a. Menjelaskan dan memberi informasi mengenai objek wisata (*Présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles*).
- b. Menjawab pertanyaan berdasarkan subjek yang dipresentasikan (*Savoir répondre aux questions concernant le sujet présenté*).
2. a. Mempresentasikan sebuah rencana perjalanan atau rute tour dalam 3 hari (*Présenter un itinéraire ou un circuit de 3 jours*)
- b. Memberi kritik/pendapat dan dapat menjelaskan alasannya (*Donner des remarques et savoir expliquer les raisons*).
3. a. Mempresentasikan rencana suatu naskah (*Présenter le projet*)
- b. Mendiskusikan naskah tersebut (*Discuter*)
- c. Membuat film dan mengeditnya (*Filmer et éditer*)

Dalam penelitian ini hanya mengacu pada salah satu CPL yaitu mempraktikkan penguasaan bahasa Prancis untuk mempresentasikan tempat wisata dan kekayaan budaya.

### **2.2.3 Media Pembelajaran**

Akan dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, dan jenis media pembelajaran.

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad.2013: 3). Media merupakan perantara dari pengirim ke penerima pesan. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar 2012:8). Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar



mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto 2013:8).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana, dalam menyampaikan informasi pelajaran yang bertujuan untuk memperjelas dalam penerimaan informasi dalam pembelajaran.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar mengajar media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hamalik dalam Rosyidi (2009:28-29) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi serta rangsangan dalam proses belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi psikologi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik, dan memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi.

Sadiman (2002: 16) menjelaskan kegunaan media secara umum, yakni:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, hanya berbentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misal, apabila objek terlalu besar masa objek tersebut bisa diganti dengan menggunakan gambar. Jika terlalu kecil, dapat disajikan dengan menggunakan bantuan proyektor, film atau gambar.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa, dengan menggunakan media pendidikan dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan adanya interaksi yang langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

Disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas, mempermudah, dan menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga memotivasi belajar peserta didik dan mengefisienkan proses belajar.

Selanjutnya, Rosyidi (2009: 32) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Membangkitkan minat dan semangat belajar.
- b. Memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sendiri berdasarkan kemampuan dan minatnya.
- d. Mempermudah dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan pendapat di atas, manfaat media pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan (materi) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Demikian manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, terutama dalam belajar bahasa.

#### **2.2.4 Jenis Media**

Kustandi dan Sutjipto (2013:29-31) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- a) **Media hasil teknologi cetak**, teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, merupakan media hasil teknologi cetak, yakni ular tangga dan buklet. Media buklet dicetak seperti buku dengan bahan kertas ukuran A5, berbahan kertas *HVS* dan di jilid *spiral*. Sedangkan media papan permainan ular tangga, dicetak dengan bahan MMT.

b) **Media hasil teknologi *audio visual***, teknologi *audio visual* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c) **Media hasil teknologi berbasis komputer**, teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor*.

d) **Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer**, teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

### 2.2.5 Variasi Pembelajaran

Akan dijelaskan tentang pengertian variasi pembelajaran, tujuan dan manfaat variasi pembelajaran, prinsip-prinsip media pembelajaran, dan variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran.

#### 1. Pengertian Variasi Pembelajaran

Salah satu keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan mengadakan variasi. Menurut (Alma, 2009) membuat variasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam perilaku keterampilan mengajar, yang dimaksud dengan variasi dalam hal ini adalah menggunakan berbagai metode, gaya mengajar misalnya variasi dalam menggunakan sumber bahan pelajaran media pengajaran, variasi dalam bentuk interaksi antara guru dan murid.

Menurut (Mulyasa, 2013) variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias. Sedangkan menurut (Wardani, 2005) variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variasi adalah perubahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dan turut berpartisipasi dalam pembelajarannya.

