

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMAN 9 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

oleh

CATHERINE FAUZIA ALIYYA PUTERI

2053044001



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2024

ABSTRACT

THE USE OF QUIZIZZ APPLICATION MEDIA IN IMPROVING FRENCH WRITING SKILLS FOR CLASS XI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

by

Catherine Fauzia Aliyya Puteri

The purpose of this research is to determine the improvement in student learning outcomes using the Quizizz application on the writing skills of class XI students at SMAN 9 Bandar Lampung. This research used a pre-experimental design method using a one-group pretest-posttest design with a research sample of class XI-10 of 36 students. The data in this research are tested using the normality test, homogeneity test, N-Gain test and hypothesis test (t-test) using SPSS 22. The average pre-test result was 53.31 and the average post-test result was 78.97. On the basis of these results, a 27.66 increase was obtained. In addition, this can also be proved by the results of the N-Gain test with a mean value of 0.5594, meaning that it is included in the average category, and the t-test with a significance value of $0.000 < 0.05$. Furthermore, regarding the advantages and disadvantages of the Quizizz application in French writing skills, the advantage is that the Quizizz application is very easy to access and interesting because there is a choice of features such as animation, avatars, and music and has an assessment feature that can be directly accessed by students, making learning more effective, efficient, and interactive. Meanwhile, the drawback is that it requires a stable network when accessing the Quizizz application.

Keywords: Learning media, Quizizz application, Writing skills in French

RÉSUMÉ

L'UTILISATION DE L'APPLICATION DE QUIZIZZ POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE ÉCRITE DU FRANÇAIS CHEZ LA CLASSE XI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

par

Catherine Fauzia Aliyya Puteri

Le but de cette recherche est de déterminer l'amélioration des résultats d'apprentissage des élèves utilisant l'application Quizizz sur la compétence écrite des élèves de la classe XI du SMAN 9 Bandar Lampung. Cette recherche a utilisé une méthode de conception pré-expérimentale utilisant une conception prétest-post-test à un groupe avec un échantillon de recherche de classe XI-10 de 36 élèves. Alors que, l'analyse des données a utilisé le test de normalité, le test d'homogénéité, le test de N-Gain, et le test-t à l'aide de SPSS 22. Le résultat moyen du pré-test était de 53,31 et celui du post-test de 78,97. Sur la base de ces résultats, les résultats ont obtenu une augmentation de 27,66. En outre, cela peut également être prouvé par les résultats du test N-Gain avec une valeur moyenne de 0,5594, ce qui signifie qu'il est inclus dans la catégorie moyenne, et le test t avec une valeur signification de $0,000 < 0,05$. Par ailleurs, concernant les avantages et inconvénients de l'application Quizizz en matière d'écriture en français, l'avantage de l'application Quizizz est facile à accéder et intéressante, car elle propose un choix de fonctionnalités comme l'animation, les avatars et la musique, et dispose d'une fonction d'évaluation à laquelle les élèves peuvent accéder directement, ce qui rend l'apprentissage plus efficace, efficiente et interactif. Tandis que, l'inconvénient est qu'il nécessite un réseau stable pour accéder à l'application Quizizz.

Mots-clés: *Compétence écrite du français, L'application de Quizizz, Médias d'apprentissage*

**PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMAN 9 BANDAR LAMPUNG**

oleh

CATHERINE FAUZIA ALIYYA PUTERI

Skripsi

**sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**Judul : PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI
QUIZIZZ DALAM KETERAMPILAN
MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Catherine Fauzia Aliyya Puteri

Nomor Pokok Mahasiswa : 2053044001

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720224 200312 2 001

Setia Rini, S.Pd., M.Pd.
NIP 199102092019032021

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.

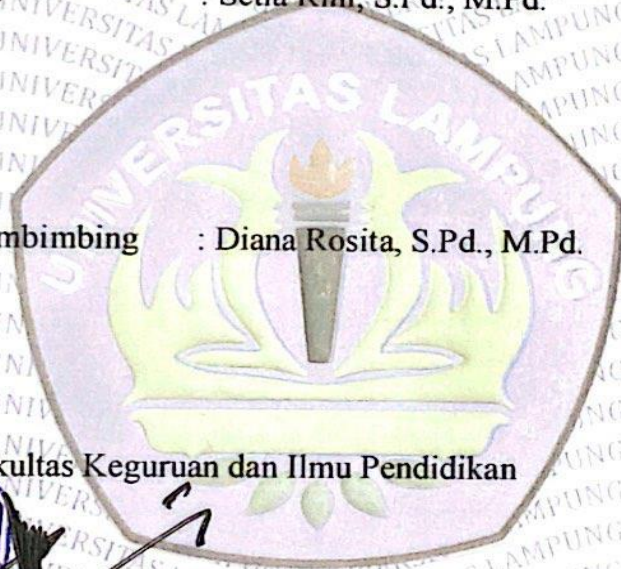
Sekretaris : Setia Rini, S.Pd., M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Agustus 2024



Handwritten signatures of the members of the examination team: Endang Ikhtiarti, Setia Rini, and Diana Rosita.

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Catherine Fauzia Aliyya Puteri
NPM : 2053044001
judul skripsi : Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan hal berikut.

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dimasukkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung. Oleh karena itu, Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 23 Agustus 2024



Catherine

Catherine Fauzia Aliyya Puteri
NPM 2053044001

RIWAYAT HIDUP



Peneliti memiliki nama lengkap Catherine Fauzia Aliyya Puteri, lahir di Pekanbaru, Riau pada tanggal 14 November 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Jon Hardi dan Ibu Yanti Riswara. Peneliti mengawali pendidikan formal di TK Pembina II pada tahun 2007 – 2008. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 42 Pekanbaru pada tahun 2008 – 2014. Peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada tahun 2014 – 2017. Selanjutnya, peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Bandar Lampung dari tahun 2017 – 2020. Pada tahun 2020, peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung (Unila). Selama menjadi mahasiswa, peneliti mengikuti beberapa kegiatan organisasi, baik di dalam maupun di luar kampus. Peneliti merupakan anggota Koperasi Mahasiswa (KOPMA) pada tahun 2021 Periode II. Di tahun 2022, peneliti menjabat sebagai Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (Imasapra) FKIP Unila. Di tahun yang sama, peneliti juga menjadi anggota Bidang Komunikasi dan Informasi Ikatan Mahasiswa Minang Provinsi Lampung (IMAMI) serta menjabat sebagai Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Ikatan Mahasiswa Tanah Datar Provinsi Lampung (IMATAR).

