

**SKENARIO PEMBELAJARAN**  
**BAHASA PERANCIS PERHOTELAN DAN RESTORAN**

~ Pertandingan Improvisasi ~ / ~ *Match d'Improvisation* ~

Oleh:

Dra. Iim Siti Karimah, M.Hum.

Dante Darmawangsa, M.Pd.

<b>Publik (pembelajar)</b>	:	Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah <i>Français de l'hôtellerie et de la restauration</i>
<b>Durasi</b>	:	2 X 100' (2 pertemuan)
<b>Bidang dan Tema</b>	:	Bidang: Bahasa Perancis Khusus untuk Perhotelan dan Restoran Tema: Di Restoran Hotel ( <i>au restaurant</i> )
<b>Modus aktivitas</b>	:	Simulasi peran berkelompok secara spontan/improvisasi (10 orang)
<b>Standar Kompetensi</b>	:	Mampu melayani tamu restoran hotel dalam bahasa Perancis dengan baik dalam berbagai situasi dan konteks profesional dan mampu memesan makanan dalam konteks tamu di sebuah restoran hotel Perancis/Francophone.
<b>Kompetensi Dasar:</b>		
A. Linguistik	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Expression du lieu: prépositions</i></li> <li>- <i>Les articles décontractés</i></li> </ul>
B. Komunikatif	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyambut tamu dan memperkenalkan menu</li> <li>- Melayani pesanan : membantu tamu memilihkan makanan/minuman, mendeskripsikan makanan/minuman.</li> <li>- Melayani pembayaran</li> <li>- Melayani keluhan tamu dan bereaksi atas semua masalah yang mungkin muncul</li> </ul>
C. Kultural	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal ritme makan orang Perancis</li> </ul>

<b>Tujuan Pembelajaran:</b>		
A. Linguistik	:	- Mahasiswa mampu menggunakan <i>Expression du lieu: prépositions</i> dan <i>Les articles décontractés</i> dengan baik dalam tindak tutur yang sesuai.
B. Komunikatif	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mampu menyambut tamu dan memperkenalkan menu restoran kepada tamu dalam bahasa Perancis dengan baik ;</li> <li>- Mahasiswa mampu melayani pesanan baik makanan maupun minuman, juga mampu membantu tamu memilihkan makanan/minuman, serta mampu mendeskripsikan makanan/minuman dalam bahasa Perancis dengan baik.</li> <li>- Mahasiswa mampu melayani pembayaran dalam bahasa Perancis dengan baik.</li> <li>- Mahasiswa mampu melayani keluhan tamu dan bereaksi atas semua masalah yang mungkin muncul dalam bahasa Perancis dengan baik.</li> </ul>
C. Kultural	:	- Mahasiswa mengenal ritme makan orang Perancis.
<b>Pendekatan</b>	:	Komunikatif Aksional
<b>Metode</b>	:	Simulasi (bermain peran) “jeux de role”
<b>Media Pembelajaran</b>	:	Menu Restoran, Kartu Skenario Pemeran, Properti Skenario (piring, gelas, sendok, garpu, nampan, serbet, dll.), Kartu Warna Kelompok (merah dan hijau).
<b>Skenario Pembelajaran (Pertemuan ke-1)</b>	:	
<u>Kegiatan Awal</u>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dosen mengulas materi tentang pelayanan tamu di restoran, dari mulai menyambut tamu hingga tamu meninggalkan restoran.</li> <li>- Dosen menginformasikan tujuan pembelajaran dari aktivitas yang akan dilakukan, yaitu “match d’improvisation”.</li> <li>- Dosen menanyakan kepada mahasiswa apakah mereka sudah pernah mendengar permainan “match d’improvisation”? Lalu dosen menjelaskan secara garis besar bahwa permainan ini merupakan pertandingan dalam memainkan sebuah skenario dan berimprovisasi memainkan serta mengembangkan alur cerita secara spontan.</li> </ul>		

