



UTILISATION DE JEU LE TOUR DE CULTURE COMME MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE COMMUNICATION INTERCULTUELLE ÉTUDIANT AU 3ÈME À L'UNIVERSITE D'ETAT DE SEMARANG

Wahyu Mega Putri ✉ Sri Handayani.

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2022
Disetujui Mei 2022
Dipublikasikan Juni 2022

Keywords:
Application Le Tour de Culture, Cross-cultural learning, Responses

Abstract

Le tour de culture est un jeu ludo-éducatif qui a créé comme média d'apprentissage alternatif dans le domaine de la langue et de la culture franco-indonésienne. Cette étude vise à déterminer la capacité et la réponse de l'étudiant à l'utilisation de l'application *le tour de culture* comme moyen d'apprentissage interculturel pour les étudiants du troisième semestre. Cette recherche utilise une approche expérimentale. Les répondants à cette étude étaient des étudiants du troisième semestre, pédagogie de française, UNNES en 2021. La méthode de test et le questionnaire ont été utilisés pour recueillir des données dans cette étude. 70% des étudiants du troisième semestre de la pédagogie de française obtiennent une note A dans la très bonne catégorie sur l'utilisation des applications *le tour de culture* comme support d'apprentissage interculturel. Ensuite, 98 % ont déclaré être positifs pour l'utilisation *le tour de la culture* en tant qu'apprentissage interculturel.

Abstract

Le tour de culture is an edutainment game was created as an alternative learning media in the field of Indonesian-French language and culture. This study aims to determine the ability and response of student to use of application *le tour de culture* as a medium for cross-cultural learning for students third semester. This research uses an experimental approach. Respondents in this study were students of the third semester of French Language Education, UNNES in 2021. The test method and questionnaire were used to collect data in this study. 70% students of the third semester French Language Education get an A score in the very good category on the use of applications *le tour de culture* as a cross-cultural learning media. Then 98% stated positive for use of *le tour de culture* application as a cross-cultural learning.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

ISSN 2252-6994

L'INTRODUCTION

Pour quelqu'un qui a décidé d'apprendre une langue étrangère, il est aussi indirectement tenu de connaître et de comprendre la culture de la langue étudiée. Cependant, la relation interculturelle entre la langue maternelle et la langue étrangère étudiée crée des difficultés particulières pour l'apprenant. Selon Kaukab, (2020) dans les termes principaux de l'interculturel, le langage est une méthode de communication humaine à la fois verbale et non verbale utilisant des intermédiaires ou non d'une manière mutuellement convenue. Pour cette raison, la langue est fondamentalement une forme ou une partie de la culture d'un pays. Cela se produit parce que, lorsque les gens étudient une langue étrangère, ils étudient automatiquement la culture de cette langue (Koele: 2020)

En recherche d'Anggraeni et Rachmijati (2017) a révélé que les facteurs qui affectent le niveau d'anxiété d'une personne lorsqu'elle parle anglais peuvent être neutralisés en fournissant une compréhension de la culture occidentale et d'autres cultures privilégiées par les étudiants. Les cultures privilégiées pour que les étudiants se sentent à l'aise lorsqu'ils participent aux activités du processus d'apprentissage dans les cours magistraux. De cette recherche, il peut voir que la langue et la culture ne peuvent pas être séparées l'une de l'autre, car elles sont une partie interconnectée. Il est également répertorié dans Conseil de l'Europe (2001) qui a déclaré que non seulement la compétence linguistique, mais d'autres compétences doivent également être maîtrisées pour apprendre le français. Les autres compétences incluent : culture générale ou connaissance du monde, Savoir socioculturel, prix de conscience interculturel, savoir apprendre.

Les différences culturelles qui existent entre les deux pays d'apprentissage des langues étrangères sont devenues une difficulté pour les apprenants de français en Indonésie. La raison est les différences de mœurs, de valeurs et d'habitudes qui existent dans la société indonésienne et française. De plus, une autre raison est que la majorité des Indonésiens qui étudient le français n'ont jamais vécu et se sont installés depuis relativement longtemps pour pouvoir observer le comportement des Français dans l'utilisation de la langue.

