



HEXAGONE: Jurnal Pendidikan, Linguistik, Budaya dan Sastra Perancis

Available online <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/hexagone/index>

Cultour : Application pour Apprendre et Évaluer la Connaissance Interculturelle

Cultour : Application for Learning and Assessing Intercultural Knowledge

Sri Handayani¹⁾, Dwi Astuti²⁾, Aisyiah Al Adawiyah³⁾*

Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang Indonesia

Résumé

À l'ère numérique, la technologie devient un outil puissant qui pourrait accroître la qualité de l'enseignement. Le processus d'apprentissage se réalise en profitant de divers médias d'apprentissage comprenant les médias numériques qui se développent rapidement de temps en temps. En ce qui concerne les médias d'apprentissage, les étudiants préfèrent les médias qui les mettent à l'aise et enthousiastes pour apprendre les matières, qui peuvent être appliqués soit ensemble en classe soit indépendamment. L'application basée sur la technologie qui utilise Android prend son rôle important dans l'amélioration de la qualité de l'apprentissage. Cet article décrit les résultats de la recherche en développement visant à innover une application basée sur Android pour apprendre et évaluer les connaissances interculturelles indonésiennes et françaises. La méthode utilisée est la recherche et le développement comprenant (1) l'analyse des besoins en matière de médias de jeu, (2) le développement de jeux pour l'apprentissage interculturel (3) la validation des jeux. L'application est nommée Cultour, la contraction de mots culture et tour. Cette application couvre les matières expliquant les produits culturels des deux pays, trois mini-jeux et l'instrument d'évaluation des connaissances culturelles indonésiennes et françaises.

Mots-clés : application, Cultour, évaluation, interculturel

Abstract

In this digital era, technology becomes a powerful tool for increasing the quality of education. The learning process is carried out by taking advantage of various learning media including digital media which are developing rapidly from time to time. According to learning media, students prefer media that make them feel comfortable and excited to learn the subjects, which can be applied either together in class or independently. The technology-based application using Android takes its important role in improving the quality of learning. This article describes the results of research and development in innovating an Android-based application for learning and assessing Indonesian and French intercultural knowledge. The method used is research and development including (1) gaming media needs analysis, (2) game development (3) game evaluation. The application is named Cultour, the contraction of the words culture and tour which covers the materials explaining the cultural products of the two countries, three mini-games and the instrument for evaluating Indonesian and French cultural knowledge.

Keywords: application, Cultour, evaluation, intercultural

*Corresponding author:
Sri Handayani

ISSN 2301 - 6582 (Print)
ISSN 2745-5386 (Online)

INTRODUCTION

La mondialisation offre une bonne occasion de réfléchir à l'efficacité des outils que les entreprises interculturelles ont jusqu'à présent développés pour promouvoir la compréhension interculturelle, comme ce que dit Kalscheuer cité par Saint-Jacques dans Samovar et al (Samovar et al., 2009). Enseigner la culture aux apprenants de langues étrangères, ce n'est pas suffisant. Il est nécessaire d'inculquer la compréhension interculturelle afin que les étudiants aient une sensibilité culturelle, soient attentifs aux autres cultures et aient un esprit ouvert. C'est pour cette raison que l'apprentissage des compétences interculturelles est nécessaire pour les étudiants. Ils ne connaissent pas seulement la culture française, mais ils sont également censés avoir une attitude sensible à l'égard de la culture française sans abandonner ni oublier leur propre culture, en développant une attitude d'empathie et de tolérance à l'égard des différences existantes, afin de créer un cadre de vie propice et, à terme, de créer la paix. Selon Samovar (Samovar et al., 2009), la communication interculturelle ne peut être étudiée sans la compréhension interculturelle, qui repose sur la connaissance culturelle.

Idéalement, quand les étudiants acquissent des connaissances interculturelles, une évaluation de leurs compétences interculturelles devrait être réalisée. Ces composantes d'évaluation sont classées de diverses manières. Les aspects qui composent le portfolio selon Byram sont : 1) l'intérêt pour les différents modes de vie, 2) la capacité de changer de perspective, 3) la capacité à faire face aux problèmes causés par différents environnements culturels, 4) les connaissances liées à d'autres pays et cultures, et 5) le savoir relatif à la communication interculturelle (Byram et al., 2002). Selon Forte et Dione, l'évaluation de la compréhension interculturelle comprend l'évaluation affective, cognitive et psychomoteur (Forte & Dionne, 2017). Lazar et al (Lázár & Čaňková, 2007) disent que 'il existe trois dimensions de l'évaluation interculturelle, notamment le savoir (connaissance), le savoir-faire (capacité de communication) et le savoir-être (attitude). Fantini suggère que quatre composantes sont évaluées dans la compétence interculturelle, à savoir : les connaissances, les attitudes, les compétences et la sensibilité. Les composants proposés par Fantini sont conformes à ceux étant proposés par le CECRL (Fantini & Tirmizi, 2006).

