



Efficacité de l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média littéraire interculturelle Indonésienne-Française des lycéens de la SMA N 2 Ungaran

Bill Haq Makarim ✉ Sri Handayani

Section de la Pédagogie de français, Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang, Indonésie

Infos sur l'article

Historique des articles :
Accepté en mars 2025
Approuvé en avril 2025
Publié en mai 2025

Keywords:
Le Tour de Culture, literacy
media, intercultural,
Indonesian, French

Résumé

Cette étude vise à déterminer les connaissances interculturelles des lycéens, l'efficacité de l'application « le Tour de Culture » et la réaction des lycéens à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » en tant que moyen d'acquisition de connaissances interculturelles. Cette recherche est une recherche expérimentale en appliquant one shot case study et le nombre de répondants était de 36 lycéens de SMA N 2 Ungaran. Les méthodes utilisées pour collecter les données dans cette étude sont des tests et des questionnaires. Les résultats de cette étude indiquent que la capacité des lycéens de la SMA N 2 Ungaran en matière de connaissances interculturelles Indonésie-France est très bonne avec un pourcentage d'élèves ayant réussi le test de connaissances interculturelles Indonésie-France de 94%. De plus, 100 % des lycéens de la SMA N 2 Ungaran ont donné une réponse positive à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour les connaissances interculturelles indonésiennes-françaises. En outre, le pourcentage d'achèvement de l'apprentissage en classe est supérieur à la norme d'achèvement prédéterminée de 94,4 % > 85 %. En conclusion, l'application « le Tour de Culture » est efficace comme média d'apprentissage pour la littérature interculturelle indonésienne-française.

Abstract

This study aims to determine students' cross-cultural ability, the effectiveness of the "le Tour de Culture" application as a media for students' cross-cultural literacy, and students' response to utilizing the "le Tour de Culture" application as a media for cross-cultural literacy. This research is experimental research with one shot case study design, and the number of respondents was 36 students of SMA N 2 Ungaran. The methods used to collect data in this study were tests and. The results of this study indicate that the ability of SMA N 2 Ungaran students regarding cross-cultural knowledge of Indonesia-France is very good, with the percentage of students passing the Indonesian-French cross-cultural knowledge test of 94% with an average score obtained by students of 93.39. Then, 100% of SMA N 2 Ungaran students responded positively to the use of the "le Tour de Culture" application as a learning media for Indonesian-French cross-cultural literacy. On the other side, the percentage of class learning completeness is greater than the predetermined class completeness standard of 94.4% > 85%. It can be concluded that the "le Tour de Culture" application is effective as a learning media for Indonesian-French cross-cultural literacy

L'INTRODUCTION

Le développement de la science et de la technologie a toujours eu un impact significatif sur le secteur de l'éducation. Par exemple, les diplômés en éducation doivent créer du matériel pédagogique plus innovant et plus créatif pour améliorer la qualité de l'éducation. L'utilisation de la technologie dans l'apprentissage présente de nombreux avantages, notamment celui de permettre aux enseignants de concevoir plus facilement des activités d'apprentissage plus variées et plus intéressantes pour les lycéens. Dans son utilisation, la technologie peut être utilisée comme un média pour soutenir les activités d'apprentissage. Selon Kustandi (2011), les médias sont un intermédiaire ou un messenger entre l'expéditeur et le destinataire du message. Dans le contexte de l'éducation, les médias peuvent se référer à des personnes, des matériels ou des événements qui créent des conditions permettant aux apprenants d'acquérir les connaissances, les compétences ou les attitudes souhaitées.