C'est ce que montrent les données de l'Institut français en Indonésie (IFI) citées dans le quotidien *Republika.co.id* du samedi 23 Novembre 2019 par Putra qui a expliqué que le nombre d'étudiants indonésiens qui poursuivaient leurs études à l'université Les niveaux S1, S2 et S3 en France ont enregistré jusqu'à 1022 personnes/an 2019. Globalement, le nombre d'étudiants Indonésiens en France en 2019 était de 343 000. En plus de cela, le nombre d'Indonésiens est de 269,6 millions de personnes. En conclure qu'il n'y a que 0,13% d'Indonésiens qui ont la possibilité de pouvoir apprendre la langue et la culture françaises de manière indépendante directement par l'interaction avec des locuteurs natifs ou la communauté, ressentez l'atmosphère et réalisez des activités et des habitudes qui sont réellement différentes de leur pays d'origine en Indonésie.

Les difficultés de comprendre la culture française a également été exprimée par les apprenants de langue française à travers une enquête par questionnaire auprès d'élèves de l'enseignement de la langue française pris au hasard les 25 et 26 août 2020. Sur la base de ces données, pas moins de 83,3 % des élèves au semestre 3 et 5 avaient des difficultés à apprendre la langue et la culture françaises sans connaître directement la culture du lieu d'origine. La raison en est que la majorité des étudiants des semestres 3 et 5, jusqu'à 94,4% des étudiants n'ont jamais vécu et se sont installés longtemps dans un pays qui applique la langue et la culture françaises, comme la France ou d'autres pays francophones d'interagir avec la communauté locale. De plus, selon l'enquête jusqu'à 61,1 % des étudiants des semestres 3 et 5 ont *Culture shock* au début de l'étude de la langue et de la culture françaises. Selon Samovar, Porter & McDaniel (2010), la culture se compose d'innombrables éléments, mais il y a cinq choses principales qui ont une relation directe, à savoir l'histoire, la religion, les valeurs, l'organisation sociale et la langue. Sur la base de recherches Purwono et Asteria (2021), les activités d'apprentissage interculturel intégré ont une efficacité de 100 %. Par conséquent, pour développer une compréhension interculturelle,

il peut souvent être interprété comme un acte d'interaction avec d'autres personnes en utilisant leur langue comme un moyen de trouver leur propre stratégie d'apprentissage (Handayani, 2021). Ceci est conforme à l'affirmation de Hasyim : 2016 selon laquelle, dans l'apprentissage d'une langue, les apprenants doivent être également maîtriser la capacité d'interpréter la culture de la langue qu'il apprend en plus de la maîtrise de linguistique compétence un incontournable.

Basé sur Sunardi (2019), les connaissances interculturelles sont importantes pour faciliter la communication avec les autres (*The knowledge of Cross Cultural Understanding is important for facilitating communication with other people*). Pour faciliter aux apprenants de langue française de l'apprentissage interculturel comme l'un des facteurs liés de la langue, il est nécessaire de disposer de supports d'apprentissage interculturels plus faciles à comprendre et amusants grâce au jeu médiatique. Selon Ali (2018), les supports de jeu suscitent non seulement la motivation d'apprentissage, mais permettent également aux apprenants de s'impliquer pleinement dans l'apprentissage. Sur la base des résultats de la recherche Dewi (2017), il y a une augmentation de la maîtrise des résultats d'apprentissage des élèves dans l'apprentissage PIPS sur les matériaux de la division du territoire temporel en Indonésie en utilisant les médias du jeu du serpent et de l'échelle. Selon Hutajulu, et al (2020), des supports d'apprentissage attrayants et amusants L'apprentissage basé sur la technologie a fourni diverses façons de réduire les difficultés des élèves et de remonter le moral. Les jeux basés sur la technologie qui font partie de l'apprentissage numérique des langues ou (DGBLL) divisés en deux catégories principales, à savoir les jeux d'aventure-divertissement Commercial sur étagère (COTS) et jeux de ludo-éducatif (Yunuz ALYAZ, 2016).

En recherche d'Handayani (2020), l'un des médias de jeu qui peut être utilisé comme un moyen d'apprentissage approprié et amusant pour l'apprentissage interculturel est *Le Tour de Culture*.

