

**LE JEU DE MONOPOLY VOYAGER DANS L'APPRENTISSAGE DE LA
PRODUCTION ORALE FRANÇAIS
(Etude Pré-Expérimentale Les Étudiants du Département de Français FPBS
UPI l'Année Universitaire 2014/ 2015)**

Mila An'Umillah Zayyanah, Yuliarti Mutiarsih, Iim Siti Karimah
Département de Français, FPBS Universitas Pendidikan Indonesia
Adresse : 229, Rue Dr. Setiabudhi Bandung 40154 Java-Ouest, Indonésie
Courriel : milazayana@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI; (2) mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Perancis setelah mendapatkan *treatment* dengan permainan *Monopoly Voyager*; dan (3) menginformasikan kelebihan dan kekurangan permainan *Monopoly Voyager* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental* dengan menggunakan desain penelitian *one-shot case study*. Pada penelitian ini mahasiswa diberi perlakuan khusus atau *treatment* sebanyak dua kali. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, observasi, tes, dan angket. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, sedangkan sampel yang digunakan adalah mahasiswa kelas A yang berjumlah 20 orang. Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada penilaian *CECRL* tingkat *DEL F A2*. Berdasarkan hasil penelitian, tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penggunaan permainan *Monopoly Voyager* adalah: Pertama, peneliti memberikan materi tentang *Les Objets Touristiques*. Kedua, peneliti memperlihatkan contoh permainan *Monopoly Voyager*. Ketiga, peneliti membagi kelompok ke dalam lima kelompok, kemudian peneliti membagikan satu set permainan *Monopoly Voyager*. Keempat, peneliti menjelaskan aturan bermain dan menyuruh mahasiswa untuk menceritakan objek wisata yang terdapat dalam petak *Monopoly Voyager*. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data, kemampuan berbicara mahasiswa setelah melalui tahap perlakuan (*treatment*) berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tes 15,75 atau 78,75%, yang jika dikonversikan ke dalam tabel penentuan patokan dengan perhitungan persentase untuk skala sepuluh didapatkan nilai 8 atau dapat dikatakan baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Permainan *Monopoly Voyager* dapat dijadikan sebagai alternatif permainan yang bisa digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya dan bisa bermanfaat bagi akademisi, praktisi pendidikan dan pihak pendidikan yang terkait.

Kata Kunci: Permainan *Monopoly Voyager*, Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis, *DEL F A2*

ABSTRACT

The present study aims to (1) describe the process of learning French, specifically, French speaking skill of third semester students on Department of French Language Education, Faculty of Language and Literature Education, UPI; (2) describe the students' ability to speak French after getting treatment by using a game namely *Monopoly Voyager*; and (3) give information regarding the advantages and the disadvantages of *Monopoly Voyager* in learning French speaking skill. The present study uses *pre-experimental* method and employs *one-shot case study* as research design. In this study, the students were given twice special treatment. The data collection techniques are literature study, observation, test, and questionnaires. The population in this study is the third semester students of the Department of French Language Education, Faculty of Language and Literature Education, UPI, while the sample used is 20 students of class A. In addition, the assessment used in this study refers to the CECRL of DELF A2 level. Based on the results of this study, the stages carried out in the use of *Monopoly Voyager* are: to begin with, the researcher provides materials on *Les Objets Touristiques*. Secondly, the research shows an example of *Monopoly Voyager*. Thirdly, the researcher divides all the students into five groups, and then the researcher shares a set of *Monopoly Voyager*. Fourthly, the researcher explains the rules of playing the game and asks the students to describe the tourist attractions contained within swath of *Monopoly Voyager*. Furthermore, based on the data analysis, the speaking ability of the students, after the treatment phase, is in fair category. The category can be seen from the average value of the test that is 15.75 or 78.75%. The value means that if it is converted into a benchmark determination table by calculating the percentage of ten scales, it will be found the value of 8 or be identical to fair. From these results, it can be concluded that *Monopoly Voyager* can be used as an alternative game to be used for learning French speaking skill done by college students. The researcher hopes that this study could be used as a reference for other researchers to conduct further research and also could be useful for academics, education practitioners, and education-related parties.