Peneliti juga mengikuti Program Asistensi Mengajar di SMA Negeri 9 Bandar Lampung dari bulan Oktober – Desember 2022. Peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sripurnomo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAS Tri Sukses, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

- Q.S. Yasin: 403 -

*“Dans la vie on ne fait pas ce que l'on veut
mais on est responsable de ce que l'on est.”*

- Jean-Paul Sartre -

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life about catch and release, you can't carry all things, decide what is yours to hold and let the rest go.”

- Taylor Swift -

“Tidak ada kata terlambat; cepat atau lambatmu bergantung pada dirimu. Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain. Setiap orang mempunyai target masing-masing. Nikmati dan selalu bersyukur atas setiap proses yang kamu lalui. Sisanya, kamu serahkan kepada Allah SWT. Ia Maha Mengetahui mana yang terbaik untukmu.”

- Catherine Fauzia Aliyya Puteri -

PERSEMBAHAN

Karya kecil ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih dan apresiasi tidak terhingga kepada orang-orang tersayang yang telah mendukung dan melengkapi hidupku dengan cinta, kasih sayang, dan perhatian selama ini.

“Mama dan Papa, terima kasih atas segala doa, cinta, kasih sayang, dan dukungan tidak berhingga yang Mama dan Papa berikan kepada Ananda selama ini. Cinta dan kasih sayang Mama dan Papa bagaikan cahaya matahari yang penuh energi. Teruslah bersinar menguatkan langkah dan menghangatkan hidup Ananda”.

“Abang Rayyan Wahid Haddi Putera. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, nasihat, dan dorongan yang telah Abang berikan. Semua itu merupakan pelajaran yang berharga dan semangat yang menjadi sumber motivasi bagi Adinda”.

“Nenek Yurnalis, Mak Mun, Etek Dona, Mak It, Mak Taufiq, Mak Obet, dan semua sepupu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada Catherine selama ini, baik dalam kehidupan maupun dalam pendidikan”.

Saya persembahkan juga karya ini untuk diri saya sendiri, Catherine Fauzia Aliyya Puteri. “Terima kasih atas ketegaran dan kesabaranmu sejauh ini, meskipun kadang-kadang ada rasa putus asa ketika apa yang kauusahakan belum berhasil. Terima kasih untuk tetap bertahan dan tidak menyerah sesulit apapun proses yang kaulalui dalam mengerjakan skripsi ini dan akhirnya, kau dapat menyelesaikannya dengan memberikan semua yang terbaik dari dirimu. Sekecil apapun pencapaian yang telah kauraih, tetap perlu diapresiasi oleh dirimu sendiri tentu dengan selalu bersyukur atas rahmat dan karunia dari Allah SWT”.

SANWACANA

Peneliti mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung. Oleh karena itu, peneliti dengan hormat mengucapkan terima kasih kepada semua pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. *Madame* Setia Rini, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Studi S-1 Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus dosen pembimbing II. Terima kasih atas dedikasi yang luar biasa dalam menyempatkan waktu dari kesibukan untuk memberikan bimbingan yang sangat berharga. bantuan, koreksi, dan arahan yang diberikan telah sangat membantu dalam memperbaiki skripsi ini dan mengarahkan peneliti untuk menjadi lebih baik.
4. *Madame* Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I serta dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas kesediaan untuk memberikan waktu dan memberikan bimbingan, bantuan, kritik, saran, serta motivasi yang sangat berarti kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan optimal.
5. *Madame* Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas. Terima kasih atas saran, kritik dan nasihat yang membangun kepada peneliti.
6. *Madame* Nani Kusriani, S.S., M.Pd. dan *Madame* Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Guru bahasa Prancis SMAN 9 Bandar Lampung, *Madame* Satwika Citra Dewi, M.Pd. yang telah memberikan nasihat dan masukan kepada peneliti,

serta siswa kelas XI-10 SMAN 9 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini.

8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Jon Hardi dan Ibu Yanti Riswara. Terima kasih atas cinta, doa, serta dukungan yang selalu diberikan kepada saya. Terima kasih atas dukungan finansial dan moral yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan.
9. Abang saya, Rayyan Wahid Haddi Putera. Terima kasih atas dukungan serta motivasi yang diberikan kepada saya selama perkuliahan.
10. Teman terbaik saya, Bidari Tasya Salsabila dan Aulia Kartika yang senantiasa memberi bantuan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi.
11. Teman-teman saya, Kainuna Rafa Ilzami, Zahara Nurfaizah, Afra Nafisah, Maura Asikin, Ahmad Fiqih, Ade Lastiyanto, Mutia, dan Amalia Rachmasari. Terima kasih telah senantiasa ada selama perkuliahan serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (Imasapra) khususnya teman-teman seperjuangan Angkatan 2020. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kebersamaan selama masa perkuliahan.
13. Teman-teman KKN Desa Sri Purnomo atas segala kebersamaannya.
14. Almamater tercinta, Universitas Lampung.
15. Semua pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terima kasih.

Semoga Allah SWT., selalu membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Bandar Lampung, Agustus 2024

Catherine Fauzia Aliyya Puteri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	ii
RÉSUMÉ	iii
SKRIPSI	iv
MENYETUJUI	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoretis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Aplikasi Quizizz.....	12
2.2.1 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz	15

2.3 Keterampilan Menulis.....	20
2.3.1 Tujuan dan Manfaat Menulis	21
2.3.2 Keterampilan Menulis Bahasa Prancis SMA.....	23
2.4 Penilaian Keterampilan Menulis Bahasa Prancis.....	25
2.5 Materi Bahasa Prancis.....	27
2.6 Penelitian Relevan.....	27
2.7 Kerangka Berpikir.....	29
2.8 Hipotesis.....	30
III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Desain Penelitian.....	31
3.3 Variabel Penelitian	32
3.3.1 Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas).....	32
3.3.2 Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat).....	32
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.4.1 Tempat Penelitian	33
3.4.2 Waktu Penelitian	33
3.5 Subjek dan Objek Penelitian	33
3.5.1 Subjek Penelitian	33
3.5.2 Objek Penelitian.....	33
3.6 Populasi dan Sampel	33
3.6.1 Populasi.....	33
3.6.2 Sampel.....	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data	34
3.7.1 Tes.....	34
3.7.2 Angket.....	34
3.8 Instrumen Penelitian.....	35
3.8.1 Kisi-kisi Instrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	36
3.8.2 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	37
3.8.3 Alat Ukur Instrumen Penelitian	38
3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
3.9.1 Uji Validitas	38