Le Tour de Culture est jeux ludo-éducatifs comme un média d'apprentissage alternatif plus varié et en accord avec le développement de l'ère numérique dans le domaine de la langue et de la culture franco-indonésienne. Cette application de jeu se compose d'images et de textes accompagnés de descriptions et d'instructions de jeu. Cette application de jeu a composé de 50 boîtes de jeu selon les éléments uniques des produits culturels indonésiens et français. Cette application est équipée d'une musique de fond Java centrale traditionnelle comme accompagnement. Cette présentation de l'application personnalisée sur le matériel interculturel franco-indonésien du cours Communication interculturelle. Caractéristiques de jeu *Le Tour De Culture* est équipé d'images qui permettent aux élèves de mieux comprendre le contexte d'apprentissage et les informations présentées. Cette application de jeu interculturel est adaptée aux livres d'apprentissage interculturel existants. Cette application est également basée sur la réponse des demandes des apprenants à la réalisation de supports d'apprentissage interculturels plus ludiques et faciles à comprendre. Ainsi, en utilisant l'application *Le Tour De Culture*, Il y a beaucoup d'informations et de connaissances générales qui peuvent être prises pour faciliter la reconnaissance et la compréhension de la culture sociale indonésienne et française.

Le but principal de cette étude est de décrire la capacité et la réaction des étudiants du troisième semestre à l'utilisation de l'application *le tour de culture* comme le média d'apprentissage interculturel dans le cours de *communication Interculturelle*.

LA METHODOLOGIE

L'approche de la recherche utilisée est la recherche expérimentale. L'objet de cette recherche est l'application le tour de la culture. Il y a 2 variables dans cette étude. La variable indépendante dans cette étude est le jeu le tour de culture, tandis que la variable dépendante dans cette étude est la réponse et la capacité des étudiants à l'utilisation de l'application *le tour de culture* comme média d'apprentissage. Les répondants de cette recherche sont les étudiants

de l'enseignement de la langue française, UNNES 2021.

La méthode de test sous forme de 50 questions à choix multiples a été utilisée pour collecter des données relatives à la connaissance des produits interculturels franco-indonésiens. Puis le questionnaire d'enquête sous forme de 20 déclaration a été utilisées pour recueillir des données liées aux réponses des étudiants à l'utilisation de l'application *le tour de la culture* comme média d'apprentissage interculturel. Selon Wicaksono (2016), l'échelle de *linkert* est utilisée pour mesurer les attitudes, les opinions et les perceptions d'une personne ou d'un groupe de personnes liées à des phénomènes sociaux. Dans cette recherche expérimentale utilisant quasi expérience de type *one shot case study*, de sorte que donner traitement concernant l'utilisation de l'application de jeu le tour de culture, elle est réalisée une fois dans chaque groupe. La validité dans cette étude utilise la validité de contenu conformément au RPS dans l'apprentissage *Communication Interculturelle*. Le seul test de cette étude a été testé pour sa fiabilité à l'aide de la formule KR-20.

L'analyse de données le test a été réalisée sur la base de critères de passage des notes à l'UNNES. Tandis que pour l'analyse de données le questionnaire d'enquête a été réalisée sur la base de critères de la catégorie de réponse des élevés.

LA DISCUSSION

Cette section présente les résultats et l'analyse la description de la capacité et de la réponse des étudiants du 3eme semestre à l'utilisation d'application *le tour de culture* comme média d'apprentissage interculturel dans les cours *Communication Interculturelle*.

1. Description De La Capacité Des Etudiants A L'échelle Mondiale

Les données de documentation sous la forme d'une liste d'étudiants actifs 2020 sont utilisées pour connaître la liste des noms et le nombre de répondants à cette étude. Une recherche sur la description des aptitudes des étudiants à la connaissance des produits culturels a été menée par 57 répondants des élèves du troisième semestre de la pédagogie de française, UNNES qui ont été répartis en 2 groupes.

Les résultats de ce test sont ensuite analysés en fonction des critères de réussite des notes et des catégories de scores UNNES suivant :

No.	Participants	Nombre d'identité	Score	Score Alphabétique	Critères	Description
1.	AS	23014 20029	88	A	Très bien	Passer
2.	FM	23014 20039	90	A	Très bien	Passer
3.	FK	23014 20059	74	B	Bon	Passer
4.	ZMMS	23014 20015	80	B	Bon	Passer
5.	VI	23014 20031	92	A	Très bien	Passer
6.	GAR	23014 20045	82	AB	Plus que bien	Passer
7.	PSP	23014 20025	94	A	Très bien	Passer
8.	BFA	23014 20007	82	AB	Plus que bien	Passer
9.	PNCC	23014 20037	94	A	Très bien	Passer
10.	AG	23014 20019	96	A	Très bien	Passer
11.	AK	23014 20065	86	A	Très bien	Passer
12.	NS	23014 20063	88	A	Très bien	Passer
13.	MA	23014 20009	88	A	Très bien	Passer
14.	NNR	23014 20011	98	A	Très bien	Passer
15.	AAA	23014 20023	82	AB	Plus que bien	Passer
16.	SAW	23014 20043	80	B	Bon	Passer