Les médias éducatifs doivent être utilisés de manière créative, afin de rendre le processus d'apprentissage plus intéressant et varié, notamment dans le but d'introduire et de comprendre une culture. Kusherdyana (2020) affirme que la culture peut toucher divers aspects de la vie, à la fois des aspects matériels, tels que la nourriture et les vêtements, des aspects sociaux, tels que les organisations gouvernementales/les structures gouvernementales, des aspects du comportement humain, et d'autres aspects. En effet, à l'ère de la mondialisation, il est très important de maîtriser la culture d'un pays, en particulier pour les lycéens, étant donné que l'acceptation de la diversité culturelle et l'exploration de la dynamique qui la sous-tend prépareront les lycéens à acquérir les compétences et les connaissances appropriées pour faire face aux défis du monde moderne. Selon Ramadhan & Ramliyana (2023), l'utilisation des médias d'apprentissage peut développer un sentiment de fierté à l'égard du

patrimoine culturel et les lycéens se sentent liés à leur identité culturelle et plus confiants dans leur interaction avec la société. L'amélioration de la compréhension interculturelle peut aider les apprenants à acquérir des connaissances plus approfondies sur les différentes cultures. Selon Liliweri (dans Butar & Silviani, 2022), la définition interculturelle est une interaction interpersonnelle et une communication interpersonnelle menées par plusieurs personnes ayant des antécédents culturels différents. En plus d'apprendre le français, les apprenants doivent également apprendre les aspects de la culture française liés à la langue. Grâce à la compréhension interculturelle, l'attitude de tolérance des apprenants se développera également parce qu'ils apprécieront les différences entre la culture locale et la culture française. Ces connaissances interculturelles apprennent également aux lycéens à avoir l'esprit ouvert tout en adhérant à la culture locale. Il existe de nombreuses façons de développer les connaissances interculturelles, l'une d'entre elles étant d'améliorer la littératie interculturelle.

La littératie interculturelle peut aider les lycéens à comprendre la culture d'un pays et à mieux connaître les différences culturelles entre les pays. La littératie interculturelle peut se faire par le biais de différents médias, dont les médias d'apprentissage basés sur des applications. Supriyanto (2005) affirme qu'une application est un programme dont les activités de traitement des commandes sont nécessaires pour répondre aux demandes des utilisateurs à des fins spécifiques. Dans le domaine de l'éducation, les applications sont utiles en tant que média d'apprentissage et enrichissement du matériel pédagogique. Selon Oktavian (2023), les applications présentent des avantages pour l'apprentissage culturel, comme l'amélioration des résultats d'apprentissage des lycéens, la satisfaction des lycéens dans le processus d'apprentissage et la facilité pour les lycéens de répondre des questions sur le matériel culturel. Cependant, les avantages de cette application ne peuvent

pas être maximisés par les éducateurs en raison d'un manque de compréhension des médias d'apprentissage basés sur les applications. En général, les éducateurs indonésiens continuent d'utiliser Microsoft PowerPoint, la vidéo ou l'audio comme média d'apprentissage, alors que l'utilisation d'applications comme média d'apprentissage peut être une alternative pour les éducateurs afin de rendre l'atmosphère de l'enseignement et de l'apprentissage plus variée.

Sur la base du questionnaire distribué aux enseignants concernant l'apprentissage interculturel Indonésien-Français dans les écoles secondaires de Java central, il est indiqué que la SMA N 2 Ungaran a fourni un contenu culturel aux lycéens dans le cadre de l'apprentissage du français, qui est intégré dans les 4 compétences linguistiques. Cependant, l'apprentissage interculturel indonésien-français est encore rarement mis en œuvre. Cela peut être dû au fait que les ressources d'apprentissage fournies n'ont pas été dotées d'un contenu culturel et que les enseignants ne trouvent pas de ressources d'apprentissage du français qui contiennent un apprentissage des compétences interculturelles. Par ailleurs, les objectifs du programme de la matière française SMA/MA/paquet C stipulent que les lycéens sont capables de développer une compréhension interculturelle afin de comprendre et d'apprécier des cultures différentes et d'améliorer la compréhension de leur propre culture. Cela est conforme à la déclaration de Hasyim (2016) selon laquelle, en apprenant une langue, les apprenants doivent également maîtriser la capacité d'interpréter la culture de la langue qu'ils apprennent, en plus de maîtriser la compétence linguistique d'une langue.