## 2. Tujuan dan Manfaat Variasi Pembelajaran

Penggunaan variasi terutama ditujukan terhadap perhatian siswa, motivasi, dan belajar siswa. Menurut (Usman, 2013) ada beberapa tujuan dan manfaat dari mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa aspek-aspek belajar mengajar.
- b. Memberikan kesempatan bagi berkembangnya bakat ingin mengetahui dan menyelidiki pada siswa tentang hal-hal yang baru.
- c. Mencegah tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenanginya.

## 3. Prinsip-prinsip Variasi Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar masalah siswa adalah yang menjadi fokus perhatian. Apapun kegiatan yang guru lakukan tidak lain adalah untuk suatu upaya lingkungan yang tercipta menyenangkan hati semua siswa dan dapat membangkitkan semangat dalam belajar siswa. Agar kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif belajar maka perlu memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam penggunaan variasi belajar menurut (Djamarah, 2013), yaitu:

1. Dalam menggunakan variasi sebaiknya semua jenis variasi digunakan, selain juga harus ada variasi penggunaan komponen untuk setiap jenis variasi. Semua itu untuk mencapai tujuan belajar.
2. Menggunakan variasi secara lancar dan berkesinambungan, sehingga *moment* proses belajar mengajar yang utuh tidak rusak, perhatian anak didik dan proses belajar tidak terganggu.
3. Penggunaan komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan oleh guru. Karena memerlukan penggunaan yang luwes, spontan sesuai dengan umpan balik yang diterima dari siswa. Biasanya bentuk umpan balik ada dua, yaitu:

4. Umpan balik tingkah laku yang menyangkut perhatian dan keterlibatan siswa;
5. Umpan balik informasi tentang pengetahuan dan pelajaran.

#### **4. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran**

Setiap anak didik mempunyai kemampuan indera yang sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicara. Ada yang lebih enak dan senang membaca, dan sebaliknya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan media yang dimiliki setiap anak didik, misalnya guru dapat menulis di papan tulis, dilanjutkan dengan melihat contoh konkret. Dengan variasi seperti itu dapat memberi stimulasi terhadap indera anak didik.

- a. **Variasi media pandang (*visual*)**. penggunaan media pandang memiliki keuntungan sebagai berikut: 1) Membantu secara konkret konsep berpikir, dan mengurangi respons yang kurang bermanfaat; 2) Memiliki perhatian anak didik secara potensial pada tingkat yang tinggi; 3) Dapat membuat hasil belajar yang riil yang akan mendorong kegiatan mandiri anak didik; 4) Mengembangkan cara berpikir berkesinambungan, seperti halnya dalam film; 5) Memberi pengalaman yang tidak mudah dicapai oleh alat lain; 6) Memberi frekuensi kerja lebih dalam dan variasi belajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan variasi media pandang (*visual*), yakni ular tangga dan buklet. Media pembelajaran pada penelitian ini memfokuskan pada indera penglihatan, karena mengandung gambar.

- b. **Variasi media dengar (*audio*)**. Variasi dalam penggunaan media dengar memerlukan sekali saling bergantian atau kombinasi dengan media pandang dan media taktil. Ada sejumlah media dengar yang dapat dipakai diantaranya ialah pembicaraan anak didik, rekaman bunyi dan suara, rekaman musik, rekaman drama, wawancara, bahkan rekaman suara ikan lumba-lumba, yang semuanya itu dapat memiliki relevan dengan pelajaran.
- c. **Variasi alat yang dapat didengar, dilihat, dan diraba (*audio-visual aids*)**. Penggunaan alat jenis ini merupakan tingkat yang paling tinggi, karena melibatkan semua indera yang dimiliki. Hal ini sangat dianjurkan dalam proses

belajar mengajar. Media yang termasuk AVA ini misalnya film, televisi, radio, *slide projector*.

- d. **Variasi alat yang dapat diraba, dimanipulasi, dan digerakkan (*motorik*)**. Penggunaan alat yang termasuk kedalam jenis ini akan mampu menarik perhatian siswa, dan dapat melibatkan siswa dalam membentuk dan memperagakan kegiatannya, baik secara perorangan ataupun kelompok. Misalnya peragaan yang dilakukan oleh guru atau siswa, model, spesimen, patung, topeng, dan boneka.