17.	KDK	23014 20013	80	B	Bon	Passer
18.	DEPK	23014 20035	76	B	Bon	Passer
19.	RPH	23014 20027	90	A	Très bien	Passer
20.	NO	23014 20057	96	A	Très bien	Passer
21.	AF	23014 20017	92	A	Très bien	Passer
22.	KNH	23014 20041	98	A	Très bien	Passer
23.	IPM	23014 20049	94	A	Très bien	Passer
24.	TL	23014 20021	94	A	Très bien	Passer
25.	AL	23014 20055	94	A	Très bien	Passer
26.	AN	23014 19049	86	A	Très bien	Passer
27.	SM	23014 20001	66	C	Assez	Passer
28.	AA	23014 20047	82	AB	Plus que bien	Passer
29.	NAN	23014 20033	100	A	Très bien	Passer
30.	KS	23014 20042	96	A	Très bien	Passer
31.	TRY	23014 20022	96	A	Très bien	Passer
32.	YNA	23014 20040	96	A	Très bien	Passer
33.	BKD	23014 20032	78	B	Bon	Passer
34.	LD	23014 20046	98	A	Très bien	Passer
35.	YFA	23014 20020	92	A	Très bien	Passer
36.	BHM	23014 20012	72	B	Bon	Passer

37.	NF	23014 20026	98	A	Très bien	Passer
38.	SM	23014 20016	68	BC	Plus qu'ass ez	Passer
39.	SR	23014 20030	98	A	Très bien	Passer
40.	LOW	23014 20006	98	A	Très bien	Passer
41.	TFA	23014 20038	98	A	Très bien	Passer
42.	FNA	23014 20018	96	A	Très bien	Passer
43.	YI	23014 20024	96	A	Très bien	Passer
44.	DNL	23014 20034	93	A	Très bien	Passer
45.	IIP	23014 20004	98	A	Très bien	Passer
46.	HDP	23014 20014	94	A	Très bien	Passer
47.	AA	23013 20002	58	CD	Moins qu'ass ez	Passer
48.	APH	23014 20036	96	A	Très bien	Passer
49.	CPV	23014 20044	94	A	Très bien	Passer
50.	AW	23014 20010	88	A	Très bien	Passer
51.	SN	23101 21121	96	A	Très bien	Passer
52.	IBS	23101 21118	96	A	Très bien	Passer
53.	SDP	23101 21120	98	A	Très bien	Passer
54.	SAK	20204 24403	82	B	Bon	Passer
55.	NNA	23101 21119	96	A	Très bien	Passer

56.	HHF	23014 20028	70	BC	Plus qu'assez	Passer
57.	VV	23014 20008	82	AB	Plus que bien	Passer
	X max :	50				
	X min	29				
	Mean :	44, 47				
	Median :	46				
	Modus :	47				

Sur la base du tableau, les points les plus étudiants obtenus par les étudiants au test de capacité de connaissance des produits culturels dans les cours interculturels sont de 50 points avec un pourcentage de (1,7%), le score le plus bas obtenu par les étudiants est de 29 points avec un pourcentage de (1,7 %), le mode de score obtenu est de 48 points avec un pourcentage de (19 %), et le score moyen obtenu par les étudiants est de 44,47, avec une médiane de 46 points.

Les résultats des points obtenus par les étudiants dans les résultats du test de capacité de connaissance des produits culturels dans le tableau ci-dessus sont ensuite classés en notation et en accumulation de graduations minimales, de sorte que les résultats suivants sont obtenus :

Tableau 2. Classification Critères de Réussite Minimaux

Critères	Score Alphabétique	Total	Pourcentage
Très bien	A	40	70%
Plus que bien	AB	5	9%
Bon	B	8	14%
Plus qu'assez	BC	2	3%
Assez	C	1	2%
Moins qu'assez	CD	1	2%
Pas assez	D	0	0%

Pas passer	E	0	0%
------------	---	---	----

En général, l'utilisation de l'application *le tour de culture* a donné un très bon impact sur les capacités de connaissance des étudiants avec un pourcentage de réussite minimum, il y a 100% réussi avec une catégorie supérieure à D. Ensuite, aucun des étudiants n'a obtenu la catégorie D. Et les résultats moyens des tests obtenus par les étudiants jusqu'à 70% ont obtenu un A score avec une très bonne catégorie.