Dans un contexte du développement technologique rapide, les médias numériques ne peuvent être niés comme moyen de transfert d'informations et de connaissances qui stimulent la réflexion et les compétences des étudiants, ainsi que la compréhension interculturelle. Handayani et Putri ont utilisé des médias numériques tels que des applications de jeux et des bandes dessinées numériques pour acquérir la compétence interculturelle indonésienne-française. Le choix de ce média repose sur les intérêts des apprenants de la génération Z qui utilisent beaucoup les gadgets dans la vie, y compris pour étudier (Handayani & Putri, 2022). Selon (Setyowati & Maulana, 2021) pour introduire la culture dès le plus jeune âge d'apprenants peut être fait en profitant du numérique à travers utilisation du gadget tels que le téléphone intelligent ou la tablette. Il est possible d'utiliser ce type de média à tout moment et en tout lieu. Leur utilisation comme moyen d'apprentissage de la culture permettrait à présenter également la culture, rapprocher les apprenants de leur propre culture.

Les documents authentiques sont des supports efficaces et tangibles pour apprendre la culture (Handayani & Sokawati, 2016). A part les documents et les chansons authentiques, il existe encore

d'autres médias alternatifs qui peuvent être utilisés pour susciter l'intérêt des apprenants, parmi lesquels sont des jeux. Les jeux sont couramment utilisés comme support d'apprentissage (Handayani, 2019). En tant que support d'apprentissage, le jeu sert à éveiller la curiosité des élèves en leur proposant des situations d'apprentissage stimulantes afin de susciter l'envie et le plaisir d'apprendre (Pamungkas, 2018).

Les jeux se déroulent à une heure et dans un lieu précis, se jouent selon des règles établies et créent des groupes sociaux à partir de leurs joueurs. Les jeux en général et les jeux vidéo en particulier sont aujourd'hui en train de prouver leur efficacité comme outils de formation et d'enseignement. Peu à peu, l'acceptation des jeux comme autre outil pédagogique augmente (Chen et Statorsa, 2000).

Concernant la préparation et le développement de jeux éducatifs dans la stratégie ludo-éducative, Aldric cité par Chen et Statorsa propose plusieurs critères qui doivent être pris en compte dans la préparation des scénarios de jeu : 1) doivent être authentiques et pertinents ; 2) devrait exploiter les émotions et forcer les élèves à agir ; 3) donner l'impression d'options illimitées ; 4) devrait être rejouable (Chen et Statorsa, 2000).

Les jeux éducatifs sont une activité très amusante et peuvent être un moyen ou un outil pédagogique. Plusieurs outils de jeux éducatifs comprennent notamment blocs de construction, loto, casse-tête, tableaux perforés, planches à compter, planches à clous, graines/perles pour puzzles, dames, échecs, serpents et échelles. Les avantages des jeux éducatifs, peuvent améliorer : a) la compréhension de la totalité de l'indépendance, b) les compétences éducatives, c) la création de nouvelles choses, d) les capacités de réflexion des enfants, e) l'aiguise les sentiments des enfants, f) renforce la confiance en soi des enfants, g) stimule l'imagination des enfants, h) les compétences linguistiques des enfants, i) entraîne la motricité fine et globale des enfants, j) stimule la moralité des enfants, k) stimule les compétences des enfants, l) développe la socialisation des enfants, m) former la spiritualité des enfants (Ismail, 2006).

Cette recherche est un effort pour créer de l'innovation pour apprendre et évaluer la compétence interculturelle indonésienne-française sous forme numérique, notamment basée sur Android. Actuellement, Android est largement profité pour créer des supports d'apprentissage culturel. Le but de son

exploitation est de susciter l'intérêt des étudiants et des jeunes générations dans l'apprentissage de la culture indonésienne, et cette application mobile pourra aider à transmettre des informations sous forme d'images et de descriptions culturelles aplikasi (Maulana et al., 2022). De plus, en utilisant les applications d'animation interactive la culture indonésienne peut être transmis de manière simple et intéressante (Wahyudi et al., 2019).

