



Pemerolehan Pengetahuan Interkultural Indonesia-Prancis Melalui Permainan

Sensibiliser à la connaissance interculturelle indonésienne-française à travers les jeux

Sri Handayani¹, Dwi Astuti², Ria Fitrasah³

¹²³Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email : srihandayani@mail.unnes.ac.id

RÉSUMÉ

Dans l'apprentissage du français, il est nécessaire que les apprenants aient des connaissances interculturelles afin qu'ils comprennent et également possède d'une sensibilité envers la culture française sans abandonner ou oublier leur propre culture, et développent l'empathie et la tolérance aux différences existantes. L'acquisition de connaissances interculturelles pourrait être réalisée de différentes manières, notamment en profitant de jeux. Les jeux linguistiques et culturels, qu'ils soient conventionnels ou numériques, seraient un moyen amusant qui suscite l'intérêt des apprenants pour apprendre les connaissances interculturelles indonésien-français. Cet article vise à décrire des exemples de jeux ludiques utilisées pour acquérir les connaissances interculturelles indonésiennes-françaises, À travers l'étude descriptive exploratoire, plusieurs jeux culturels sont explorés comme supports d'apprentissage des cultures indonésienne et française. Quatre jeux, conventionnels et technologiques, sont explorés comme supports d'apprentissage interculturel : le jeu du bingo des noms, l'histoire applaudie, les cartes du d'icônes culturelles et l'application « Onomatopée Jumelle ».

Mots-clés : Application, Connaissance interculturelle, Culture, Jeux

ABSTRAK

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, penting bagi peserta didik untuk memiliki pengetahuan antarbudaya agar mereka dapat memahami dan juga memiliki kepekaan terhadap budaya Prancis tanpa meninggalkan atau melupakan budaya mereka sendiri, serta mengembangkan rasa empati dan toleransi terhadap perbedaan yang ada. Memperoleh pengetahuan antarbudaya dapat dicapai dengan berbagai cara, termasuk menikmati permainan. Permainan bahasa dan budaya, baik konvensional maupun digital, akan menjadi cara yang menyenangkan untuk memicu minat pelajar dalam mempelajari pengetahuan antarbudaya Indonesia-Prancis. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan contoh-contoh permainan menyenangkan yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan antarbudaya Indonesia-Prancis. Melalui studi deskriptif eksploratif, beberapa permainan budaya dieksplorasi sebagai media pemerolehan pengetahuan budaya Indonesia dan Prancis. Terdapat empat permainan baik dalam bentuk konvensional maupun berbasis teknologi yang dieksplorasi sebagai media pembelajaran interkultural, yakni permainan Bingo nama, tepuk cerita, kartu kwartet ikon budaya, dan aplikasi “Onomatopée Jumelle”.

Kata kunci : Aplikasi, Interkultural, Pengetahuan budaya, Permainan

PENDAHULUAN

Pemerolehan pengetahuan interkultural penting untuk diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Pembelajar diharapkan agar memiliki pijakan yang kuat ketika belajar bahasa Prancis, tidak hanya mengetahui budaya Prancis tetapi juga diharapkan memiliki sikap kepekaan terhadap budaya Prancis tanpa meninggalkan atau melupakan budaya sendiri, mengembangkan sikap empati dan tenggang rasa terhadap perbedaan yang ada. Pembelajaran kompetensi interkultural bertujuan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif antar budaya, yang mencakup kemampuan untuk memahami, menghargai, dan berinteraksi secara efektif dengan orang dari budaya lain (Byram et al., 2002). Pembelajaran kompetensi interkultural dilakukan dengan mengembangkan lima komponen utama, yakni: *savoir*, (pengetahuan), *savoir-être* (sikap), *savoir-comprendre* (pemahaman), *savoir-faire* (keterampilan), dan *savoir-s'engager* (kesadaran kritis) (Byram, 2008).