Keywords: *Monopoly Voyager*, French speaking skill, DELF A2

INTRODUCTION

Les humains sont des êtres sociaux. Ils ont besoin de communiquer avec d'autres personnes. En communiquant, les humains ont besoin d'un outil de communication, appelé la langue. Selon Rey (2012: 410) "La Langue est le système d'expression et de communication, commun à un groupe social". Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, Il y a quatre compétences de la langue qui doivent être maîtrisées par les étudiants, ce sont la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite, et la production écrite.

La production orale est l'une des compétences linguistiques les plus importantes. Mais dans la réalité, ce n'est pas facile pour les étudiants, parce qu'ils n'ont pas assez de confiance en eux pour parler français en classe, et aussi les étudiants ont besoin de connaissances en ce qui concerne la grammaire, le vocabulaire, etc. Cela crée une limitation dans l'apprentissage de la langue française de sorte que la communication est moins compréhensible.

Alors, pour surmonter les problèmes rencontrés par les étudiants, on a besoin d'un jeu d'apprentissage pour optimiser l'apprentissage de la langue française. Dans ce cas, les enseignants ou les professeurs ont besoin de servir du jeu alternatif dans l'apprentissage qui leur donne la motivation pour qu'ils soient actifs en exprimant leurs sentiments ou leurs idées dans une situation agréable et pour qu'ils soient à l'aise dans le processus d'apprentissage de la production orale. L'utilisation d'un jeu convenable peut faciliter la tâche des enseignants et des étudiants en contribuant à améliorer le processus d'apprentissage de la langue, surtout lorsque la langue étrangère qui est considérée très difficile à apprendre et à appliquer. Selon Le Robert de Poche Plus, Dictionnaire de La Langue Française «Le Jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure» (Rey, 2012 :398). D'après Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857), "permainan adalah aktifitas yang menghibur". Donc, jouer est faire des activités pour s'amuser (en utilisant certains outils ou non). Par ailleurs, selon l'Encyclopédie Britannique «le jeu est une forme universelle d'activités qui a pour objectif la diversion ou le divertissement».

Le jeu dans cette recherche est le jeu de "Monopoly Voyager". Ce jeu peut stimuler la mémoire des étudiants dans le développement de l'idée des objets touristiques en France qui seront le sujet de la conversation, afin que les étudiants sont désireux d'apprendre la langue française. Surtout pour améliorer leur compétence de production orale. Dans Encyclopedia of Britannica, le jeu de Monopoly est l'un des plus célèbres jeux de société. Alors, selon Suyatno, (2005 :103) Le Jeu de Monopoly peut développer la puissance critique et la concentration. Ainsi, ce jeu de monopoly est amusant parce que l'activité de jouer est liée à l'activité d'interaction d'une personne avec d'autres personnes, des outils (jouets) et autres. Pour l'apprentissage de la production orale, le jeu de Monopoly peut aider à développer les idées pour améliorer les compétences en matière de production orale.

Basé sur les explications ci-dessus, l'auteur est intéressé à faire le mémoire intitulé: **LE JEU DE MONOPOLY VOYAGER DANS L'APPRENTISSAGE DE LA PRODUCTION ORALE FRANÇAIS LES ÉTUDIANTS DU DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS FPBS UPI 2014/2015.**

Selon l'explication ci-dessus, l'auteur cherche à préciser la problématique de ce mémoire:

1. Quel est le processus d'apprentissage en matière de production orale pour les étudiants de troisième semestre du département de français UPI en utilisant le jeu de Monopoly Voyager?
2. Quelles sont les compétences des étudiants à parler français après s'être entraîné avec le jeu de Monopoly Voyager?
3. Quels sont les avantages et inconvénients du jeu de Monopoly Voyager?

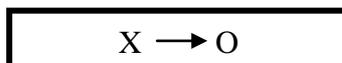
Selon la problématique ci-dessus, l'auteur cherche à préciser les buts de ce mémoire, qui sont de décrire:

1. Le processus d'apprentissage en matière de production orale pour les étudiants de troisième semestre du département de français UPI en utilisant le jeu de Monopoly Voyager.
2. Les compétences des étudiants à parler français après s'être entraîné avec le jeu de Monopoly Voyager
3. Les avantages et inconvénients du jeu de Monopoly Voyager

MÉTHODE

Selon Sugiyono (2013: 6), la méthode de recherche peut être interprétée comme un moyen d'obtenir des données scientifiques valides, de développer et démontrer une certaine connaissance qui à son tour peut être utilisée pour comprendre, anticiper et résoudre des problèmes. La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode pré-expérimentale. La conception de la recherche utilisée est *one-shot case study*. Cette conception peut être décrite ainsi:

One-Shot Case Study



- X : l'expérimentation, c'est l'enseignement de la production orale de base en mettant en pratique le jeu de Monopoly Voyager.
- O : le test, pour bien connaître la compétence des étudiants après l'expérimentation

(Sugiyono, 2013:110)

Les variables indépendantes selon Syaodih (2012: 195) est de donner l'influence. La variable dépendante est un résultat. Il y a deux variables : une variable dépendante et une variable indépendante. Dans cette recherche, la variable dépendante se présente sous forme du jeu de Monopoly Voyager, alors que la variable indépendante se présente sous forme de la compétence de production orale.

Sugiyono (2013: 117) indique que la population est l'objet ou le sujet qui a certaines qualités et caractéristiques définies par les chercheurs pour apprendre et ensuite arriver à des conclusions. La population de cette

recherche est les caractéristiques de la compétence de production orale les étudiants du Département de Français, de l'Année Universitaire 2014/ 2015. L'échantillon de cette recherche est composé de 20 étudiants semestre III du Département de Français de l'Année Universitaire 2014/ 2015.

Dans cette recherche, nous utilisons plusieurs techniques de collection des données telles que:

1. L'étude bibliographique
2. L'observation
3. Le test
4. Le sondage

RÉSULTATS ET DISCUSSION

Dans cette recherche, l'auteur fait une expérimentation qui a eu lieu le 26 novembre 2014 et le 27 novembre 2014 en semestre III classe A du Département de Français FPBS UPI de l'Année Universitaire 2014/ 2015. L'expérimentation a été menée pendant 90 minutes. Les étapes de l'expérimentation sont les suivantes :

1. L'auteur décrit ou explique la matière à l'orale dont le thème Les Objets Touristiques en France
2. L'auteur divise les étudiants en cinq groupes et puis l'auteur donne le jeu de Monopoly Voyager
3. L'auteur présente les images de la carte les objets touristiques
4. L'auteur présente le jeu de Monopoly Voyager et explique l'utiliser au cours de l'apprentissage.
5. L'auteur demande aux étudiants de jouer au jeu de Monopoly et de parler des objets touristiques dans le jeu de Monopoly Voyager

Après que tous les étudiants aient acquis une bonne compréhension du jeu Monopoly Voyager, l'auteur a demandé aux étudiants d'essayer le jeu Monopoly Voyager. Chaque étudiant a eu l'occasion de lancer les dés. Les chiffres sur les dés déterminent les résultats des étudiants pour exécuter une voiture miniature (la voiture violette, la voiture bleue, la voiture rouge et la voiture rose) sur le plateau de Monopoly Voyager. Chaque joueur qui entre sur le plateau de jeu (l'un des objets touristiques en France), devra raconter à son groupe. Les étudiants ont reçu par l'auteur, les instructions suivantes:

1. Qu'est-ce que c'est?
2. Où se trouve?
3. Il/ Elle est comment?
4. Quelles sont ses spécialités?
5. Vous allez avec qui?
6. Que voyez-vous?

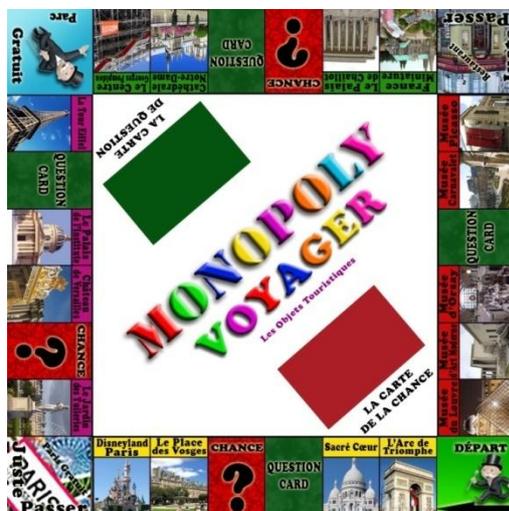
En outre, l'auteur informe les étudiants d'utiliser les conjonctions simples comme: et, mais, alors, et puis, ensuite, après ça, etc, quand il s'agit d'expliquer les objets touristiques en France. L'auteur a demandé à l'un des

groupes afin d'appliquer le jeu de Monopoly Voyager aux autres groupes. Après que ces quatre étudiants aient essayé de discuter à propos des objets touristiques, l'auteur discute des erreurs globales des étudiants dans le jeu de Monopoly Voyager afin que ceci serve d'exemple pour d'autres étudiants dans le jeu de Monopoly Voyager suivant. Ainsi, à partir de ces activités, les étudiants peuvent mieux comprendre la matière car ils peuvent écouter leurs amis qui discutent à propos des objets touristiques en France, développer du vocabulaire et exprimer des idées oralement de manière à motiver les étudiants à parler plus souvent français.