3.9.2 Uji Reliabilitas	38
3.10 Teknik Analisis Data.....	39
3.10.1 Uji Normalitas.....	39
3.10.2 Uji Homogenitas	39
3.10.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	40
3.10.4 Uji Hipotesis (Uji-T).....	40
3.11 Prosedur Penelitian.....	40
3.11.1 Tahap Perencanaan (Pre-Eksperimen).....	40
3.11.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)	41
3.11.3 Tahap Akhir (Pasca Eksperimen)	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas	43
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	43
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas	44
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian	44
4.3.1 Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa.....	44
4.3.2 Skor <i>Post test</i> Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa.....	45
4.3.3 Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis.....	47
4.4 Hasil Analisis Data.....	47
4.4.1 Hasil Uji Normalitas	47
4.4.2 Hasil Uji Homogenitas.....	48
4.4.3 Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	49
4.4.4 Hasil Uji Hipotesis (Uji-T)	49
4.5 Hasil Angket Penelitian.....	50
4.6 Pembahasan Penelitian.....	54
V. SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tampilan Halaman Depan Aplikasi Quizizz.....	13
Gambar 2 Tampilan Fitur <i>Quiz</i> dan <i>Lesson</i>	14
Gambar 3 Tampilan Fitur-fitur Karakter	14
Gambar 4 Tampilan <i>Login / Sign up</i>	15
Gambar 5 Tampilan Buat di Kiri Atas Halaman Depan	16
Gambar 6 Tampilan Opsi Membuat Pertanyaan Kuis	17
Gambar 7 Tampilan Membuat Slide Materi	18
Gambar 8 Tampilan <i>Slide</i> Materi	18
Gambar 9 Tampilan untuk Memasukkan Kode	19
Gambar 10 Tampilan Hasil Latihan Kuis Siswa di Aplikasi Quizizz.....	20
Gambar 11 Penilaian Keterampilan Menulis CECRL <i>Niveau A1</i>	26
Gambar 12 Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 13 Hubungan Antar Variabel Penelitian	32
Gambar 14 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Siswa.....	45
Gambar 15 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Siswa	46
Gambar 16 Siswa Mengerjakan <i>Pre-test</i>	55
Gambar 17 Siswa Mendengarkan Penjelasan Materi.....	56
Gambar 18 Siswa Mengerjakan Latihan Soal di Aplikasi Quizizz.....	57
Gambar 19 Siswa Mengerjakan Latihan Menulis Teks Deskriptif.....	58
Gambar 20 Siswa Mengerjakan <i>Post-test</i>	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Desain Penelitian <i>One group Pre-test Post-test Design</i>	31
Tabel 2 Populasi Seluruh Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung	34
Tabel 3 ATP Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di SMA	35
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	36
Tabel 5 Kisi-kisi Angket	37
Tabel 6 Skor Tanggapan Responden	38
Tabel 7 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa Kelas XI-10.....	42
Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas	44
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Siswa	44
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Siswa	46
Tabel 11 Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	47
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 13 Hasil Uji Homogenitas.....	49
Tabel 14 Hasil Rekapitulasi N-Gain	49
Tabel 15 Hasil Uji-T	50
Tabel 16 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 1	50
Tabel 17 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 2	51
Tabel 18 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 3	51
Tabel 19 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 4	51
Tabel 20 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 5	52
Tabel 21 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 6	52
Tabel 22 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 7	52
Tabel 23 Hasil Angket Tertutup Pertanyaan 8	53
Tabel 24 Hasil Angket Terbuka Kelebihan Media Aplikasi Quizizz	53
Tabel 25 Hasil Angket Terbuka Kekurangan Media Aplikasi Quizizz	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 <i>Résumé en Français</i>	69
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	81
Lampiran 3 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	85
Lampiran 4 Modul Ajar	86
Lampiran 5 Materi Ajar	93
Lampiran 6 Instrumen Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	100
Lampiran 7 Instrumen Angket Penelitian	101
Lampiran 8 Hasil Kerja Siswa saat <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	103
Lampiran 9 Hasil Penjabaran Angket Tertutup Siswa.....	104
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Croanbach's Alpha	105
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas	106
Lampiran 12 Hasil Uji Homogenitas	107
Lampiran 13 Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa (N-Gain).....	108
Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis (Uji-T).....	109
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	110
Lampiran 16 Hasil Latihan Siswa di Aplikasi Quizizz.....	112
Lampiran 17 Latihan Soal Siswa di Aplikasi Quizizz	113
Lampiran 18 Materi Pembelajaran di Aplikasi Quizizz.....	118
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 20 Surat Balasan dari Sekolah.....	124
Lampiran 21 Hasil Kerja Siswa <i>Pre-test</i>	125
Lampiran 22 Hasil Kerja Siswa <i>Post-test</i>	128
Lampiran 23 Hasil Angket Siswa	131

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan manusia karena dengan bahasa, kita dapat menyampaikan gagasan, pikiran, ide, dan perasaan kepada orang lain. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan bahasa juga semakin berkembang. Perkembangan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dalam pergaulan sehari-hari bukan hanya bahasa Indonesia dan bahasa daerah saja, melainkan juga bahasa asing, seperti bahasa Inggris, Jepang, Jerman, dan Prancis (Mailani, dkk., 2022).

Kebutuhan yang semakin tinggi terhadap kemampuan bahasa asing menyebabkan pembelajaran bahasa asing di Indonesia juga semakin meningkat (Faridatuunnisa, 2020). Berkembangnya bahasa asing di Indonesia juga selaras dengan tingginya minat pelajar untuk mempelajari bahasa asing. Hal itu menyebabkan cukup banyak perguruan tinggi dan sekolah memberikan fasilitas pembelajaran bahasa asing untuk menunjang kemampuan berbahasa asing bagi pelajar. Bahasa Prancis menjadi salah satu bahasa yang banyak diminati oleh pelajar dan telah dijadikan sebagai jurusan di perguruan tinggi negeri ataupun swasta, baik melalui fakultas ilmu budaya maupun fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, bahkan menjadi mata pelajaran peminatan di SMA/SMK.