Proses pemerolehan kompetensi interkultural melibatkan media bermuatan materi interkultural, yang memungkinkan pengajar untuk mentransfer pengetahuan budaya Indonesia dan Prancis kepada pembelajar. Untuk mencapai kompetensi dan pemahaman interkultural, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menemukan media yang merupakan sumber budaya, idealnya adalah dokumen otentik (Da Silva & Dantas-Longhi, 2013). Sumber informasi yang digunakan antara lain: teks otentik, termasuk audio rekaman dan berbagai dokumen tertulis dan visual seperti peta, foto, diagram dan kartun (Byram et al., 2002). Lagu dolanan anak merupakan salah satu media alternatif untuk mentransfer pengetahuan interkultural. Selain sarat dengan mjatan budaya, jenis

lagu ini juga memiliki kelebihan dengan mjatan nilai moral dan karakternya (Handayani, 2019). Resep masakan menjadi media yang menarik untuk mengajarkan pengetahuan gastronomi Indonesia dan Prancis, dengan mengeksplorasi persamaan dan perbedaan bahan makanan dan proses memasak (Handayani & Fitrasah, 2023). Melalui perkembangan teknologi, selain media konvensional, media digital juga bermanfaat untuk mengajarkan kompetensi interkultural. Media yang dimaksud termasuk permainan video dan aplikasi seperti: video game (Shliakhovchuk, 2018), game adukasi 2D (Marcheta & Kareem, 2023), game detektif digital (Chen, 2023), dan aplikasi “Cultour” (Handayani et al., 2023), dan iklan televisi (Handayani et al., 2024b) yang sudah diteliti dan diterapkan dalam pembelajaran interkultural.

Di antara media-media tersebut, permainan menjadi salah satu media menarik dalam pembelajaran bahasa dan budaya. Selain sebagai sarana hiburan, permainan juga dapat digunakan dalam pembelajaran. Permainan yang tepat tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing (FLE) permainan sudah dimanfaatkan dalam pembelajaran sejak tahun 70 an (Silva, 2009). Silva juga mengungkapkan bahwa di antara banyaknya permainan yang ada di pasaran, ada beberapa yang dikhususkan untuk pembelajaran bahasa. Menurut pengoperasiannya dalam pembelajaran bahasa, dapat dikelompokkan menjadi menjadi 5 kategori permainan dengan pertimbangan nilai-nilai permainan yang ditujukan dalam pembelajaran bahasa asing, yakni : 1) permainan bahasa seperti permainan huruf atau permainan kata yang sering dijumpai pada permainan seputar pengetahuan linguistik, misalnya *Bac à la*

carte, Boogle, Tic tac boum, Word Whiz; 2) permainan ekspresi yang didalamnya terdapat unsur interaksi baik lisan, maupun tertulis seperti *Histoire à la carte*.; 3) permainan gambar yang sering dimainkan di kelas bahasa terutama di tingkat dasar, misalnya *Le Jardin mystérieux, Kaleidos, Lotos sonores, Stare*; 4) permainan tebakkan yang menilai pengetahuan, kreatifitas pemain-pemainnya dan bagaimana mekanisme permainannya seperti *Bonne réponse, Brainstorm, Illico presto, Taboo*; 5) permainan strategi yang merupakan permainan stimulasi yang menggunakan bermacam-macam simbol seperti *Monopoly* dan *Les Loups-garous* (Abry & Silva, 2008).

Permainan sebagai sarana untuk mempelajari bahasa asing yang memiliki efek melegitimasi dan menciptakan suasana partisipatif. Permainan berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, manawarkan situasi belajar yang merangsang sehingga menumbuhkan kesenangan dan keinginan untuk belajar (Nemessany, 2019).

Pemanfaatan permainan ini harus memperhatikan langkah penyusunannya dan memiliki aturan main. Menurut Cuq, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (permainan) dipandu oleh aturan main dan dipraktikkan dengan tujuan kesenangan (Cuq & Gruca, 2002).

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi media pemerolehan pengetahuan budaya Indonesia dan Prancis dengan menitikberatkan pada permainan, baik dalam bentuk konvensional maupun yang memanfaatkan teknologi

METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif eksploratif. Menurut Sugiyono penelitian

deskriptif eksploratif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian, namun hasil gambaran tersebut tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih umum. bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu fenomena atau masalah secara rinci, serta sekaligus mengidentifikasi dan menjelajahi hubungan-hubungan atau aspek-aspek baru yang terkait dengan fenomena tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian yang bersifat eksploratif juga berusaha menggali pengetahuan baru untuk mengetahui suatu permasalahan yang sedang atau dapat terjadi. Deskriptif eksploratif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggambaran secara rinci fenomena pembelajaran bahasa dan budaya Prancis ditinjau dari identifikasi dan eksplorasi media potensial yang dimanfaatkan untuk memperkenalkan pengetahuan interkultural, dalam hal ini budaya Indonesia dan Prancis.