Selon Purwono et Asteria (2021), l'apprentissage interculturel en linguistique et en sciences de la communication peut aider les apprenants à acquérir un nouveau vocabulaire, à accélérer l'acquisition des langues et à communiquer plus efficacement avec de

nouvelles communautés. En outre, Anggraeni et Rachmijati (2017) affirment qu'avec l'apprentissage interculturel, une personne peut bien communiquer avec d'autres personnes de cultures différentes, peut approfondir son expérience et ses connaissances, peut aider à se comprendre lorsqu'il y a un contact interculturel, peut nous rendre plus sensibles à notre propre culture, peut s'engager avec d'autres cultures afin de créer des relations durables. L'apprentissage interculturel permet de mieux comprendre les autres cultures et de minimiser les risques de mauvaise communication interculturelle.

En réponse à cela, nous avons trouvé une solution alternative sous la forme d'une application appelée « le Tour de Culture » qui peut être utilisée comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle. Dans la recherche de Handayani (2021), « le Tour de Culture » est une application éducative conçue comme un média d'apprentissage alternatif plus varié et conforme au développement de l'ère numérique dans les domaines de la langue et de la culture. Cette application se compose d'images accompagnées de descriptions textuelles et d'instructions de jeu comprenant moins de 50 boîtes de jeu et accompagnées d'une musique de fond traditionnelle javanaise centrale. Cette application contient 50 types de produits culturels qui comprennent des connaissances sur les conditions géographiques, les points de repère, la politique et l'économie, les systèmes de calendrier, la gastronomie, les transports et autres. Cette application a reçu une note moyenne de 80 % en tant qu'application de jeu facile à comprendre. Par conséquent, l'application « le Tour de Culture » est hautement qualifiée et peut être utilisée dans un large cadre pour l'apprentissage et l'enseignement des connaissances culturelles indonésiennes et françaises.

Le but de cette recherche est de décrire la capacité et la réaction des lycéens de SMA N 2 Ungaran ainsi que l'efficacité de l'application «

le Tour de Culture » en tant que média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française.

LA METHODOLOGIE

Cette étude utilise une conception de pré-expérimentale en appliquant one shot case study. La conception one shot case study est utilisée pour voir l'effet de l'expérience à travers un traitement sur un objet de recherche (Arikunto, 2013). Les lycéens ont reçu un traitement et ont été observés en utilisant un post-test. Les répondants dans cette étude sont 36 lycéens de SMA N 2 Ungaran. Il y a deux variables dans cette étude. La variable indépendante (X) dans cette étude est le support d'apprentissage sous la forme de l'application « le Tour de Culture » et la variable dépendante (Y) dans cette étude est la connaissance et la réponse des lycéens de SMA N 2 Ungaran.

Selon Sugiyono (2019), la qualité des données de recherche est fortement influencée par deux éléments, à savoir (1) la qualité des instruments de recherche et (2) la qualité de la collecte des données. Dans cette étude, les données ont été collectées à l'aide d'instruments de documentation, de test, et de questionnaires. La documentation de cette étude a été réalisée pour obtenir des informations concernant la liste des noms et le nombre de lycéens qui allaient devenir des répondants. Les questions de test utilisées comme instruments de cette étude étaient 20 questions à choix multiples et 30 questions d'appariement utilisées pour mesurer les connaissances interculturelles des lycéens après avoir reçu un traitement sous la forme de l'application « le Tour de Culture » en tant que support d'apprentissage pour la littératie dans l'apprentissage interculturel indonésien-français. Puis, un questionnaire fermé avec une échelle de Likert pour obtenir des données sur les réponses des lycéens à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » en tant que support d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française.

La validité de l'instrument de test utilisé était la validité de contenu, car la préparation de l'instrument de test a été adaptée au module d'apprentissage applicable dans l'école où la recherche a été menée, et la validité de l'instrument de questionnaire utilisé était la validité de construction, car la préparation de l'instrument de questionnaire était basée sur l'opinion d'experts, à savoir Susilana & Riyana (2008) et Wena (2011) sur les critères pour les applications en tant que médias d'apprentissage. En outre, la fiabilité de l'instrument de test a été testée à l'aide de la méthode Kuder-Richardson (KR-21) et la fiabilité du questionnaire à l'aide de la méthode Alfa Cronbach.