Basé sur l'arrière plan, il est donc nécessaire de développer l'instrument d'évaluation interculturelle qui suit l'évolution technologique, notamment sous forme numérique, qui est créé, traité, accessible et distribué à l'aide d'appareils numériques tels que les ordinateurs, les smartphones et la télévision numérique (Batubara, 2021).

Cet instrument d'évaluation numérique est utilisé comme moyen d'évaluer les compétences interculturelles indonésiennes-françaises pour les apprenants de langue française, soit au lycée soit l'université. Vue à l'échelle du domaine, cette recherche s'inscrit dans le domaine de l'innovation éducative de qualité en créant des instruments d'évaluation innovants.

MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE

La recherche ayant faite, vise à développer les médias est classée comme la recherche de développement, dont le résultat est une application pour apprendre et évaluer la connaissance interculturelle indonésienne et française. L'application, nommé *Cultour*, a été développé en adoptant le modèle ADDIE qui est fondamentalement la composante principale d'une approche systémique du développement du média de l'apprentissage. Selon Karsidi (2018), ADDIE est un acronyme pour les étapes effectuées dans le développement de supports d'apprentissage : analyser, concevoir, développer, mettre en œuvre et évaluer.

RÉSULTAT ET ANALYSE DE LA RECHERCHE

Cultour, abréviation des mots *culture* et *tour*, est une application créée pour apprendre et évaluer les connaissances interculturelles indonésiennes et françaises. Les utilisateurs de l'application sont invités à faire un tour des produits culturels indonésiens et français. Cette application comprend des informations sur les produits culturels, des jeux et une évaluation des connaissances culturelles de deux pays. L'instrument de l'évaluation étant faite met l'accent sur le domaine

cognitif. Bartel-Radic soutient qu'en raison des nombreuses composantes de la compétence interculturelle, il n'existe aucun instrument d'évaluation pouvant couvrir toutes ces composantes (Bartel-Radic, 2016).

Les éléments de l'application sont créés sur la base des demandes des répondants lors de la collecte de données. La figure 1 montre le design de l'application, qui se compose de trois parties, ce sont : 1) produits culturels, 2) évaluation, et 3) mini-jeux.

Produits culturels	Evaluation	Mini jeux
<ul style="list-style-type: none"> • nature et landmark • gastronomie • loisirs et arts • divers 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 QCM pour évaluer la connaissance culturelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Allez cuisiner • Quels sont les ingrédients ? • Trouvez mon couple

Figure 1. Design de l'application

L'application a été développé en se basant sur l'Android et en profitant de l'Adobe Flash CS 6. La figure 2 montre l'accueil de l'application.



Figure 2. Accueil de l'application

Sur cette page, nous trouvons les icônes culturelles d'Indonésie et de France,

comme la Tour Eiffel, Lawang Sewu, la carte et les drapeaux de deux pays.

1. Produits culturels

Ce menu contient des textes et des images de produits culturels indonésiens et français, catégorisé dans quatre parties, ce sont : 1) nature et landmark, 2) gastronomie, 3) loisirs et arts, 4) divers. Il y a le nom du produit culturel, lorsque nous cliquons au dessus, une image et un texte expliquant le produit culturel apparaissent. Le figure 3 illustre le menu de produits culturels.



Figure 3. Menu de produits culturels

2. Evaluation

Le deuxième menu est l'évaluation qui contient des questions à choix multiples. Les questions sont affichées de manière aléatoire. Les joueurs cliquent sur la bonne réponse. A la fin de l'évaluation, les joueurs peuvent voir les scores obtenus. La figure 4 indique l'exemple de l'instrument pour la connaissance culturelle indonésienne.

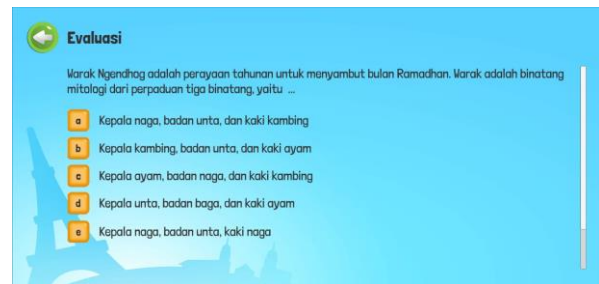


Figure 4. Exemple de l'évaluation

Avant de faire l'évaluation, les joueurs sont informés le but de l'évaluation et le consigne pour en faire.