Pembelajaran bahasa Prancis di SMA/SMK tentu saja bertujuan agar siswa mampu menggunakan atau berkomunikasi dengan bahasa Prancis, baik secara lisan maupun secara tulisan (Dewi, Sari, & Rosita, 2020). Pembelajaran bahasa Prancis dibagi dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan berbicara (*production orale*) dan keterampilan menulis (*production écrite*) (Anggraini, Diana, & Rini, 2020).

Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dimiliki oleh siswa agar ia dapat menggunakan bahasa Prancis dengan baik. Dua di antara empat keterampilan berbahasa itu merupakan keterampilan berbahasa bersifat pasif, yaitu menyimak (*compréhension orale*) dan membaca (*compréhension écrite*), sedangkan dua keterampilan bersifat aktif, yaitu berbicara (*production orale*) dan menulis (*production écrite*).

Keterampilan menulis adalah keterampilan bahasa yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan karena kemampuan ini merupakan salah satu sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan jelas melalui tulisan (Mardiyah, 2016). Di sisi lain, Saldanha dalam Rini (2019), mendefinisikan keterampilan menulis sebagai “ *La production écrite c’est la compétence linguistique qui est la plus difficile et complexe dans la compétence langagière. Écrire en langue étrangère présente des difficultés spécifiques, difficultés linguistiques, tout d’abord, notamment sur le plan lexical, syntaxique, morphologique et sémantique.*” (Rini, 2019). Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang paling sulit dan kompleks dalam keterampilan berbahasa. Menulis dalam bahasa asing membawa kesulitan spesifik: termasuk kesulitan linguistik seperti masalah leksikal, sintaksi, morfologi, dan semantik”. Keterampilan menulis adalah salah satu pembelajaran bahasa yang harus dipelajari setiap siswa. Oleh karena itu, keterampilan menulis membutuhkan perhatian istimewa dari guru, karena keterampilan menulis adalah salah satu bentuk proses pembelajaran bahasa yang cukup rumit.

Berkaitan dengan keterampilan menulis, peneliti telah melakukan kegiatan observasi pada saat MBKM ISS-PKKM Universitas Lampung pada bulan Oktober sampai Desember tahun 2022 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai siswa sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata 80, sedangkan batas minimum nilai KKTP adalah 75. Akan tetapi, dalam proses pembelajarannya masih terdapat kendala, salah satunya, pada keterampilan menulis. Pada saat pembelajaran keterampilan menulis, peneliti melihat masih

banyak terdapat kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam membuat kalimat. Kesalahan yang umum dilakukan siswa dalam penulisan ialah, kesalahan gramatikal. Masalah lain yang dialami siswa ialah kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Prancis yang dikuasai. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide pokok ke dalam bentuk tulisan. Di sisi lain, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih belum optimal dan kurang bervariasi. Guru hanya menerapkan metode ceramah dengan menggunakan media PowerPoint serta memberikan tugas dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan rasa bosan dan jenuh pada siswa selama proses pembelajaran. Dari semua masalah tersebut, peneliti melihat bahwa teks narasi siswa pada umumnya masih banyak kekurangan dalam penulisan, terutama pada kepaduan antarkalimat.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa bahwa perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran menulis mengingat media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Prasetyo (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran yang optimal harus efektif dan efisien. Keefektifan terlihat dalam kemampuan media itu untuk menyampaikan materi dengan cepat dan meningkatkan pemahaman siswa setelah penggunaannya, sedangkan keefisienannya tercermin dalam kesederhanaan dan kemudahan penggunaannya. Dewasa ini, teknologi berkembang begitu pesat di era modern dan banyak sekali media-media penunjang pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa agar lebih efektif dan menarik (Maritsa, dkk., 2021). Hal ini selaras dengan pendapat Irwan, dkk., (2019) bahwa media pembelajaran yang menarik adalah yang bersifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk sarana penunjang pembelajaran adalah aplikasi-aplikasi pembelajaran. Aplikasi dalam pembelajaran sering disebut sebagai teknologi pendidikan atau *e-learning*. Aplikasi digunakan sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa agar dapat diterima dengan mudah. Dari sekian banyak aplikasi pembelajaran yang ada, peneliti memilih aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang diteliti karena aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang menarik seperti fitur belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran daring (*online*) berbasis permainan gratis. Penggunaan aplikasi ini untuk meningkatkan semangat, memotivasi, dan memperbaiki hasil belajar siswa. Quizizz juga memiliki sifat naratif dan fleksibel. Selain sebagai sarana penyampaian materi, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, Habiba, & Amanah, 2020). Selain sebagai media evaluasi pembelajaran, Quizizz juga memiliki fitur yang memungkinkan penyajian presentasi interaktif. Selaras dengan pendapat Azzahra & Pramudiani (2022), Quizizz memiliki dua fitur utama, yakni fitur *lesson* dan fitur *quiz*. Fitur *lesson* memiliki keunggulan yang membedakannya dari media interaktif lainnya karena dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan video untuk menyusun materi ajar. Fitur ini juga memungkinkan pengguna untuk mengombinasikan materi ajar dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam *slide* materi, yang dapat berbentuk pilihan ganda, pencacahan (*polling*), jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan modul menggambar.

Kemudian, Quizizz juga berfungsi untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat disatukan dengan presentasi yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur (Nurjanah & Faznur, 2022). Quizizz juga mempunyai fitur-fitur karakter seperti fitur tema, avatar, meme, dan musik yang dapat menghibur selama proses pembelajaran.

Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Prancis. Pembelajaran bahasa mencakup empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada keterampilan menyimak, Quizizz menyediakan fitur audio yang memudahkan penggunaannya dalam kuis dan presentasi. Pada keterampilan berbicara, aplikasi ini menawarkan fitur jawaban audio dalam kuis. Selain itu, untuk keterampilan membaca, Quizizz menyediakan fitur teks untuk kuis dan presentasi. Untuk keterampilan menulis, aplikasi ini menawarkan berbagai format jawaban, termasuk esai, untuk kuis. Dengan demikian, Quizizz sangat efektif dan mendukung pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sejauh ini, melalui platform Google Scholar dengan mengetikkan kata kunci aplikasi Quizizz dan keterampilan menulis bahasa Prancis, peneliti belum menemukan penelitian yang menggunakan aplikasi Quizizz tersebut sebagai media pembelajaran, khususnya pada keterampilan menulis bahasa Prancis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis. Dengan demikian, penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung” ini diharapkan dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan dapat memberikan suasana kelas yang aktif sehingga siswa lebih bersemangat ketika menulis bahasa Prancis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Siswa banyak melakukan kesalahan penulisan saat pembelajaran keterampilan menulis, terutama pada penggunaan kata penghubung dan penuangan ide.
- 2) Siswa kurang menguasai perbendaharaan kosakata bahasa Prancis.
- 3) Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.
- 4) Belum adanya penelitian tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti perlu membatasi ruang lingkup permasalahan agar lebih fokus pada kajian. Penelitian ini membatasi masalah penelitian pada penggunaan media aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung, khususnya pada penulisan teks deskriptif sederhana dengan tema *la vie quotidienne*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah penggunaan media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung?
- 2) Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan media aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis menurut siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal berikut.

- 1) Penggunaan media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung.
- 2) Kelebihan dan kekurangan media aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis menurut siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terdiri manfaat teoretis dan manfaat praktis yang diuraikan berikut ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan gambaran dalam penelitian pendidikan, antara lain sebagai bahan diskusi dalam pembahasan terhadap teori tentang peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Prancis.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengatasi pembelajaran khususnya pada keterampilan menulis bahasa Prancis.

2) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis dengan lebih mudah dan menyenangkan.

3) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta sebagai referensi penelitian pada media yang sejenis

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin media dapat diartikan sebagai bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar (Sapriyah, 2019). Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sementara itu, menurut Adam & Syastra (2015), media pembelajaran mencakup semua elemen, baik secara fisik maupun teknis, yang terlibat dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membantu dan mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya, Rocheleau (2008) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berikut:

“Les médias d’apprentissage sont des produits technologiques de conduction, de production et de gestion de l’apprentissage qui impliquent l’utilisation d’une ou de plusieurs infrastructures, d’un ou de véhicules et d’un ou de supports dans les relations pédagogiques et qui comprennent ou transmettent des messages dans le but de soutenir l’apprentissage”.

Dari definisi tersebut diketahui bahwa media pembelajaran merupakan produk teknologi untuk konsultasi, produksi, dan pengelolaan pembelajaran yang melibatkan penggunaan satu atau lebih infrastruktur, satu atau lebih wahana dan satu atau lebih materi dalam hubungan pedagogis dan yang memahami atau menyampaikan pesan untuk mendukung pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Ekayani (2017), media pembelajaran melibatkan segala hal yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan pelajar dengan tujuan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang ikut memengaruhi suasana belajar, situasi pembelajaran, dan lingkungan belajar yang disesuaikan, serta dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana dalam proses pembelajaran yang digunakan guru untuk dapat membantu mengantarkan pesan selama proses belajar mengajar untuk menambah informasi baru bagi siswa, serta dapat merangsang perhatian dan perasaan melalui pikiran siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Mahmuda (2018) menyebutkan media pembelajaran yang digunakan dengan efektif dan efisien juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran, memberikan penyajian materi yang menarik, memudahkan dalam menjelaskan suatu data, dan mempersingkat suatu informasi. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas.

- 1) Fungsi komunikatif dalam konteks ini mencerminkan bagaimana media dapat mempermudah guru dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran.
- 2) Fungsi motivasi mengindikasikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.
- 3) Fungsi kebermaknaan berhubungan dengan kemampuan media pembelajaran yaitu tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menerapkan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi dapat diartikan sebagai kemampuan media pembelajaran untuk membantu siswa memiliki pandangan yang seragam terhadap materi dan informasi yang disampaikan oleh guru.
- 5) Fungsi individualitas berkaitan dengan cara media pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan individu yang berbeda-beda, mencakup berbagai model dan gaya belajar yang ada pada siswa (Aghni, 2018).

Setelah fungsi media pembelajaran, dapat juga dijelaskan manfaat media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat bagi guru dalam mendukung proses pengajaran karena dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi serta meningkatkan kelancaran serta hasil belajar. Nurrita (2018) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan efisiensi belajar dan membantu konsentrasi belajar pada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, menciptakan motivasi belajar, dan menawarkan berbagai manfaat lain yang mendukung kelangsungan proses belajar mengajar (Wahid, 2018). Sementara itu, menurut Istiqlal (2018), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Penyajian materi dapat disamakan melalui penggunaan media sehingga variasi penafsiran dapat diminimalkan dan disampaikan secara seragam kepada siswa.
- 2) Penggunaan media membuat proses belajar mengajar lebih menarik dengan membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang interaksi mereka dengan objek kajian pelajaran, dan membantu mengonkretkan konsep yang bersifat abstrak.
- 3) Desain dan pemilihan media yang tepat dapat menjadikan proses belajar siswa lebih interaktif dan, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi jumlah waktu yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.
- 5) Kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan karena media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mendalam dan menyeluruh dalam menyerap materi pelajaran.
- 6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 7) Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan serta proses pencarian pengetahuan itu sendiri.

- 8) Penggunaan media dapat mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif dalam proses belajar mengajar.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menyerap informasi dengan lebih baik. Menurut Faujiah, dkk., (2022), terdapat tiga jenis media pembelajaran jenis sebagai berikut.

1) Media visual

Media visual atau disebut juga media gambar merupakan media pembelajaran yang memiliki bentuk dan dapat dilihat secara langsung dan tidak dapat didengar. Contoh media visual adalah gambar dan poster.

2) Media audio

Media audio adalah jenis media yang memanfaatkan indra pendengaran dan tidak dapat dinikmati oleh penglihatan, seperti radio, kaset, *voice note*, dan lain-lain.

3) Media audio visual

Media yang dapat digunakan dan dinikmati oleh indra pendengaran dan indra penglihatan. Contoh media audio visual adalah televisi, film pendek, video, dan media sejenisnya.