LA DISCUSSION

Les résultats du test de connaissances interculturelles indonésien-français obtenus par chaque élève ont été évalués en totalisant toutes les réponses des élèves dans un seul test. Les lycéens qui ont obtenu un score ≥ 76 ont été déclarés performants sur la base de la référence d'évaluation utilisée à SMA N 2 Ungaran. En outre, les données du questionnaire ont été analysées sur la base des critères relatifs aux catégories de réponses des répondants, formulés à l'aide de distances d'intervalle. Cette étude a été menée à SMA Negeri 2 Ungaran les 29 janvier et 1er février 2024, avec 36 lycéens comme répondants. Dans la première session, les lycéens ont reçu une introduction à l'application « le Tour de Culture », ont discuté du contenu culturel de l'application, et à la fin de la session d'apprentissage, les lycéens ont rempli un questionnaire pour obtenir des données concernant les réponses des lycéens à l'utilisation de l'application. Dans la deuxième session, les lycéens ont passé un test pour obtenir des données relatives à la capacité des lycéens à comprendre la culture indonésienne-française après avoir utilisé l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage de la culture indonésienne-française.

1. Capacité des lycéens de SMA N 2 Ungaran en ce qui concerne les connaissances interculturelles indonésiennes-françaises après l'utilisation de l'application « le Tour de Culture »

Les résultats du test de compétence sur les connaissances interculturelles indonésiennes-françaises effectué par les lycéens de la classe XII 6 de SMA N 2 Ungaran, avec un total de 36 répondants, sont les suivants :

Table 1. Résultats du test après l'utilisation de l'application le Tour de Culture

No	Particip-ants	Classe	Score	Descrip-tion
1	AAH	XII 6	94	Réussir
2	AAR	XII 6	32	Ne Pas Réussir
3	AAN	XII 6	96	Réussir
4	AAK	XII 6	98	Réussir
5	AAC	XII 6	100	Réussir
6	AAW	XII 6	98	Réussir
7	AAR	XII 6	96	Réussir
8	AAD	XII 6	100	Réussir
9	AAF	XII 6	94	Réussir
10	BBS	XII 6	94	Réussir
11	DDA	XII 6	96	Réussir
12	DDA	XII 6	100	Réussir
13	DDA	XII 6	90	Réussir
14	EEA	XII 6	96	Réussir
15	FFW	XII 6	100	Réussir
16	GGA	XII 6	90	Réussir
17	HHR	XII 6	94	Réussir
18	HHZ	XII 6	98	Réussir
19	HHF	XII 6	96	Réussir
20	IIN	XII 6	100	Réussir
21	IIA	XII 6	92	Réussir
22	KKS	XII 6	90	Réussir
23	LLG	XII 6	98	Réussir
24	LLC	XII 6	100	Réussir
25	LLN	XII 6	100	Réussir
26	MMA	XII 6	96	Réussir
27	MMW	XII 6	96	Réussir
28	NNP	XII 6	94	Réussir
29	PPB	XII 6	100	Réussir

30	RRZ	XII 6	98	Réussir
31	RRI	XII 6	88	Réussir
32	RRA	XII 6	72	Ne Pas Réussir
33	TTA	XII 6	98	Réussir
34	WWA	XII 6	92	Réussir
35	YYA	XII 6	86	Réussir
36	ZZS	XII 6	100	Réussir

Sur la base du tableau 1, nous constatons qu'après avoir utilisé l'application « le Tour de Culture », les lycéens ont obtenu le score le plus élevé au test de connaissances interculturelles indonésien-français, à savoir de 100, avec un pourcentage de 25 %. En revanche, le score le plus bas obtenu par les lycéens était de 32 avec un pourcentage de 2,78 %. En général, le score moyen obtenu par les lycéens au test de connaissances interculturelles indonésien-français a atteint de 93,39.