Objek yang diteliti adalah beberapa media permainan yang dimanfaatkan sebagai media pemerolehan pengetahuan budaya Indonesia-Prancis, baik permainan konvensional maupun digital. Data dikumpulkan melalui studi pustaka terhadap media permainan tersebut untuk kemudian dijabarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan deskripsi dan eksplorasi empat permainan yang dapat digunakan sebagai media penyampaian pengetahuan interkultural, yakni: *Bingo Nama, Tepuk Cerita, Kwartet Ikon Budaya, dan Aplikasi "Onomatopée Jumelle"*.

1. *Bingo Nama*

Bingo merupakan permainan klasik masyarakat yang biasa dimainkan secara massal. Biasanya *Bingo* berkaitan dengan permainan adu untung atau lotere dan

melibatkan sejumlah angka. *Bingo* angka juga sering diberikan ketika pembelajaran bahasa, terutama untuk mengajarkan angka. Adapun *Bingo* yang ditujukan untuk pembelajaran lintas budaya adalah *Bingo* nama orang Indonesia dan Prancis.

Berikut langkah-langkah permainan ini:

- 1) Membuat daftar nama orang Prancis dan Indonesia sesuai dengan urutan abjad.
- 2) Menyediakan kertas yang sudah berisi tabel yang terdiri dari 2 kolom dan 5 baris
- 3) Menuliskan kata “Indonesia” dan “Prancis” sebagai judul kolom.
- 4) Menuliskan 5 abjad dengan memilih abjad dari A sampai Z di dalam tiap kotak, abjad bisa diacak.
- 5) Memberikan kertas kepada masing-masing pembelajar.
- 6) Meminta setiap anak untuk menuliskan nama depan yang lazim digunakan orang Prancis dan Indonesia berdasarkan abjad yang sudah diterima, seperti : Agus – Aurélie, Beni – Bastien
- 7) Menyebutkan nama satu per satu berdasarkan daftar nama yang disusun sebelumnya. Setiap kali nama yang disebut muncul di daftar pembelajar, pembelajar diminta untuk menandai atau mencoret nama di daftar.
- 8) Pemenang adalah pembelajar yang paling banyak menuliskan nama yang terdapat di daftar yang sudah dibuat.

Gambar 1 menunjukkan lembar *Bingo* yang dibagikan ke pembelajar, sedangkan gambar 2 adalah lembar *Bingo* yang dipegang oleh pengajar.

Contoh lembar Bingo pembelajar :

Indonesia	Prancis
A	A
B	B
C	C
D	D
E	E

Gambar 1. Lembar Bingo nama yang diberikan ke pembelajar

Indonesia	Prancis
Agus, Anton, Anita	Anselme, Antoine, Anne
Bagus, Beni,	Bastien, Brigitte
Cici, Cinta	Cécile, Claire
Dini, Dian	Damien, Daniel
Edi, Eni	Elise, Elodie

Gambar 2. Lembar Bingo nama yang menjadi pegangan pengajar

Permainan ini merupakan media untuk memperkenalkan nama-nama depan yang lazim digunakan orang Prancis dan Indonesia. Pembelajar dilatih untuk mengucapkan nama Prancis sehingga tidak terjadi salah ucap. Mereka juga dirangsang untuk menemukan nama Prancis dan Indonesia yang mirip, seperti Agus – Auguste, Joko – Jacques, dan Rini – Renée.

2. Tepuk Cerita

Tepuk cerita melatih konsentrasi dan pengetahuan pembelajar terhadap cerita yang dibacakan yang mengandung kata kunci tertentu. Permainan ini dimainkan secara berpasangan dalam posisi berdiri. Setiap kali terdengar kata kunci yang menjadi sasaran cerita, pembelajar menepuk tangan temannya.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajar diminta untuk berpasangan dengan posisi berdiri dan saling berhadapan.
- 2) Pengajar memberikan instruksi kepada agar mereka menentukan siapa yang menepuk dan yang menghindar.
- 3) Pengajar membacakan cerita dengan terlebih dahulu menginformasikan bahwa kata kunci dalam cerita adalah nama-nama makanan Prancis. Setiap kali mereka mendengar nama makanan dan bahan masakan Prancis, si penepuk harus menepuk tangan pasangannya, dan pasangannya diperbolehkan menghindar dengan mengangkat telapak tangannya.