2. Évaluation des Résultats d'Apprentissage

Les résultats de l'évaluation des résultats d'apprentissage dans cette étude ont été obtenus à partir des résultats des tests d'aptitude connaissance des produits culturels franco-indonésiens telle que mesurée à travers des sous-matériels interculturels qui comprennent *géographie, système calendrier et célébrations, vie politique et économique, santé, gastronomie, sport et loisirs, système de transport et showbiz*. Donc en général, cette étude montre que la capacité des étudiants du troisième semestre de Pédagogie de Française, UNNES à utiliser l'application *le tour de culture* comme média d'apprentissage interculturel dans l'étude des produits culturels franco-indonésiens est très bon. Ceci est connu par le pourcentage de résultats aux tests obtenus par les étudiants, qui peut atteindre 70% obtenant un score A dans la très bonne catégorie. Cela peut être vu à partir des résultats de la distribution des scores aux tests obtenus dans chaque aspect du matériel comme suit :

1. Dans l'aspect *géographie* que la plupart des étudiants peuvent bien étudier le matériel sur l'état de l'environnement, les paysages, les lieux et les icônes historiques de l'Indonésie-France.
2. Dans l'aspect *vie politique et économique* la plupart des étudiants peuvent bien étudier du matériel sur le système politique, la vie politique et le système économique en Indonésie-France, ainsi que la commémoration des fêtes nationales et religieuses en Indonésie-France.
3. Dans l'aspect *système calendrier et célébrations* la plupart des étudiants peuvent bien étudier le matériel concernant les vacances en Indonésie-France, le système de calendrier utilisé en Indonésie-

France, ainsi que la commémoration des fêtes nationales et religieuses en Indonésie-France.

4. Dans l'aspect sante la plupart des étudiants ne sont pas en mesure d'étudier correctement la documentation sur le système de santé et le système d'utilisation de la carte de santé franco-indonésienne.
5. Dans l'aspect sports et loisirs la plupart des étudiants peuvent bien étudier le matériel sur les types de jeux et les types de sports franco-indonésiens.
6. Dans l'aspect système de transport, la plupart des étudiants peuvent bien étudier le matériel sur les types, les caractéristiques et les modèles de transport indonésien-français.
7. Dans l'aspect showbiz la plupart des étudiants peuvent bien étudier le matériel concernant les types d'instruments de musique typiques, les formes et les types de performances, les médias et les matériaux utilisés dans les performances franco-indonésiennes et leur histoire.

3. Évaluation de la Réponse des Étudiants

Le questionnaire se compose de 20 questions fermées qui contiennent des déclarations positives sur l'utilisation de l'application le tour de culture. Le questionnaire enquête qui a été rempli par 57 étudiants du 3e semestre, Enseignement de la langue française UNNES est ensuite analysé sur la base des critères de réponse basés sur l'intervalle de score prédéterminé comme suit :

Tableau 3. Réponse des Étudiants à la candidature *Le Tour de Culture*

Intervalle Score	Fi	Fréquences Relatif (%)	Catégorie
66-80	32	57%	Très bien
51-65	23	41%	Bon
36-50	0	0%	Assez
20-35	1	2%	Moins qu'assez
Total	56	100%	

D'après le tableau suivant, on peut conclure que 57% des étudiants ont très bien répondu, 41% des autres étudiants ont dit qu'ils étaient bons, tandis que 2 % des autres élèves ont déclaré que l'utilisation de l'application de jeu *le tour de culture* n'était pas bonne pour utiliser

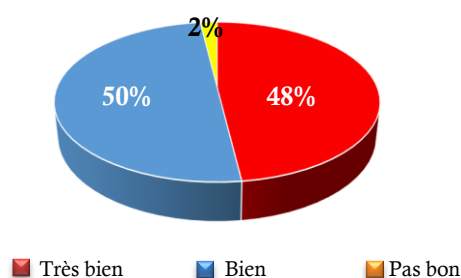
comme média d'apprentissage interculturel dans le cours de *Communication Interculturelle*. Donc en général, l'utilisation de l'application de jeu *le tour de culture* est bonne pour être utilisée comme média d'apprentissage interculturel dans le cours de Communication Interculturelle pour les étudiants du 3ème semestre de la pédagogie de Française, UNNES.