### Kegiatan Inti

- Dosen menjelaskan peraturan permainan:
  - Mahasiswa akan dibagi ke dalam dua kelompok yang akan diberi ciri warna merah dan hijau.
  - Dari masing-masing kelompok akan diambil 5 orang untuk memainkan peran secara spontan berdasarkan petunjuk yang ada di Kartu Skenario Pemeran. Sehingga total pemain yang diperlukan adalah 10 orang.
  - Masing-masing pemain harus mengenakan kartu pada pakaiannya sesuai warna kelompoknya.
  - Mahasiswa yang tidak memainkan peran akan bertindak sebagai penonton. Setiap penonton akan diberikan dua buah kartu berwarna merah dan hijau yang melambangkan kelompok pemain yang bertanding.
  - Pertunjukan dimulai dengan aba-aba dosen berupa sebuah prolog situasi awal cerita. Begitu prolog selesai dibacakan, masing-masing pemain harus langsung memainkan peranannya sesuai dengan petunjuk yang ada di Kartu Skenario dan harus berimprovisasi serta mengembangkan alur ceritanya.
  - Selama pertunjukan berlangsung, para penonton tidak boleh bersuara maupun bertepuk tangan.
  - Pada akhir pertunjukan para penonton memberikan penilaian dengan cara mengacungkan kartu warna sesuai dengan warna kelompok yang mereka anggap performansinya baik.
- Dosen membagi mahasiswa ke dalam dua kelompok secara acak. Setiap kelompok diberi ciri dengan sebuah warna, kelompok I warna merah, dan kelompok II warna hijau.
- Dosen memberikan tema dari cerita yang akan dimainkan adalah *au restaurant*.

### Kegiatan Akhir:

- Dosen menginformasikan bahwa pertunjukan akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, dan meminta setiap kelompok pemain untuk mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk penampilan mereka sekaitan dengan tema yang diberikan, misalkan properti pertunjukan seperti menu restoran, dll.
- Dosen mempersilahkan mahasiswa yang hendak bertanya sekaitan dengan permainan ini.

<b>Skenario Pembelajaran</b> <b>(Pertemuan ke-2)</b>	:	
<p><u>Kegiatan Awal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dosen mengulas tentang permainan “match d’improvisation” dan memastikan bahwa semua mahasiswa sudah memahaminya.</li> <li>- Dosen kembali mengulas peraturan permainan</li> <li>- Dosen bersama sama mahasiswa menentukan 10 (sepuluh) pemain yang terdiri dari 5 (lima) orang kelompok merah dan 5 (lima) orang kelompok hijau yang akan memainkan peran dengan rincian sebagai berikut:           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <u>Pemeran Utama:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelayan (<i>serveur/serveuse</i>): 2 orang (1 orang dari kelompok merah dan 1 orang dari kelompok hijau)</li> </ul> </li> <li>b. <u>Pemeran Pembantu:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Manager Restoran (<i>maître d’hôtel</i>): 1 orang</li> <li>Tamu restoran (<i>client/e</i>) : 7 orang dengan rincian :               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup tamu restoran I : 2 orang</li> <li>• Grup tamu restoran II : 2 orang</li> <li>• Grup tamu restoran III : 3 orang</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol> </li> <li>- Dosen bersama-sama mahasiswa mengubah <i>setting</i> kelas agar Nampak seperti ruang pertunjukan.</li> <li>- Dosen kemudian memberikan kartu berwarna kepada masing-masing kelompok pemain sesuai warna yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>- Para pemain harus mengenakan kartu warna di pakaiannya sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing.</li> <li>- Dosen kemudian memberikan masing-masing dua kartu warna merah dan hijau kepada semua penonton untuk memberikan penilaian. Cara penilaiannya adalah sistem <i>voting</i> dengan cara mengacungkan kartu warna sesuai dengan warna kelompok yang mereka anggap baik performansinya. Jumlah warna kartu yang terbanyak adalah kelompok pemenang.</li> <li>- Para pemain mulai mengatur property cerita yang telah mereka siapkan.</li> <li>- Para pemain kemudian ditempatkan terpisah dari penonton dan masing-masing pemeran diberikan Kartu Skenario Pemeran yang harus mereka mainkan secara spontan. (Kartu Skenario Pemeran ada di lampiran).</li> </ul>		