Contoh cerita :

Ibu pergi ke *food court*. Di sana terdapat banyak makanan tradisional dan modern. Ibu akan membeli makanan untuk semua anggota keluarga. *Bakpao* untuk adik, *bakso* untuk ayah, *bakpia* untuk kakak, *baguette* untukku dan *batagor* untuk ibu. Selain makanan itu, terdapat pula *croissant*, *kroket*, *martabak* dan *macaroon*. Kue Prancis ini sangat manis. Makanan berat juga ada, seperti *nasi goreng*, *sate kambing*, *burger*, *cordon bleu* dan *pizza*. Akan tetapi di *food court* itu tidak menyajikan *escargot* dan *foie gras*. Selain membeli makanan kecil, ibu juga membeli bumbu-bumbu. Ada *ketumbar*, *basil*, *rosemary*, *merica*, *dill* dan *oregano*.

Dalam cerita ini, kata-kata yang diharapkan untuk ditemukan pembelajar berkaitan dengan bidang gastronomi. Terdapat nama makanan Prancis, masakan khas dan bumbu-bumbu yang biasa digunakan orang Prancis, yakni *croissant*, *baguette*, *cordon bleu*, *escargot*, *foie gras*, *basil*, *rosemary*, *dill* dan *oregano*.

Setelah kosa kata gastronomi tersebut berhasil diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah menjelaskan makanan Prancis dan Indonesia yang disebutkan dalam cerita. Melalui permainan ini, pembelajar memperoleh pengetahuan tentang nama-nama makanan Prancis dan Indonesia, yang kemungkinan belum pernah mereka nikmati. Pembelajar juga diminta untuk menemukan bandingan dua makanan yang mirip, seperti *escargot* yang disandingkan dengan *tutut*, dan bumbu *dill* yang serupa bentuknya dengan *daun adas*. Dalam hal ini bukan hanya komponen pengetahuan saja yang dikembangkan, melainkan juga pemahaman terhadap produk budaya dua negara.

3. Permainan kuartet

Permainan kuartet merupakan permainan dengan memanfaatkan satu set kartu tematik. Permainan ini biasanya dimainkan secara grup terdiri dari 3 sampai 4 orang pemain. Permainan ini juga dapat dimanfaatkan untuk belajar budaya, dan dapat dipersiapkan sendiri sesuai dengan kebutuhan ikon budaya yang akan diperkenalkan. Adapun langkah permainannya adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapkan kartu kuartet yang berisi ikon-ikon budaya Prancis dan Indonesia. Ikon budaya tersebut dapat berupa bangunan terkenal/monument, masakan khas, kue tradisional, minuman khas, destinasi wisata, kondisi geografis, figur terkenal. Kartu kuartet dibuat dengan dua sisi, sisi gambar dan sisi informasi untuk

- menjelaskan produk budaya yang terlihat pada gambar.
- 2) Bentuklah kelompok beranggotakan 4 orang dan berikan ke masing-masing kelompok satu set kartu kwartet. Jelaskan aturan main kwartet dan pandulah para pembelajar untuk bermain kwartet.
 - 3) Tumpuklah kartu terlebih dahulu dan kocok supaya mendapatkan posisi kartu random.
 - 4) Bagikan kartu dengan masing-masing anggota kelompok mendapatkan 4 kartu, letakkan 1 kartu di tengah sebagai acuan awal dan sisa kartu di samping agar dapat diambil pemain.
 - 5) Setiap kelompok mengatur giliran main. Pemain yang mendapat giliran main meminta kartu pada 3 pemain lain untuk melengkapi kategori kartu yang sudah dimiliki. Jika kartu yang diminta ada, pemain tersebut harus memberikannya ke peminta kartu. Jika kartu yang diminta tidak dimiliki, peminta kartu mengambil satu kartu di tumpukan.
 - 6) Poin dihitung jika empat kartu dalam satu kategori sudah terkumpul semua.
 - 7) Pemain yang terlebih dahulu menghabiskan kartunya dan mengumpulkan paling banyak kategori kartu menjadi pemenang.