3. Mini-jeux

Le troisième menu est constitué de mini-jeux composés de 3 jeux simples, à savoir : 1) Allez Cuisiner, 2) Quels sont les ingrédients, et 3) Trouvez mon couple. Chaque jeu est complété de l'instruction.

Dans le mini-jeu « Allez Cuisiner », pendant deux minutes, les joueurs mettent en bon ordre les étapes pour cuisiner un plat indonésien et français. Deux recettes proposées sont celle de *Crêpes* et de *Loempia*. La figure 5 dessigne la façon de cuisiner les crêpes.



Figure 5. Jeu « Allez Cuisiner »

Le deuxième jeu, « Quels sont les ingrédients? » est un jeu de glisser-déposer. Les joueurs saisissent les ingrédients de Soto Betawi et de la soupe à l'oignon dans l'image de deux plats, comme ce qui est montré dans la figure 6 ci-dessous.



Figure 6. Jeu « Quels sont les ingrédients »

Le troisième jeu est nommé « Trouvez mon couple » dont les joueurs sont invités à trouver la bonne correspondance pour chaque icône culturelle et sa description pendant trois minutes. Si une boîte est combinée correctement à son partenaire, les deux éléments collent ensemble, par exemple *Dugdheran* qui est associé à *Warak Ngendhog* et le Festival de Cannes qui a la Palme d'Or comme couple. Il existe 15 paires d'icônes culturelles dans le jeu, comme ce qui sont dessinés dans la figure 7.



Figure 7. Jeu « Trouvez mon couple »

Après son développement, l'application a été ensuite testée en demandant les étudiants de premier, troisième et cinquième semestre comme joueurs. Ils ont donné leur évaluation et leurs commentaires par rapport à l'application testée. L'évaluation doit répondre à plusieurs critères comme les autres instruments. Les critères qui déterminent la qualité de l'instrument selon Sercu (2004) comprennent : 1) la validité et l'authenticité liées au contenu ; 2) la fiabilité liée aux résultats, 3) la responsabilité liée aux caractéristiques des participants ; 4) la clarté de l'objectif et de l'impact ; 5) les aspects pratiques liés à son administration.

En général, l'application de *Cultour* reçoit un très bon résultat d'évaluation. Voici quelques remarques données par les joueurs :

- 1) Cette application est très bonne et très intéressante pour apprendre les cultures françaises et indonésiennes.
- 2) Cette application est cool et aide vraiment à la concentration.
- 3) J'apprends la façon de cuisiner à travers les jeux de l'application.
- 4) Il vaut mieux d'agrandir le font de l'écriture des jeux.

Après avoir testée, l'application « *Cultour* » est prête à être largement distribué. Car cette application a été faite basé sur l'Android, nous profitons donc le Google Playstore comme média de sa distribution. Voici les étapes à suivre pour enregistrer l'application officiellement sur Le Google Playstore :

- 1) Créer un compte de développeur sur Playstore, en utilisant une adresse e-mail active et en remplissant les données requises.
- 2) Ce compte est payé une fois pour toute la vie de 25 \$ soit environ 382 roupies.
- 3) Avant d'uploader l'application, il faut assurer que le type de fichier à uploader est celui de l'Android Application Bundle (AAB).
- 4) Faire toutes les étapes de test répertoriées dans la barre latérale, qui incluent les tests internes, les tests fermés et les tests externes.
- 5) Si l'enregistrement de l'application réussit, l'application est en phase d'examen et en attente de sortie sur Playstore et est prête à être téléchargée et à jouer.

La figure 8 montre que l'application de *Cultour* est disponible sur le Playstore.