Dans cette première étape, les étudiants ont encore peur de parler parce qu'ils ont peur de donner de informations fausses et cela arrive le plus souvent lorsque les étudiants sont timides et nerveux. Cela provoque la confusion lorsque les étudiants parlent. Cela se produit plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils se motivent entre eux et prennent confiance en eux, ainsi ils se calment et sont en mesure de penser à ce qu'ils désirent dire. Tandis que, dans la deuxième étape, les étudiants ont plus confiance pour parler des objets touristiques à visiter même s'ils ont encore besoin de réflexion.

Les étudiants suivent tous les processus d'apprentissage activement. De plus, ils sont très enthousiastes à l'idée de discuter des objets touristiques. Selon les étudiants, le jeu de Monopoly Voyager est très intéressant et plein de couleur. Dans le processus de la production orale, l'interaction entre les chercheurs et les étudiants ou bien entre les étudiants eux-mêmes progresse bien. Les étudiants sont actifs quand l'auteur explique les objets touristiques.

Voici les images du jeu de Monopoly Voyager :



Après l'expérimentation, l'auteur a donné le test aux étudiants le 27 novembre 2014. Les étudiants doivent tirer au sort un des sites touristiques en France. Le test a été effectué afin de déterminer l'étendue de la capacité des

étudiants après l'expérimentation qui a été distribuée. Le format de l'évaluation test a été adapté en Tagliante, les aspects sont :

No.	Les Aspects Évalués
1	Compréhension de la consigne
2	Fluidité
3	Structures simples correctes
4	Lexique approprié
5	Correction phonétique

Les résultats du test oral en français par les étudiants du Département de Français FPBS UPI de l'Année Universitaire 2014/ 2015 ont été analysés. Les scores moyens obtenus par les étudiants sont 15,75 ou 78,75% , soit un intervalle de 76%-85%. Après la conversion sous la forme d'une valeur, elle est égale à 8, c'est-à-dire que la capacité des étudiants à parler français est **bonne**.

Pour déterminer plus clairement la capacité des étudiants en ce qui concerne la production orale en français, voici quelques détails dans le tableau ci-dessous:

SKOR	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1	0%	0%	0%	0%	0%
2	20%	15%	40%	30%	5%
3	20%	50%	55%	60%	30%
4	55%	35%	5%	10%	60%
5	5%	0%	0%	0%	5%
Jumlah	100%	100%	100%	100%	100%

Si on se base sur le tableau, le premier aspect est l'aspect de la compréhension de consigne. Dans cet aspect il y a 5% des étudiants qui ont reçu la note 5 et 55% des étudiants qui ont reçu la note 4, c'est-à-dire qu'ils comprennent toutes les consignes à vitesse normale, cependant, il faut parfois répéter les consignes afin que tous les composants des consignes puissent être compris par les étudiants. Par ailleurs, 20% des étudiants qui ont reçu la note 2 ou 3 parce qu'ils comprennent les consignes tardivement. Ainsi, afin qu'ils puissent suivre toutes les consignes, il faut les répéter plusieurs fois. Basé sur les résultats obtenus, nous obtenons la valeur moyenne de 3,45, c'est-à-dire la plupart des étudiants comprennent toutes les consignes à la vitesse normale même si la répétition est nécessaire.

Le deuxième aspect est l'aspect de la fluidité. Dans cet aspect les étudiants acquièrent des notes variées. Il y a 35% des étudiants qui ont reçu la note 4, c'est-à-dire qu'ils parlent couramment le français. Le plus grand pourcentage est 50%, il concerne des étudiants qui ont reçu la note 3 parce

que parfois les négociations sont encore hésitantes et les phrases incomplètes. Il faut alors un peu plus de temps pour former une phrase complète. Il y a 15% des étudiants qui ont reçu la note 2 parce que les conversations n'allaient bien que dans les phrases courtes et ont été régulièrement utilisées dans la vie quotidienne. Alors, suivant les résultats obtenus, nous obtenons la valeur moyenne de 3,20, c'est-à-dire qu'en général la fluidité des étudiants à parler français est assez bonne.