Gambar 3 adalah contoh tampilan kartu kwartet tampak depan dan belakang untuk kategori *monument célèbre*. Tampak depan kartu tertulis 4 nama bangunan terkenal, dengan rincian 2 bangunan terkenal di Prancis, yakni *La Tour Eiffel* dan *Notre Dame de Paris*, dan 2 monumen di Indonesia, yakni *Tugu Monas* dan *Masjid Agung Jawa Tengah*. Sisi belakang kartu merupakan deskripsi dari ikon budaya yang tampak di sisi depan. Deskripsi yang diberikan dapat berupa deskripsi dalam bahasa Indonesia atau bahasa Prancis,

tergantung level bahasa pembelajar dan tujuan pembelajaran. Kartu dengan deskripsi berbahasa Indonesia lebih sesuai diberikan kepada pembelajar pemula yang baru belajar bahasa Prancis, dengan tujuan pembelajaran pengenalan pengetahuan budaya Indonesia dan Prancis. Sementara itu, kartu berbahasa Prancis ditujukan bagi pembelajar di tingkat lebih tinggi yang sudah mendapatkan pengetahuan bahasa Prancis. Tujuan yang diberikan tidak hanya pengenalan pengetahuan budaya, tetapi sekaligus untuk pembelajaran bahasa Prancis sesuai level pembelajar.



Gambar 3. Contoh tampilan kartu kwartet

4. Aplikasi *Onomatopée Jumelle*

Jika ketiga permainan yang sudah dijabarkan sebelumnya merupakan permainan konvensional, jenis permainan yang dieksplorasi sebagai media pembelajaran interkultural adalah permainan berbasis teknologi, yakni berupa aplikasi. *L'Onomatopée Jumelle* adalah sebuah permainan edukatif untuk belajar tiruan bunyi Indonesia dan Prancis. Permainan tiruan bunyi ini pada dasarnya sejenis dengan permainan Onet, yakni permainan mencocokkan gambar untuk melatih ingatan. Aplikasi ini memiliki beberapa unsur penyusun, yakni : halaman

depan/beranda, informasi permainan, petunjuk permainan, dan halaman utama permainan.

Terdapat 30 tiruan bunyi dari dua negara seperti suara manusia, hewan, alam dan benda-benda, yang didukung juga dengan gambar, suara dan penjelasannya. Daftar tiruan bunyi dalam permainan ditunjukkan dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Daftar *onomatopée* atau tiruan bunyi

No	Bunyi Indonesia	Bunyi Prancis	Deskripsi
1	Kukuruyuk	<i>Cocorico</i>	<i>Kukuruyuk est l'onomatopée d'un coq indonésien, et le coq français est représenté par cocorico</i>
2	Kring kring	<i>Dring dring</i>	<i>Kring kring et dring dring est l'onomatopée de voix de téléphone</i>
3	Cit cuit	<i>Cui cui</i>	<i>Le chant d'oiseau indonésien est écrit cit cuit, celui de français est cui cui.</i>
4	Tik tik	<i>Flip flap</i>	<i>L'onomatopée du bruit de la pluie en bahasa est tik tik, et en français s'écrit flip flap.</i>
5	Blug	<i>Pan</i>	<i>L'onomatopée du livre qui tombe en bahasa est blug, et en français s'écrit pan.</i>
6	Dorr	<i>Bang</i>	<i>L'éclat du fusil se décrit dorr en bahasa et bang en français.</i>
7	Nyam nyam	<i>Miam miam</i>	<i>Le bruit de la bouche de macher s'écrit nyam nyam en bahasa et miam miam en français.</i>
8	Suit suit!	<i>Trit triii!</i>	<i>Le sifflement est représenté par suit suit en bahasa et trit triii en français</i>
9	Ceter!	<i>Huitsch!</i>	<i>Le son de fuet est écrit ceter ! en bahasa et huitsh ! en français.</i>
10	Gedebuk	<i>Badabum</i>	<i>L'onomatopée de gens qui tombe en bahasa est gedebuk, et celle en français est badabum.</i>
11	Muaah	<i>Smack</i>	<i>Muahh est le représentant d'un baiser en bahasa et smack eest celui en français</i>
12	Boom !	<i>Bang !</i>	<i>Le bruit du bomb qui explose s'écrit Boom ! en bahasa et Bang ! en français.</i>
13	Kwek-kwek	<i>Coin-coin</i>	<i>Kwek-kwek est le voix de canard bahasa, et coin coin est le canard en français</i>
14	Guk guk	<i>Woauf woauf</i>	<i>L'onomatopée du chien est guk guk en bahasa et woauf woauf en français.</i>
15	Meong	<i>Miauw</i>	<i>L'onomatopée du chat est meong en bahasa et</i>