Ces résultats permettent de conclure que, dans l'ensemble, l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage de la culture interculturelle indonésienne-française par les lycéens de la SMA N 2 Ungaran est très bonne, avec un score moyen de 93,39 et 94 % des lycéens ont réussi à obtenir un score supérieur à la norme minimale basée sur la référence d'évaluation de l'école et ont réussi le test de connaissances interculturelles indonésiennes-françaises.

Sur la base du matériel, nous pouvons conclure que le pourcentage le plus élevé de réponses correctes des lycéens de SMA N 2 Ungaran se trouve dans le matériel sur la vie politique et économique, avec 98%. Cela s'explique par le fait que les lycéens ont souvent compris des termes tels qu'unité dans la diversité, rupiah, et euro. En revanche, le pourcentage le plus faible de réponses correctes se trouve dans la matière sports et loisirs, avec 88 %. Cela s'explique par le fait que les lycéens ne

reconnaissent que certains termes tels que tour de java, tour de France et pétanque.

Sur 36 lycéens, 34 (94,4 %) ont réussi le test de connaissances interculturelles indonésien-français, tandis que 2 lycéens (5,6 %) n'ont pas atteint la norme de réussite. Par conséquent, l'hypothèse de cette étude est acceptée car le pourcentage d'achèvement de l'apprentissage en classe est supérieur à la norme prédéterminée d'achèvement de la classe de 94,4 % > 85 %.

2. Réaction des lycéens de SMA N 2 Ungaran à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française

Ce questionnaire est un questionnaire fermé avec une échelle de Likert comprenant 20 affirmations sur l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage de la culture interculturelle indonésienne-française. Le questionnaire a été rempli par 36 lycéens de SMA N 2 Ungaran, puis analysé sur la base de critères de réponse avec une échelle de score prédéterminée comme suivant :

Table 2. Réactions des lycéens à l'application « le Tour de Culture »

Intervalle de distance	Total	Pourcentage (%)	Catégorie de réponse
65-80	19	53%	Très bien
51-65	17	47%	Bien
36-50	0	0%	Pas bien
20-35	0	0%	Pas très bien
Total	36	100%	

Selon le tableau 2, 53 % des lycéens ont donné une très bonne réponse à l'utilisation de l'application « Le Tour de Culture » comme média d'apprentissage de la culture interculturelle indonésienne-française et 47 % des autres lycéens ont donné une bonne réponse à l'utilisation de cette

application. En outre, le pourcentage de réponses négatives à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » en tant que média d'apprentissage de la littératie interculturelle indonésien-français est de 0 %. Par conséquent, cette application a reçu une réponse positive de la part des lycéens, avec un pourcentage atteignant 100 % en termes d'utilisation comme média pour l'apprentissage de la littératie interculturelle indonésienne-française des lycéens de la SMA N 2 Ungaran.

3. Utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française

Cette étude a impliqué une classe pour le traitement d'une session, à savoir l'examen de produits culturels indonésiens-français par le biais de l'application « Le Tour de Culture ». Les activités d'apprentissage ont été menées en face à face dans la classe XII 6 et l'application a été jouée trois fois, avec cinq à sept produits culturels montrés à chaque fois. Au premier tour, nous étions chargés de diriger les activités d'apprentissage en lisant et en expliquant chaque produit culturel ouvert. Au deuxième tour, nous avons donné aux lycéens la possibilité d'utiliser l'application « le Tour de Culture » et de lire chaque produit culturel ouvert avec l'aide de nos explications afin de renforcer la compréhension des lycéens.

Dans chaque produit culturel présenté, les lycéens sont directement impliqués dans des activités de littératie interculturelle. Comme le concept de littératie interculturelle proposé par Heyward (2002), qui stipule que la littératie interculturelle est la compétence, la compréhension, l'attitude, les aptitudes linguistiques, la participation et l'identité nécessaires à

un engagement interculturel efficace. Dans cette activité d'utilisation de l'application « le Tour de Culture », les lycéens acquièrent de nouvelles connaissances sur des produits culturels qu'ils ne connaissaient pas auparavant, ce qui leur permet de réfléchir de manière critique à divers produits et de comprendre les différences culturelles entre les pays. Ainsi, cette activité a contribué de manière positive à la culture interculturelle des lycéens en créant une connaissance plus approfondie de la diversité culturelle mondiale.