Les résultats des données du questionnaire ont été analysés sur la base d'indicateurs de présentation matérielle, d'apparence et d'avantages de l'application le tour de culture.

1. Présentation du Matériel

Les résultats de l'analyse des réponses des étudiants liés à la présentation du matériel dans l'application *le tour de culture* sont les suivants :

Diagramme 1 Résultats des Aspects d'analyse des Données de la Présentation du Matériel

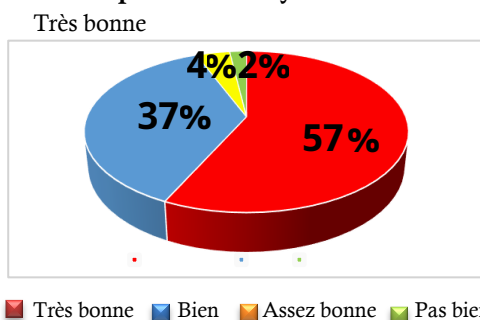


D'après le diagramme, ils savent que 98% de la présentation du matériel dans l'application le tour de la culture bien utilisé comme média d'apprentissage interculturel avec le pourcentage de réponses, à savoir : 50 % des étudiants ont dit que c'était bien, et 48 % des étudiants ont dit que c'était très bien. Et seulement 2 % des étudiants ont déclaré qu'ils n'étaient pas bons.

2. Aspect d'Affichage

Les résultats de l'analyse des réponses des étudiants liés à la présentation de la matière sur dans l'application *le tour de culture* sont les suivants :

Diagramme 2 Résultats de l’Affichage de l’Aspect de l’Analyse des Données

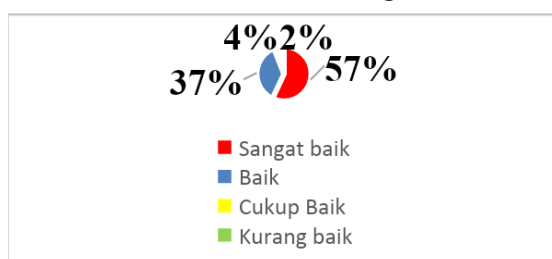


D’après le diagramme, on sait que 94 % des étudiants ont déclaré que la relation entre le texte et les images présentées à l’écran dans l’application *le tour de la culture* bien utilisé dans l’apprentissage interculturel avec le pourcentage de réponses, à savoir 57% des élèves ont déclaré une très bonne réponse, 37% ont dit que c’était bien, 4% ont dit que la réponse était assez bonne et les 2% restants ont dit que ce n’était pas bien.

3. Aspect Avantages

Les résultats de l’analyse des réponses des élèves liées à la présentation de la matière sur la matière dans l’application *le tour de culture* sont les suivants :

Diagramme 3 Resultats d l’Analyse des Données sur Les Avantages



D’après le diagramme, ils savent que 94 % des étudiants ont déclaré que l’application *le tour de culture* est avantage comme média d’apprentissage interculturel avec un pourcentage de réponse de 57% des étudiants indiquant que la facilité d’utilisation des applications dans l’apprentissage, l’augmentation de la motivation d’apprentissage et l’intérêt pour l’utilisation des médias d’application *le tour de culture* très bien utilisé comme support d’apprentissage interculturel dans les cours *Communication Interculturelle*.

Ensuite, 37 % ont dit que c’était bon, 4 % ont dit que la réponse était assez bonne et les 2 % restants ont dit que ce n’était pas bon. 94% des étudiants ont déclaré que l’application *le tour de*

culture bien utilisé dans les médias d’apprentissage interculturels.