- Dosen memberikan prolog situasi sekaligus yang menjadi aba-aba cerita dimulai: “ La situation se passe au restaurant Belle Vue de l’hôtel de la Paix, Paris. Les trois serveur(e)(s) préparent les tables. Ensuite le premier groupe de client arrive .... »
- Setelah pembacaan prolog situasi selesai, pertunjukan pun dimulai dan alur cerita harus dimainkan secara spontan oleh para pemain berdasarkan petunjuk Kartu Skenario dan improvisasi kreatif mereka.
- Selama pertunjukan, Dosen menyaksikan dengan seksama dan mencatat kelebihan dan kekurangan para pemain dalam rangka evaluasi.
- Pada saat pertunjukan selesai, para penonton memberikan penilaian kelompok mana yang paling baik.

#### Kegiatan Akhir

- Dosen memberikan apresiasi atas kelompok pemenang.
- Bersama-sama mahasiswa, dosen mengevaluasi ketepatan tindak tutur dari segi artikulasi dan pelafalan, serta struktur kalimat; kemampuan beradaptasi dalam situasi komunikasi tak terduga; serta improvisasi dan kreativitas.
- Dosen menginformasikan bahwa “match d’improvisation” akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya dengan skenario yang berbeda

## Lampiran

### KARTU SKENARIO PEMAIN

#### Pemeran utama

<b>Serveur/euse I</b>	<b>Serveur/euse II</b>	<b>Serveur/euse III</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Vous accueillez les premiers clients qui arrivent</li><li>- Vous faites une bêtise : vous tombez le repas ou la boisson sur le pantalon du client.</li><li>- En cas de problèmes que vous ne pouvez pas surmonter, passez le client au maître d'hôtel.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vous prenez la réservation d'un client.</li><li>- Vous accueillez les deuxièmes clients qui arrivent</li><li>- En cas de problèmes que vous ne pouvez pas surmonter, passez le client au maître d'hôtel.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vous accueillez les troisièmes clients qui arrivent, ceux qui ont déjà réservé</li><li>- En cas de problèmes que vous ne pouvez pas surmonter, passez le client au maître d'hôtel.</li></ul>

#### Pemeran Pembantu

<p><b>Maître d'hôtel</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous devez surmonter à tous problèmes évoqués en cas de réclamation.</li><li>- Si tout va bien et aucun client se plaint, faites un tour dans le cadre de demander si les clients sont satisfaits.</li></ul>	<p><b>Groupe de client I</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous êtes 2 personnes.</li><li>- Vous êtes les premiers clients de la journée et vous n'avez pas encore fait la réservation.</li><li>- Faites vos propres commandes</li><li>- Réagissez quand un(e) serveur/euse par hasard vous tombe votre repas ou boisson sur votre pantalon.</li></ul>
<p><b>Groupe de client II</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous êtes 2 personnes</li><li>- Vous êtes les deuxièmes clients de la journée et vous n'avez pas encore fait la réservation.</li><li>- Faites vos propres commandes.</li><li>- Durant le repas, l'un de vous a besoin d'aller aux toilettes. Ensuite, il appelle le/la serveur/euse pour lui demander où y se situe.</li><li>- Puis, un autre a besoin d'utiliser le téléphone, car son portable est en panne. Il appelle ensuite le/la serveur/euse pour lui demander où y se situe.</li></ul>	<p><b>Groupe de client III</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vous êtes 3 personnes</li><li>- 1 jour avant, l'un de vous a fait une réservation</li><li>- Vous êtes les troisièmes clients de la journée.</li><li>- Faites vos propres commandes.</li><li>- Dès que vos commandes sont arrivées, l'un de vous trouve qu'il y a une erreur. Le repas n'est pas cuisiné de façon ce que vous avez demandé au serveur. En plus, le goût est également n'est pas correcte (trop salé ou trop sucré, ou, ...). Il se plaint alors auprès du/de la serveur/euse.</li><li>- Le problème n'est pas fini, un autre trouve également qu'il y a une erreur. Le goût de la boisson n'est pas correcte (trop sucré ou trop acide, ou ...), pourtant vous avez bien demandé ce que vous voulez dans votre boisson. Il se plaint alors auprès du/de la serveur/euse.</li></ul>