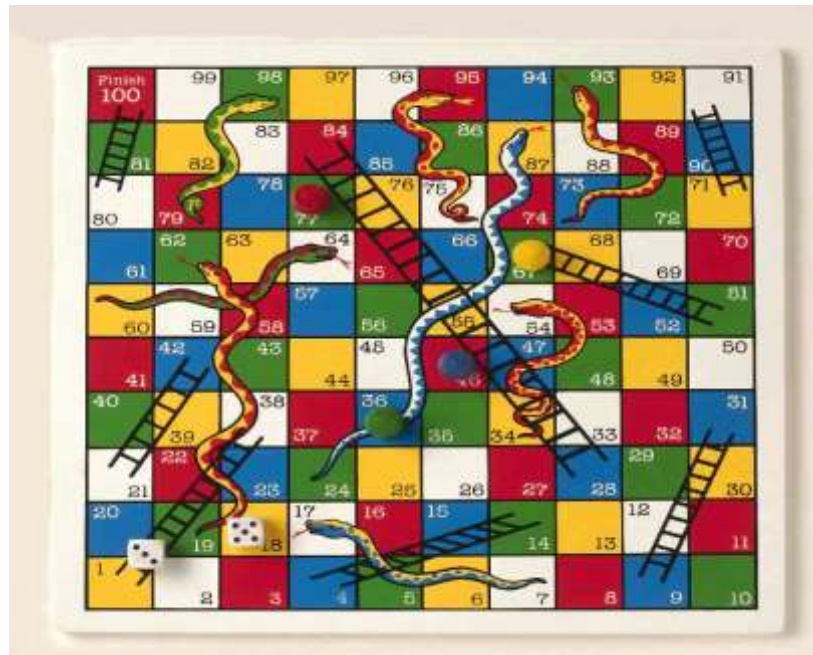
### 2.2.6 Permainan Ular Tangga

Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci tentang pengertian ular tangga.

#### 1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Husna (2009:145) mengemukakan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Pemain permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak berhenti di ekor ular maka harus turun sampai kotak yang terdapat kepala ular, jika bidak berhenti dibawah tangga maka pemain dapat naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali sampai di kotak *finish* adalah pemenangnya.

Ulil (2014) menjelaskan definisi permainan ular tangga sebagai berikut *“snake and ladder is a board game and classic game. Its main attraction is some parts of the board are represented by ladders and snakes, it needs a dice in order to play the game and take the turns and the board is numbered from 1 to 100 according to the total cells in the board”*. Bahwa, ular tangga adalah permainan papan dan permainan klasik, daya tarik utamanya adalah beberapa bagian papan diwakili oleh tangga dan ular. Diperlukan dadu untuk bermain dan bergantian dan terdapat nomor 1 sampai 100 pada papan sesuai dengan total kotak di papan.



Gambar 2.1 Papan Permainan Ular Tangga Pada Umumnya

Permainan ular tangga diatas terdapat kotak dengan jumlah 100 kotak, ular dan tangga. Dalam menjalankan permainan tersebut pemain harus melempar dadu, dan bidak bergerak sesuai nomor pada dadu yang muncul, jika bidak berhenti pada kotak yang terdapat kepala ular maka pemain tersebut harus turun/mundur hingga batas ular berakhir pada kotak, namun, apabila pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka bidak dapat naik dan berpindah hingga kotak dimana batas tangga berakhir. Pemain yang dianggap sebagai pemenang apabila berhasil sampai dikotak 100

### 2.2.7 Permainan *Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR)*

Permainan ular tangga adalah permainan yang cukup dikenal di dunia. Dalam penelitian ini, media yang ditawarkan memodifikasi permainan ular tangga tersebut menjadi permainan *Serpents et Échelles du Tourisme* yang disingkat (*SÉTOUR*).

Papan ular tangga ini terdiri dari 30 kotak, dengan bahan kertas art carton yang sudah diprint, dengan ukuran 60x 60 cm.

Untuk pion berjumlah 4-5, bahan pion dari tutup botol plastik.dari kotak-kotakyang berisikan keberagaman budaya.