Dans le processus d'utilisation, l'application « Le Tour de Culture » présente des avantages et des inconvénients. Les inconvénients de cette application sont qu'elle n'est pas accessible aux lycéens qui ont des smartphones avec le système d'exploitation IOS, de sorte que certains lycéens ne peuvent pas jouer à l'application « Le Tour de Culture » de manière indépendante. Par ailleurs, les avantages de cette application sont qu'elle rend l'atmosphère de la classe pendant l'apprentissage plus amusante, qu'elle rend les lycéens plus actifs dans les activités d'apprentissage et qu'elle les rend plus motivés dans le processus d'apprentissage. Ceci est conforme à l'affirmation de Fajrin (2023) selon laquelle les médias d'apprentissage peuvent accroître l'intérêt des lycéens de sorte qu'ils influencent le processus et les résultats de l'apprentissage des lycéens et ce que disent Rokhayati et Widiyanti (2022), à savoir que l'utilisation des médias est utile pour accroître la motivation des lycéens lors de l'apprentissage de matières interculturelles.

En général, cette étude a montré que les lycéens de SMA N 2 Ungaran étaient

capables de très bien comprendre le matériel interculturel en utilisant l'application « Le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française. Dans les activités d'apprentissage, les lycéens peuvent comprendre les produits culturels décrits dans l'application « Le Tour de Culture » parce qu'ils peuvent trouver des mots-clés et sont familiers avec plusieurs produits culturels qui apparaissent, en particulier les produits culturels indonésiens. Ceci est conforme à la déclaration de Handayani (2021) qui explique que l'application « Le Tour de Culture » basée sur le jeu des serpents et des échelles est facile à comprendre et a de très bonnes qualifications avec un score moyen de 80 %. En outre, les excellents résultats des tests peuvent être influencés par l'initiative des lycéens qui accèdent à l'application « Le Tour de Culture » de manière indépendante afin d'élargir leur compréhension de la culture indonésienne-française. L'atmosphère d'apprentissage devient alors très active lorsque l'application « Le Tour de Culture » est utilisée. Les lycéens ont suivi l'apprentissage avec enthousiasme et ont posé des questions sur les produits culturels inconnus. Les résultats de cette étude sont également conformes à l'affirmation d'Efendi (2023) selon laquelle les médias d'apprentissage du jeu des serpents et des échelles peuvent améliorer les activités et les résultats d'apprentissage des lycéens et l'affirmation de Mulyawati et Windiyani (2020) selon laquelle du jeu des serpents et des échelles ont un impact positif sur l'intérêt des lycéens.

Ensuite, les données obtenues à partir du questionnaire concernant les réponses des lycéens à l'utilisation de l'application « Le Tour de Culture » comme média

d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française sont très bonnes. Cette affirmation fait référence aux résultats des données du questionnaire dans le tableau 2, qui indique que 100 % des lycéens ont donné une valeur positive à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française. En effet, lors des activités d'apprentissage, les lycéens semblent heureux et enthousiastes à l'idée de participer aux activités d'apprentissage utilisant l'application « le Tour de Culture » parce que le matériel de l'application était intéressant. En outre, les lycéens sont devenus actifs en posant des questions sur des produits culturels indonésiens-français inconnus et ils ont également demandé à prolonger le temps de jeu de l'application « le Tour de Culture » plus longtemps que prévu. Ces résultats sont conformes à la déclaration de Wena (2011), qui affirme qu'une application peut être considérée comme un bon média d'apprentissage si la clarté du langage utilisé a été bien comprise par les lycéens et si la clarté des images est conforme au matériel d'apprentissage et est capable de stimuler la motivation d'apprentissage des lycéens, et à la déclaration de Susilana et Riyana (2008), qui affirme que l'application est déclarée comme un bon média d'apprentissage si le matériel sélectionné suscite l'intérêt et peut motiver les lycéens à en apprendre davantage.