			<i>miauw en français.</i>	24	Tik tok	<i>Tic tac</i>	<i>Le son de l'horloge s'écrit tik tok en bahasa et tic tac en français</i>
16	Petok petook	<i>Cot cot codêeet</i>	<i>L'onomatopée du poulet est petok-petok en bahasa et cot cot codêeet en français.</i>	25	Ssst!	<i>Chut-chut!</i>	<i>Le bruit d'un murmure s'écrit Ssst! En bahasa et Chut chut ! en français.</i>
17	Oek Oek	<i>Areu areu</i>	<i>Le cri d'un bébé s'écrit oek oek en bahasa et areau areau en français</i>	26	Hii hii	<i>Hii hiii</i>	<i>L'hénissement du cheval se décrit de la même façon en bahasa et en français : hii hiii</i>
18	Pok	<i>Baf</i>	<i>Pok est l'onomatopée d'une claque sur la joue en bahasa et baf est en français.</i>	27	kukuk	<i>coucou</i>	<i>L'hibou chante kukuk en bahasa et coucou en français</i>
19	Dok dok dok	<i>Toc toc</i>	<i>L'onomatopée de frapper à la porte est dok dok dok en bahasa et toc toc en français</i>	28	mooh	<i>meuhh</i>	<i>Le mugissement d'une vache s'écrit mooh en bahasa et meuhh en français</i>
20	Teplok teplok	<i>Tap tap tap</i>	<i>Le bruit de pas s'écrit teplok teplok en bahasa et tap tap tap en français</i>	29	Keteplok keteplok	<i>Tagada tagada</i>	<i>Le bruit d'un chariot à cheval s'écrit keteplok keteplok en bahasa et tagada tagada en français</i>
21	Hueekk!	<i>Beurk!</i>	<i>Le bruit de vomir est hueekk ! en bahasa et beurk! En français</i>	30	Plok plok	<i>Clap clap</i>	<i>L'applaudissement est représenté par plok plok en bahasa et clap clap en français.</i>
22	Cleguk cleguk	<i>Glou glou</i>	<i>Cleguk cleguk et glou glou est l'onomatopée de boire.</i>				
23	Plung	<i>Plouf</i>	<i>Quand une pierre tombe dans l'eau, son onomatopée est plugn en bahasa et plouf en français</i>				



Gambar 3. Tampilan aplikasi *Onomatopée jumelle*

Cara bermain *Onomatopée jumelle* adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan ini merupakan permainan ingatan yang dimainkan secara individu.
- 2) Bukalah tiap kotak untuk menemukan gambar yang sama.
- 3) Tiap kali Anda berhasil menemukan gambar yang sama, akan terdengar tiruan bunyi dari gambar dan terlihat teks penjelasannya.
- 4) Bermainlah secepat mungkin untuk menunjukkan ketajaman ingatan

Keempat permainan ini merupakan contoh permainan yang dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan muatan lintas budaya Indonesia-Prancis kepada pembelajar pemula bahasa Prancis, baik di tingkat SMA maupun Perpengajaran tinggi. Langkah-langkah pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan, seperti jumlah pembelajar dan alokasi waktu. Hal yang perlu diingat ketika menggunakan permainan dalam pembelajaran yakni: adanya diversifikasi permainan yang mempertimbangkan keberagaman budaya, penggunaan permainan di semua tingkat pembelajar, baik tingkat kognitif, kebahasaan maupun minat, dan mengusahakan untuk memberi prioritas pada permainan digital (Silva & Brougère, 2017).

Penggunaan permainan sudah terbukti mendatangkan hasil positif dalam pemerolehan pengetahuan budaya. Melalui materi keberagaman sosial budaya masyarakat yang disampaikan dengan

permainan bingo, pembelajar memperoleh hasil penilaian sangat baik (Renata et al., 2021). Permainan tradisional yang sarat nilai budaya, moral dan karakter, seperti Gobak Sodor yang dikemas secara modern juga potensial diimplementasikan sebagai media transfer pengetahuan budaya (Sari et al., 2024).

Kartu kuartet budaya tidak hanya sekedar permainan, namun dapat menjadi media pembelajaran budaya yang bagus karena memberikan informasi lebih mengenai budaya Indonesia dan menjadi jawaban atas permasalahan pengenalan budaya Indonesia sejak dini (Tasrief & Patria, 2020).