Gambar 2.2 Dadu dan Pion *SÉTOUR*



Gambar 2.3 Papan Permainan *SÉTOUR*

Permainan *Sétour* mengacu pada capaian pembelajaran lulusan (CPL) *Présenter et donner des informations sur des sites touristiques et des richesses culturelles* (Menjelaskan dan memberi informasi mengenai objek wisata dan kekayaan budaya di Kota Semarang). Setiap kelompok berjumlah 3-4 orang, setiap kelompok diwakilkan 1 pion.

Dadu dikocok untuk menentukan jatuh di nomor berapa. Sebelum menjalankan pion, kelompok yang bersangkutan harus bisa menjawab pertanyaan yang ada di balik kertas di kotak tersebut. Jika berhasil, maka kelompok yang bersangkutan diperbolehkan ke nomor tersebut. Jika tidak berhasil, maka kelompok yang bersangkutan tetap di posisi semula.



Jika ada kelompok berada di kotak yang sama, maka kelompok yang sudah di kotak tersebut, harus mengulangi dari kotak “*Commencer*”. Kelompok pemenang adalah kelompok yang duluan sampai di kotak “*Fini*” yang didapat.

### **2.2.8 Buklet**

Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci tentang pengertian buklet dan elemen buklet.

#### **1. Pengertian Buklet**

Menurut Bly (2009:37-38), *Booklet* adalah buku berukuran kecil yang didesain untuk mengedukasi pembaca dengan tips dan strategi untuk menyelesaikan suatu masalah. *Booklet* biasanya terdiri dari 16-24 halaman dan berukuran 3,5 x 8,5 inchi. Tampilan sampul booklet biasanya menggunakan warna polos dan desain yang minim. Menurut French (2013:1), *booklet* adalah buku kecil yang dicetak antara 32-96 halaman. *Booklet* memiliki bahasan yang lebih terbatas, struktur sederhana, dan fokus pada satu tujuan. Menurut Hapsari (2013:267), *Booklet* merupakan media komunikasi yang termasuk dalam kategori media lini bawah (*below the line media*). Sesuai sifat yang melekat pada media lini bawah, pesan yang ditulis pada media tersebut berpedoman pada beberapa kriteria yaitu: menggunakan kalimat pendek, sederhana, singkat, dan ringkas. Selain itu penggunaan huruf tidak kurang dari 10 pt, dikemas menarik dan kata yang digunakan ekonomis. Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *booklet* adalah buku kecil yang terdiri atas 16-96 halaman yang disajikan dengan desain dan tampilan sederhana, menarik, berisi gambar dan tulisan dengan materi yang lebih terbatas dan dapat digunakan untuk mengedukasi pembaca.

#### **2. Elemen Buklet**

Menurut Bly (2009:38) *booklet* terdiri atas headline yang menarik yang memikat orang untuk membaca *booklet* tersebut, daftar isi, pendahuluan, isi *booklet* dan daftar pustaka. Sesuai dengan tujuannya, *booklet* juga dapat berisi tawaran tambahan, keterangan untuk informasi tambahan di mana dapat membeli atau memesan suatu produk.

Media pembelajaran *booklet* teknik kaitan ini akan dibuat menjadi media pembelajaran dalam bentuk cetak. Menurut Arsyad (2006:87-89) ada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetakan yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.

a) Konsistensi

Konsistensi pada jarak spasi, format dari halaman ke halaman lainnya, jarak antara judul, baris pertama, garis samping dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama dapat menyebabkan buklet kurang rapi dan dinilai buruk.

b) Format

Penggunaan format dengan satu kolom apabila menggunakan paragraf yang panjang dan menggunakan apabila menggunakan paragraf dengan tulisan pendek.