LA CONCLUSION

Ces résultats permettent de conclure que les lycéens de SMA N 2 Ungaran ont montré une très bonne aptitude à la connaissance interculturelle de l'Indonésie et de la France après avoir utilisé l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage de la littératie. En effet, le pourcentage global de lycéens ayant réussi le test des connaissances interculturelles indonésien-français était de 94 %, le score moyen obtenu par les lycéens étant

de 93,39. Puis, l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » comme média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française est donc déclarée efficace. Le pourcentage de réussite de l'apprentissage en classe était de 94,4 %. Ce résultat a dépassé la norme prédéterminée de 85 %. Ensuite, la réponse des lycéens de SMA N 2 Ungaran à l'utilisation de l'application « le Tour de Culture » en tant que média d'apprentissage pour la littératie interculturelle indonésienne-française est très positive. Cela se réfère aux résultats du questionnaire qui a été rempli par les lycéens qui déclarent que dans l'ensemble, les lycéens donnent une réponse positive à l'utilisation de l'application « Le Tour de Culture » avec un pourcentage de 100 %.

BIBLIOGRAPHIES

- Anggraeni, A., & Rachmijati, C. (2017). Aplikasi Pemahaman Lintas Budaya (Crosscultural Understanding) Dalam Pembelajaran Speaking Untuk Mengatasi Kecemasan Berbicara (Speaking Anxiety) Pada Mahasiswa Semester 2 Program Studi Bahasa Inggris STKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 4(2), 32-39.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Butar, D. S. B., & Silviani, I. (2022). Peranan Komunikasi Antar Budaya Terhadap Hubungan Yang Harmonis Di Jemaat Gereja Bethel Indonesia (GBI) Kualanamu Kabupaten Deli Serdang. *JURNALMESSAGE KOMUNIKASI*, 11(1), 1-8.
- Efendi, F. N., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75-82.
- Fajrin, F. Q., dkk. (2023). The Utilization Of Interactive Powerpoint Media On Students'learning Interest in Cultural

- Diversity Materials In Elementary School. *Journal Of Humanities and Social Studies*, 1(02), 356-361.
- Handayani, S., dkk. (2021). Le Tour de Culture: Innovation of Snake Ladder Game Based on Computer and Android for Indonesian and French Intercultural Learning. In *ICOPE 2020: Proceedings of the 2nd International Conference on Progressive Education*, ICOPE 2020, 16-17 October 2020, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia (p. 76). European Alliance for Innovation.
- Hasyim, M. (2016). Belajar Bahasa : Belajar Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pengajaran Bahasa Dalam Perspektif Lintas Budaya* (pp. 336-344). Makasar: UNHAS Press.
- Heyward, M. (2002). From international to intercultural: Redefining the international school for a globalized world. *Journal of research in international education*, 1(1), 9-32.
- Kusherdiana, R. (2020). Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang Melandasi Lintas Budaya. *Pemahaman Lintas Budaya SPAR4103/MODUL*, 1(1), 1-63.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyawati, Y., & Windiyani, T. (2021, April). The Effect of The Use of Snake Media on Students Learning Interests. In *International Conference on Elementary Education* (Vol. 3, No. 1, pp. 310-318).
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114.
- Purwono, P. Y., & Aster, P. V. (2021). Pembelajaran BIPA dengan aplikasi awan asa berbasis pengenalan lintas budaya. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(1), 97-107.
- Ramadhan, V., & Ramliana, R. (2023). Pembelajaran Budaya melalui Media Gamelan pada Mahasiswa BIPA. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan dan Wawasan Kebangsaan*, 2(2), 46-53.
- Rokhayati, T., & Widiyanti, A. (2022). Using technology-based media for teaching speaking in intercultural education. *Lingua Cultura*, 16(1), 9-15.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Aji. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2008) *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.