Yaumi (2017) membedakan media pembelajaran atas beberapa kelompok, yaitu media audio, visual, cetak, pameran, multimedia, komputer, dan jaringan. Sementara itu, menurut Bates dalam Batubara (2020), terdapat jenis lain dari media pembelajaran, yaitu media pembelajaran multimedia yang dibagi menjadi dua, multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar beserta suara seperti media audio visual, tetapi tidak memiliki alat kontrol sehingga audiens hanya dapat menikmati media tersebut secara berurutan. Contoh dari multimedia linier adalah siaran televisi dan film. Multimedia interaktif adalah media yang memungkinkan penggunaannya dapat mengontrol dan menentukan proses selanjutnya. Hal ini disebabkan oleh alat kontrol dan dapat diakses oleh

pengguna. Adapun multimedia interaktif dibagi menjadi dua, yaitu multimedia interaktif web yang dapat diakses melalui internet dan media interaktif. Contoh media interaktif web adalah website Kahoot dan contoh multimedia interaktif adalah aplikasi desktop dan aplikasi android seperti aplikasi Kahoot.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran dengan jenis multimedia interaktif dan interaktif web. Hal ini merujuk pada jenis aplikasi Quizizz yang dapat diakses menggunakan web dan dapat pula menggunakan aplikasi android.

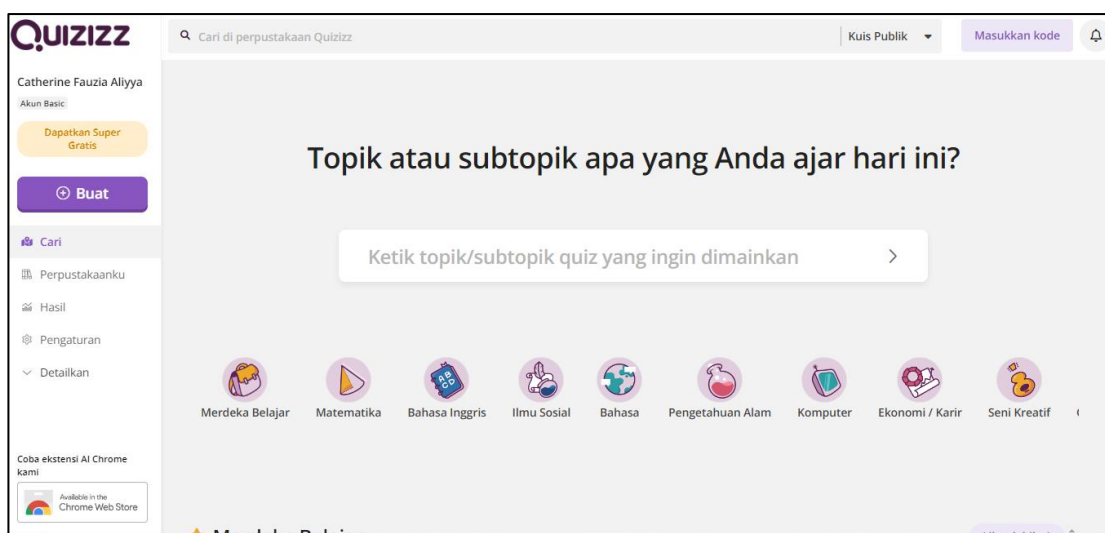
2.2 Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi berbasis *online* yang digunakan untuk menciptakan permainan berupa kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini dapat diakses melalui web dan merupakan sebuah permainan edukatif yang terdiri atas beberapa fitur, antara lain, bunyi, grafik, video, dan animasi (Maufiroh, dkk., 2021). Aplikasi Quizizz didirikan pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenat yang berkantor pusat di Bengaluru, India. Quizizz adalah media pembelajaran yang berbasis permainan daring yang dapat diakses melalui laman (website) <http://quizizz.com> atau dapat diunduh melalui Play Store maupun App Store. Aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk semua pembelajaran termasuk untuk pembelajaran bahasa. Di dalam aplikasi ini terdapat 20 bahasa, seperti bahasa Indonesia, Inggris, Jepang, Italia, dan Prancis.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel. Di samping, berperan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga dapat berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, Habiba, & Amanah, 2020). Selanjutnya, menurut Pangesti (2023), Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas yang melibatkan siswa di dalam ruang kelas dan menciptakan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan di dalam kelas. Dengan menggunakan Quizizz siswa dapat melakukan latihan di kelas dengan

menggunakan perangkat elektronik mereka. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur karakter, seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur selama proses pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang tersedia dalam Quizizz, serta dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memfasilitasi selama proses pembelajaran.

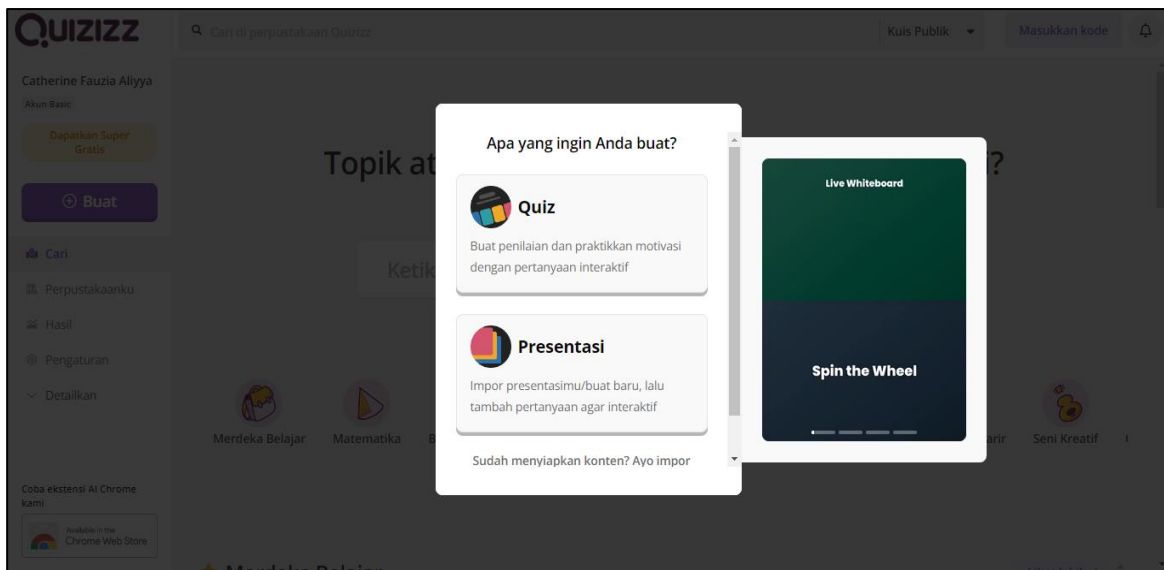
Selain sebagai media evaluasi pembelajaran, Quizizz dapat digunakan untuk menyajikan presentasi interaktif. Menurut Azzahra & Pramudiani (2022), Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu fitur *quiz* dan fitur *lesson*. Fitur *lesson* memiliki keunggulan yang membedakannya dari media interaktif lainnya karena dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan video untuk menyusun materi ajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Miladanta & Muharam (2021), Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajar siswa. Guru dapat membuat materi pembelajaran dalam bentuk *slide* menggunakan fitur yang tersedia, termasuk teks, gambar, dan juga audio untuk menjelaskan materi. Fitur ini juga memungkinkan pengguna dapat mengkombinasikan materi pembelajaran dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam *slide* materi yang dapat berbentuk pilihan ganda, survei, esai, ataupun *polling*. Kemudian, Quizizz juga berfungsi untuk menciptakan kuis interaktif yang dapat disatukan dengan presentasi agar dapat memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan Halaman Depan Aplikasi Quizizz