Adapun aplikasi digital dan permainan video juga makin banyak dikembangkan dan diterapkan untuk mengajarkan pengetahuan budaya dan lintas budaya. Permainan edukasi 2D yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi mobile terbukti efektif digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional di Indonesia yaitu : permainan Engrang, Tok Asya, Dodorobe, Gobak Sodor, dan Congklak (Marcheta & Kareem, 2023).

Media digital lain adalah komik digital seperti webtoon, yang tidak hanya diterapkan sebagai media pengenalan pengetahuan interkultural, tetapi juga media untuk merangsang pembelajar berpikir kritis melalui langkah-langkah literasi interkultural kritis (Handayani et al., 2024a).

SIMPULAN

Belajar pengetahuan lintas budaya dapat dilakukan melalui beberapa cara, salah satunya adalah melalui permainan. Permainan yang dapat dimanfaatkan untuk belajar muatan lintas budaya antara lain *Bingo nama*, aplikasi *Onomatopée jumelle*, *Tepuk cerita* dan kartu kuartet ikon budaya.

Melalui langkah yang tepat, pembelajar bahasa Prancis, khususnya pembelajar pemula, mendapatkan bekal pengetahuan budaya Prancis, tanpa melupakan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abry, D., & Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue: Techniques et pratiques de classe*. CLE International.
- Byram, M. (2008). *From foreign language education for intercultural citizenship*. Cromwell Press Ltd.
- Byram, M., Gribkova, B., & Starkey, H. (2002). *Developing the intercultural dimension in language teaching*. Conseil de l'Europe.
- Chen, G. (2023). Integrating digital cultural detective games with social emotional learning to foster cultural sensitivity and intercultural empathy among bilingual kindergarten teachers: A mixed-methods study. *Research Square*, 1–26. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2781249/v1>
- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. PUG.
- Da Silva, C. E., & Dantas-Longhi, S. M. (2013). Développer la compétence interculturelle en classe de FLE: La télé-réalité pourquoi pas? *Actes du XIV Colloque Annuel de l'Alliance Française de São Paulo*, 1–5. <https://www.researchgate.net/publication/338713801>
- Handayani, S. (2019). La chanson folklorique enfantine comme média de l'apprentissage interculturel et du transfert des valeurs morales. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 3, 00040. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.43313>
- Handayani, S., Astuti, D., & Al Adawiyah, A. (2023). Cultour: Application pour apprendre et évaluer la connaissance interculturelle. *Hexagone*, 12(2), 83–91. <https://doi.org/10.24114/hxg.v12i2.54756>
- Handayani, S., & Fitrasah, R. (2023). Pédagogie interculturelle à travers des recettes de cuisine. *Francisola*, 8(2), 61–71. <https://doi.org/10.17509/francisola.v8i2.4373>
- Handayani, S., Sudardi, B., Widodo, S. T., & Hardini, T. I. (2024a). Indonesian-French critical intercultural literacy through digital comics. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Communication, Language, Literature, and Culture* (pp. 283–298). <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-321-4>
- Handayani, S., Sudardi, B., Widodo, S. T., & Hardini, T. I. (2024b). Littérature interculturelle critique à travers la publicité. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 46(1), 288–297.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran kebudayaan permainan tradisional siswa sekolah dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 222–229.
- Nemessany, V. (2019). *La pédagogie du jeu: Comment remettre les apprentissages en jeu?* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29883.98081>
- Renata, Sidik Iriansyah, H., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan media permainan bingo pada mata pelajaran

- PKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat. In *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 570–578). <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1355/942/5293>
- Sari, A. W., Damayanti, A. T., & Kusumaningsih, W. (2024). Implementasi literasi budaya melalui permainan tradisional gobak sodor pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Gajahmungkur 04, 8, 31443–31451.
- Shliakhovchuk, E. (2018). Using video games in intercultural, diversity and inclusion education. *ICERI2018 Proceedings, 1*(November), 10326–10336. <https://doi.org/10.21125/iceri.2018.0946>
- Silva, H. (2009). La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. *Synergies Europe, 4*, 105–117. <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Europe4/silva.pdf>
- Silva, H., & Brougère, G. (2017). Jouer pour apprendre une langue étrangère: Concert à 16 voix. *Synergies Mexique, 7*, 51–62.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tasrief, R., & Patria, A. (2020). Perancangan kartu kuartet budaya Jawa Timur untuk siswa SD. *Jurnal Barik, 1*(3), 16–27. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>