LA CONCLUSION

Selon le résultat, je peux conclure que la capacité des étudiants du 3eme semestre de la pédagogie de français, UNNES à utiliser l’application *le tour de culture* comme média d’apprentissage interculturel dans l’étude des produits culturels franco-indonésiens est très bon. Ceci est démontré par le pourcentage de résultats aux tests obtenus par les étudiants, jusqu’à 70% des étudiants ont obtenu un A dans la très bonne catégorie, et aucun des étudiants n’a obtenu un D ou moins de D comme condition de réussite des notes fixées par l’UES. Ensuite, en termes de réponses des étudiants à l’utilisation des applications *le tour de culture* comme média d’apprentissage, 98% ont répondu positivement et seulement 2% des étudiants ont donné des réponses négatives. Au niveau de la présentation du matériel, 98% du matériel présenté est facile à comprendre et conforme au matériel d’apprentissage interculturel du cours *Communication Interculturelle*. 94% de l’enchaînement des textes et des images présentés dans l’application *le tour de culture* est bon pour l’apprentissage interculturel du cours *Communication Interculturelle*. Et 94% ont déclaré que l’application *le tour de culture* est facile à utiliser dans l’apprentissage, augmente la motivation d’apprentissage et est intéressante à utiliser comme support d’apprentissage interculturel dans le cours de *Communication Interculturelle*.

BIBLIOGRAPHIES

- Ali, Jauhar. 2018. Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Majalah Bakti*: VIII (80). 9.
- 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 UPT P2M STKIP Siliwangi*: 4(2). 32-39.
- Chun, D., Kern, R., & Smith, B. (2016). Technology in language use, language teaching,

- and language learning. *The Modern Language Journal*, 100(S1), 64-80.
- Conseil de L'Europe. 2000. Un Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Évaluer. Strasbourg: Conseil de L'Europe.
- Coste, D. (2010). Tâche, progression, curriculum. *Canadian modern language review*, 66(4), 499-510.
- Dewi, T. L., dkk. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pena Ilmiah*: 2(1). 2091-2100.
- Handayani, P. G., & Yuca, V. (2018). Fenomena Culture Shock Pada Mahasiswa Perantauan Tingkat 1 Universitas Negeri Padang. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 198-204.
- Handayani, S., et al. 2021. Le Tour de Culture: Innovation of Snake Ladder Game Based on Computer and Android for Indonesian and French Intercultural Learning. *Proceedings of the 2nd International Conference on Progressive Education*, Lampung: 16-17 October 2020.
- Hasyim, M. (2016). Belajar Bahasa : Belajar Budaya. Prosiding Seminar Nasional Pengajaran Bahasa Dalam Perspektif Lintas Budaya (pp. 336-344). Makasar: UNHAS Press.
- Hasyim, M. (2016). Belajar Bahasa : Belajar Budaya. Prosiding Seminar Nasional Pengajaran Bahasa Dalam Perspektif Lintas Budaya (pp. 336-344). Makasar: UNHAS Press.
- Hutajululu, dkk. 2020. Penggunaan Media Youtube Dalam Meningkatkanosakata Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai. *Pranala (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*: 3(2). 103-112.
- Kaukab, M. E. (2020). Cross Cultural Understanding. wonosobo: Universitas Sains Al-Qur'an .
- Koele, Malefane, Victor. 2020. Le Bande de Dessinée au Service de L'enseignement L'apprentissage du Lexique et de L'interculturel en Classe de FLE. *Francisola (Revue Indonénne de la Langue et la Littérature Françaises)*: 5(2). 97-104.
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). PENGGUNAAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT DAN MINAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH. *semnasbama*, 5, 423-438.
- Purwono, Y. P., Asteria, P, V. 2021. Pembelajaran BIPA dengan Aplikasi Awan ASA Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: 17(1). 97-107.
- Putra, P Yudha Manggala. (2019, November 23). *Perancis Gaet Mahasiswa Asing Lewat 'Pilih Perancis'*. Diakses dari [Republika.co.id](https://republika.co.id) <https://republika.co.id/berita/q1dkmr284/perancis-gaet-mahasiswa-asing-lewat-pilih-perancis-pada-18-Agustus-2020>.
- Samovar, L. A., Porter, r. e., & McDaniel, E. R. 2010. Komunikasi Lintas Budaya. (ed. tujuh). Jakarta : Salemba Humanika.
- Thariq, M. (2020). Pola Komunikasi Adaptasi Mahasiswa Asal Malaysia (Studi Pada Program "Student Exchange" Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia).
- Wicaksono. B. R. 2016. Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Layanan Internet Yang Dimediasi Oleh Minat Beli. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yunuz ALYAZ, Z. S. (2016, October). Digital Game-Based Language Learning In Foreign Language Teacher Education. *Turkish Online Journal Of Distance Education (TODJE)*, 130-146.