Sumber : <https://quizizz.com/>

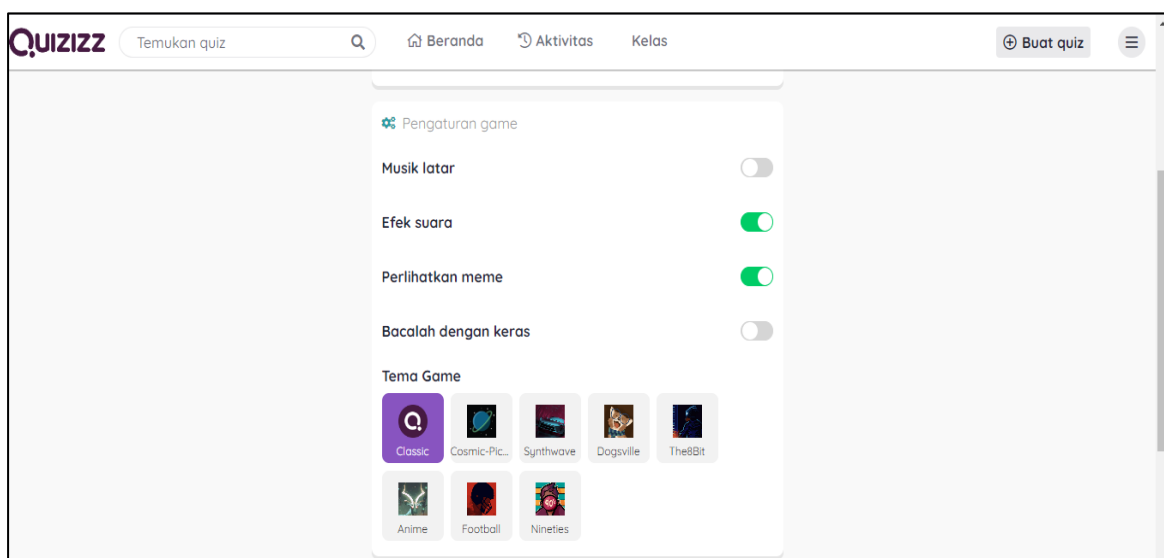
Berikut merupakan gambar halaman depan dari aplikasi Quizizz. Pada halaman depan yang terdapat berbagai macam topik atau subtopik kuis yang bisa digunakan. Sementara itu, di sebelah kiri halaman terdapat dua fitur, yaitu fitur untuk membuat kuis dan untuk presentasi interaktif.



Gambar 2 Tampilan Fitur Quiz dan Lesson

Sumber : <https://quizizz.com/>

Gambar 2 merupakan tampilan fitur *quiz* dan *lesson* yang terdapat di aplikasi Quizizz.



Gambar 3 Tampilan Fitur-fitur Karakter

Sumber : <https://quizizz.com/>

Gambar 3 menampilkan fitur-fitur karakter yang ada di aplikasi Quizizz, seperti musik latar, efek suara, meme, bacalah dengan keras dan tema game yang bisa digunakan.

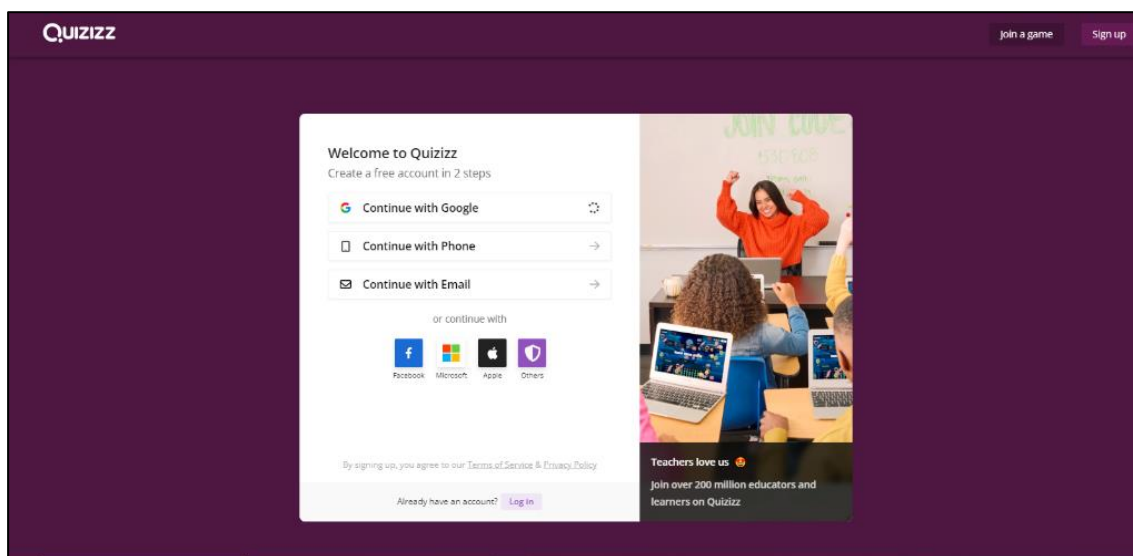
2.2.1 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

Langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz ialah sebagai berikut.

1) Membuat Akun / *Login*

Sebelum membuat kuis atau materi di aplikasi Quizizz, langkah pertama yang dapat dilakukan guru adalah dengan mendaftar atau masuk ke akun terlebih dahulu. Caranya adalah sebagai berikut.