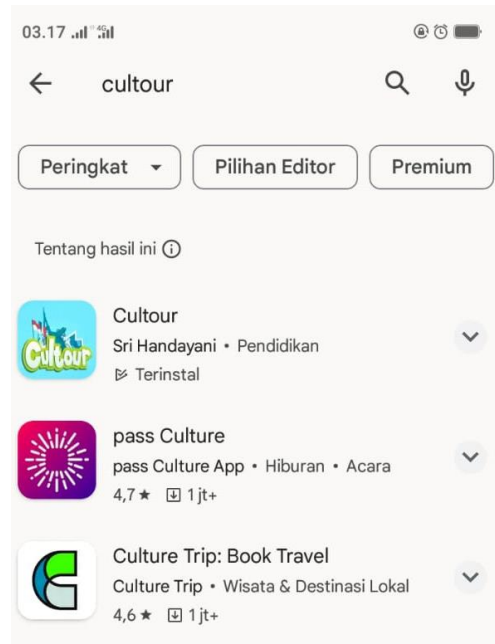


Figure 8. Application de *Cultour* sur le Playstore

CONCLUSION

L'une de problème dans l'apprentissage interculturelle est de trouver le média approprié pour apprendre et évaluer la connaissance culturelle indonésienne et française. *Cultour* est une application pour répondre à ce problème. Le enseignants et les apprenants du français pourraient en profiter pour maîtriser et tester leurs connaissances interculturelles. Nous espérons que cette application pourrait apporter une contribution positive aux apprenants de la langue française. Grâce à cette application, les étudiants peuvent évaluer leur compétence culturelle de manière ludique afin qu'elle puisse générer

une motivation d'apprentissage chez les étudiants.

BIBLIOGRAPHIE

- Bartel-Radic, A. 2016. L'évaluation des compétences interculturelles. *Les Politiques Sociales*, vol. n° 3-4, no. 2, pp. 88-100, Jul. 2016, doi: 10.3917/lps.163.0088.
- Batubara, H.H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Byram, M et al. 2002. *Développer la dimension interculturelle de l'enseignement des langues, Une introduction pratique à l'usage des enseignants*. Strasbourg : Conseil de l'Europe,
- Chen, G.M & Starosta, W. 2000. The Development and Validation of the Intercultural Sensitivity The Development and Validation of the Intercultural Sensitivity Scale. *Human Communication*, Vol 3 (1)
- Fantini, A & Tirmizi, A. 2006. Exploring and Assessing Intercultural Competence.
- Forte, L.A & Dionne, E. 2013. L'évaluation formative de la compétence interculturelle: Regard sur le développement d'un outil alternatif. "Actes du 25 ème colloque de l'ADMEE-Europe Fribourg 2013.
- Handayani, S & Putri, W.M. 2022. Literasi Antarbudaya Indonesia-Prancis melalui Media Digital. Artikel Bunga Rampai Pembelajaran Bahasa Prancis di Era Society 5.0. Bandung: UPI Press.
- Handayani, S. 2019. La chanson folklorique enfantine comme media de l'apprentissage interculturel et du transfert des valeurs morales. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, vol. 3, p. 00040, 2019, doi: 10.29037/digitalpress.43313.
- 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. *European Alliance for Innovation n.o.*, Apr. 2021. doi: 10.4108/eai.16-10-2020.2305196.
- Handayani, S. et al. 2021. R. Developpment of Digital Comic for Intercultural Learning, *ICOLITE* Agustus 2021.
- Ismail, A. 2006. *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif"*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006, pp. 152-153.
- Karsidi, R. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.
- Lázár, Michaela & Čaňková. 2007. *Developing and assessing intercultural communicative competence: a guide for language teachers and teacher educators*. Strasbourg : Council of Europe Pub.
- Maulana, D.Y et al. 2022. Perancangan Aplikasi Edukasi Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* Vol 03 No 01 Tahun 2022
- Pamungkas, S.Y. 2028. *Pemertahanan Kearifan Lokal Indonesia : Mengungkap Nilai-nilai Luhur Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Tiara Wacana,
- Samovar, L et al. 2009. *Communication Between Culture*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sercu, L "Assessing intercultural competence : a framework for systematic test development in foreign language education and beyond," *Intercultural Education*, vol. 15, no. 1, pp. 73-89, Mar. 2004, doi: 10.1080/1467598042000190004.
- Setyowati D, Maulana A. 2021. Aplikasi Multiplatform Berbasis Budaya Indonesia (BUDI) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol, 5. No,1. Tahun 2021.
- Thi, V et al. 2022. An assessment of students' intercultural competence in public and private universities in Vietnam. *Journal Of Language And Linguistic Studies*.
- Wahyudi I, Bahri S, Handayani P. 2019. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer* Volume V No. 1 Februari 2019.