Le troisième aspect est l'aspect de la grammaire. Il y a 5% des étudiants qui ont reçu la note 4 parce qu'il y a des petites erreurs de structure de phrase, ils font moins attention. De plus, 40% des étudiants qui ont reçu la note 2 parce qu'il y a beaucoup d'erreurs grammaticales et de prononciations. Cela provoque une conversation difficile à comprendre. Le plus grand pourcentage est de 55%, il concerne des étudiants qui ont reçu la note 3 parce qu'ils font la même erreur dans l'utilisation de certains modèles grammaticaux, mais cela n'interfère pas avec la conversation. Ainsi ces résultats obtenus, nous obtenons la valeur moyenne de 2,65, c'est-à-dire qu'en général la grammaire française des étudiants est assez bonne.

Le quatrième aspect est l'aspect du lexique approprié. Il y a 60% des étudiants qui ont reçu la note 3 parce que l'utilisation de certains mots ne sont pas exactes, mais il n'interfère pas avec la compréhension. De plus, il y a 30% des étudiants qui ont reçu la note 2 parce qu'ils ont fait beaucoup d'erreurs dans le choix du vocabulaire et 10% des étudiants qui ont reçu la note 4, c'est-à-dire qu'ils utilisent les bons mots mais ils n'utilisent pas les mots variés. Ainsi ces résultats obtenus, nous obtenons la valeur moyenne de 2,80, c'est-à-dire qu'en général le lexique approprié des étudiants est assez bien.

Le dernier aspect est l'aspect de la prononciation. Il y a 60% des étudiants qui ont reçu la note 4 parce que leur prononciation était fluide, mais il semble encore clair que les étudiants ont un accent sundanais. Les erreurs de langage se produisent souvent lorsque les étudiants prononcent le nom des objets touristiques de Monopoly Voyager, parce que les noms des objets touristiques sont un peu difficiles, par exemple le Palais de Chaillot, le Jardin des Tuileries, la Place des Vosges. Par ailleurs, les étudiants qui ont reçu la note 3 parce qu'il y a l'influence des langues maternelles, locales et étrangères tels que le sundanais, l'indonésien et l'anglais qui entraîne des erreurs de langage mais ne conduit pas à des malentendus. Ainsi ces résultats obtenus, nous obtenons la valeur moyenne de 3,65, c'est-à-dire qu'en général le lexique approprié des étudiants est bien.

Selon le sondage qui a été donné aux étudiants, il montre que le jeu de Monopoly Voyager peut aider les étudiants à parler français. Et d'après eux, ce jeu est très intéressant.

CONCLUSION ET SUGESTION

Après avoir obtenu le résultat ci-dessus, l'auteur peut conclure que le jeu de Monopoly Voyager est un jeu d'apprentissage qui teste la communication des étudiants et peut aider les étudiants à s'exercer à parler français, vu que la valeur moyenne est bonne. Le sondage montre que le jeu de Monopoly Voyager est très intéressante et peut être adapté en ce qui concerne l'apprentissage de la production orale.

Finalement, l'auteur veut donner quelques suggestions aux enseignants, aux étudiants, et aux autres chercheurs:

1. Pour les enseignants/ les étudiants, l'auteur recommande de pratiquer à parler français plus souvent en utilisant le jeu de Monopoly Voyager.
2. Pour les professeurs, l'auteur propose de donner plus d'exercices de production orale aux étudiants en utilisant des jeux qui soient plus intéressants et plus attrayants.
3. Pour les prochains chercheurs, l'auteur souhaite que cette recherche puisse être utilisée comme une référence pour faire d'autres recherches. L'auteur recommande aux chercheurs de faire des recherches similaires, comme le jeu de monopoly dans les autres compétences, telles que la production écrite

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAFIE

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Encyclopedia of Britannica. (Recreation and Games) Tersedia: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/390058/Monopoly> [22 September 2014]

Rey, A. (2012). *Le Petit Robert 2012 Dictionnaire alphabétique et Analogique de la langue français*. Paris : Le Robert.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia

Syaodih, Nana. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

..... (2014). *Visit Paris Region*. Tersedia: <http://www.visitparisregion.com> dan *Hachette. Tourisme*. [22 Oktober 2014]