Isi yang berbeda lebih baik dipisah dan dilabeli secara visual.

c) Organisasi

Penyusunan tampilan halaman dapat dibuat dan disusun menggunakan kotak-kotak untuk memisahkan bagian-bagian teks agar siswa lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan.

d) Daya tarik

Bagian baru dari suatu bab atau materi baru diperkenalkan dengan cara berbeda. Hal ini dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk membaca.

e) Ukuran huruf

Ukuran huruf suatu media cetak disesuaikan dengan siswa, pesan dan lingkungannya. Ukuran huruf yang baik untuk teks adalah 12 pt.

f) Ruang (spasi) kosong

Ruang (spasi) kosong diisi dengan menambahkan kontras. Pemberian ruang kosong penting untuk memberi kesempatan siswa untuk beristirahat selama membaca. Ruang kosong dapat berbentuk spasi di sekitar judul, batas tepi, spasi antar kolom, permulaan paragraf, spasi antar baris dan paragraf. Penyesuaian spasi antar baris dan penambahan spasi antar paragraf dapat dimanfaatkan meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan.

Sedangkan menurut Susanti (2013:209) ada empat aspek yang harus dipenuhi adalah aspek isi materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, serta aspek grafika, sehingga *booklet* dapat menjadi bahan ajar yang baik.

- 1) Aspek isi materi. Materi di dalam buklet memperhatikan hal-hal berikut:
  - a) Relevansi, yaitu buklet memuat materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, relevan dengan kompetensi lulusan tingkat pendidikan tertentu, serta relevan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa yang menggunakan.
  - b) Adekuasi/kecukupan, yaitu buklet memuat materi yang memadai dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan.
  - c) Keakuratan, yaitu isi materi pada buklet yang disajikan benar-benar secara keilmuan, mutakhir, bermanfaat bagi kehidupan, dan pengemasan materi sesuai dengan hakikat pengetahuan.
  - d) Proporsionalitas, yaitu uraian materi memenuhi keseimbangan antara materi pokok dengan materi pendukung.
- 2) Aspek penyajian, dalam hal ini buklet yang baik menyajikan bahan secara lengkap, sistematis, sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan cara penyajian yang enak dibaca dan dipelajari.
- 3) Bahasa dan keterbacaan, penyampaian dan penyajian bahan dalam buklet berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa bagi siswa seperti kosa kata, kalimat, paragraf, dan wacana.

4) Aspek grafika, grafika merupakan bagian yang berkaitan dengan fisik buklet meliputi ukuran, jenis kertas, cetakan, ukuran huruf, warna, dan ilustrasi yang membuat siswa menyenangi buklet yang dikemas dengan baik dan akhirnya meminati membacanya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk membuat buklet yang baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran perlu memperhatikan berbagai elemen yang ada di dalamnya, yaitu secara isi buklet terdiri atas daftar isi, pendahuluan, isi buklet dan daftar pustaka, sebagai media berbasis cetak buklet perlu memperhatikan konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong dan sebagai bahan ajar buklet harus memuat aspek isi materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, serta grafika.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Mendalami mata kuliah *Français du Tourisme*, mahasiswa akan lebih paham tentang tantangan dunia kerja sebenarnya yang selama ini hanya teoritis, mengingat program studi berbahasa Prancis semakin dibutuhkan pasar, terutama industri pariwisata. Ditunjang juga dengan harapan *tour guide* berbahasa Prancis adalah mata kuliah ini akan lebih banyak mengembangkan praktek di lapangan dibandingkan teori di kelas. Praktek di lapangan akan lebih memperjelas dan mempertajam kemampuan mahasiswa, terutama dalam hal kepercayaan diri. Namun, mata kuliah *Français du Tourisme* kurang variasi pembelajaran, rata-rata pengajaran *Français du Tourisme* hanya membuat brosur, mempromosikan tempat wisata, dan menjadi *tour guide*, belum ada yang fun learning seperti adanya permainan ketika pembelajaran mata kuliah *Français du Tourisme*.

Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan untuk melatih mahasiswa belajar mempromosikan dan memberikan informasi terkait keberagaman budaya di Kota Semarang (tempat wisata, kuliner khas, dan acara kebudayaan) seolah-olah sedang menjadi pemandu wisata. Serta menjadikan media pembelajaran ular tangga dan buklet sebagai variasi pembelajaran yang baru pada mata kuliah *Français du tourisme*, yakni permainan. Agar tidak timbul rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dan meningkatkan antusias mahasiswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, selain itu, akan dijelaskan juga mengenai beberapa saran dari peneliti yang berkaitan dengan penelitian agar hasil penelitian dapat dikembangkan, sehingga dapat berfungsi bagi semua pihak.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media permainan ular tangga *tourisme (Sétour)* disesuaikan dengan materi *français du tourisme*, yakni mempromosikan keberagaman budaya Kota Semarang, seperti *tour guide* untuk meningkatkan kemampuan dalam praktek.
2. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga sebagai variasi pembelajaran mata kuliah *français du tourisme*. Terdiri dari 30 kotak, dengan masing-masing kotak terdapat kartu permainan (kartu yang terdapat pertanyaan) kecuali di kotak yang terdapat kepala ular, dan ditunjang dengan 5 pion dan 1 dadu. Selain itu, juga terdapat buklet sebagai buku panduan yang berisi penjelasan materi keberagaman budaya Kota Semarang, cara bermain *Sétour*, dan evaluasi.
3. Kemampuan praktek lebih diutamakan dalam dunia kerja di bidang pariwisata, oleh karena itu diharapkan mata kuliah *français du tourisme* mengutamakan praktek daripada teori.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan tersebut, maka peneliti dapat memberi saran beberapa hal, yaitu:

1. Media pembelajaran ini sudah di validasi oleh ahli materi sekaligus ahli media, namun belum di uji keefektivitasan media. Adanya pandemi *Covid 19*, membuat perkuliahan tatap muka ditiadakan, sehingga tidak bisa bertatap muka dengan mahasiswa semester 5. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya menguji keefektivitasannya.
2. Variasi pembelajaran dengan media permainan *Serpents et Échelles du Tourisme (SÉTOUR)* ini dapat dimanfaatkan oleh dosen sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan mahasiswa dapat memperoleh suatu pembelajaran yang baru sehingga mampu membangkitkan semangat dan antusias dalam pembelajaran mata kuliah *français du tourisme*. Selain itu
3. Peneliti menyarankan dilakukan pengembangan media permainan *serpents et échelles du tourisme (Sétour)* dengan keterampilan bahasa Prancis yang berbeda, dan dengan materi yang berbeda, agar media pembelajaran untuk bahasa Prancis dapat lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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 pasttense in constructing recounttexts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year*. Jurnal of English LanguageTeaching. ELT FORUM 3(1): 62-67
- Ali, Mochamad Sofyan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD*. Skripsi. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Ariyanto, Gregorius Bagas. (2019). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Permai.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Febriliana, Farah. (2015). *Efektifitas Permainan Monopole du Tourisme (MOTOUR) sebagai media pembelajaran mata kuliah Français du Tourisme*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Firanti Utami, Wisma. (2018). *Pengembangan Media Booklet Teknik Kaitan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Saptosari Gunung Kidul*. Skripsi. Univesitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Khayatun, Amiroh Nur . (2013). *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M.Husna,A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Makhsunah. (2016). *Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran kelas V di SD Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- 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.
- Prabawati,Ana Triyana. (2015) *.Analisis Materi Pembelajaran Français du Tourisme dalam laman <http://tourismefle.free.fr>*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rizqi, Lailatur .(2015) *. Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar*. Skripsi. UIN Malang, Malang.
- 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 Écrite À Travres Wondershare Quiz Creator*. Journal Didactique du FLE Didactofrancia 7 (1). Hlm 1-8. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Suyanto. (2009). *Urgensi Pendidikan Karakter. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional*. [http://konselingindonesia.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=307&Itemid=102](http://konselingindonesia.com/index.php?option=com_content&task=view&id=307&Itemid=102). (Diakses tanggal 24 Oktober 2011).
- Yuliana. (2017). *Kemampuan guru melaksanakan variasi pembelajaran tematik kelas IV di MI Munawariyah Palembang*. Skripsi. UIN Raden Fatah, Palembang.