1. Mendaftar atau masuk ke akun melalui www.quizizz.com.
2. Klik *sign up* jika belum memiliki akun atau klik *login* jika sudah memiliki akun.
3. Jika ingin membuat akun, dapat memilih beberapa opsi, yaitu dengan menggunakan email, nomor telepon, atau menggunakan akun Google.



Gambar 4 Tampilan Login / Sign up

Sumber : <https://quizizz.com/>

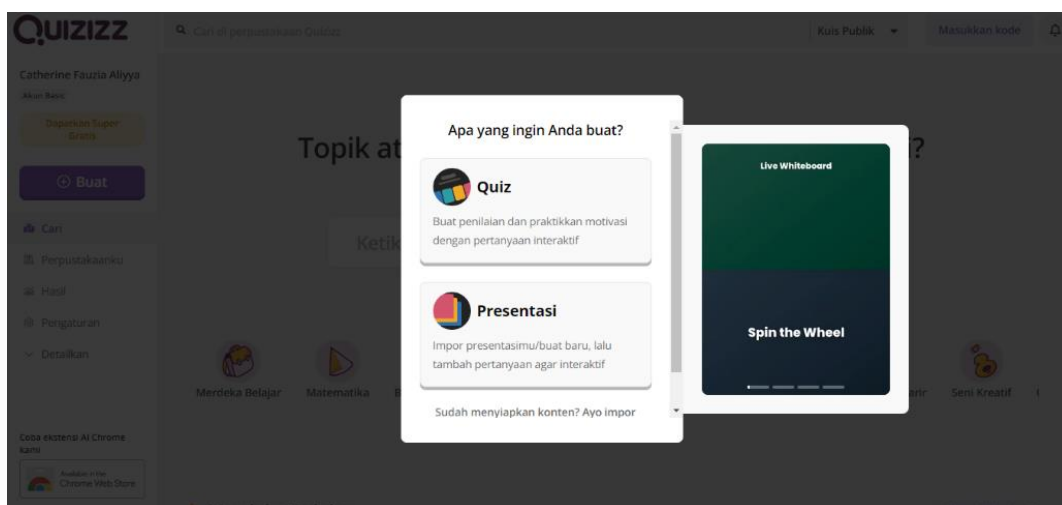
Gambar 4 menampilkan tampilan *login* atau *sign up* yang bisa menggunakan dari akun Google, nomor telepon atau email.

4. Setelah memilih salah satu opsi untuk membuat akun, selanjutnya akan ditampilkan halaman depan dari aplikasi Quizizz tersebut.

2) Membuat Kuis

Setelah masuk ke akun Quizizz, guru dapat mulai membuat kuis sendiri atau bisa juga dengan mengambil *template* kuis yang sudah tersedia di halaman depan Quizizz. Langkah-langkah membuat kuis adalah sebagai berikut.

1. Pada halaman depan Quizizz, sebelah kiri atas terdapat ikon buat (*créer*), lalu klik ikon tersebut dan nantinya akan muncul pilihan berupa membuat kuis atau membuat materi pembelajaran.



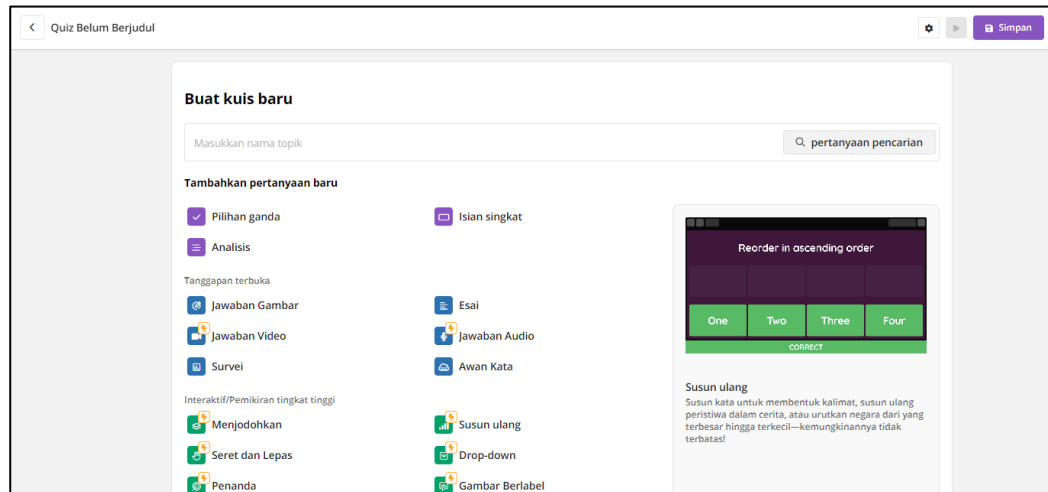
Gambar 5 Tampilan Buat di Kiri Atas Halaman Depan

Sumber : <https://quizizz.com/>

Gambar 5 menampilkan tampilan di kiri atas halaman depan aplikasi Quizizz, yaitu tampilan fitur *quiz* dan *presentasi*. Pada fitur ini guru dapat membuat *quiz* atau *presentasi* sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2. Pilihlah fitur *quiz*
3. Selanjutnya, akan ada beberapa pilihan membuat kuis, pilihan pertama, yaitu buat dari awal (*créer à partir de zéro*), hasilkan dari teks (*générer à partir du texte*), unggah dokumen (*télécharger un document*), dan ubah URL menjadi kuis (*convertit l'URL en quiz, generate from text*). Pilihlah buat dari awal (*créer à partir de zéro*).
4. Selanjutnya, akan ditampilkan beberapa opsi membuat pertanyaan kuis dan beberapa opsi untuk menjawab kuis. Ada beberapa pilihan untuk membuat pertanyaan, yaitu pilihan ganda (*choix multiple*), soal teks (*compréhension*), dan isian singkat (*remplir les trous*). Sementara itu, untuk menjawab pertanyaan juga terdapat beberapa opsi, yaitu

menggambar (*dessiner*), esai (*ouvert*), menjawab dengan video (*réponse vidéo*), menjawab dengan audio (*réponse audio*), polling (*sondage*), dan awan kata (*mot nuage*).



Gambar 6 Tampilan Opsi Membuat Pertanyaan Kuis

Sumber : <https://quizizz.com/>

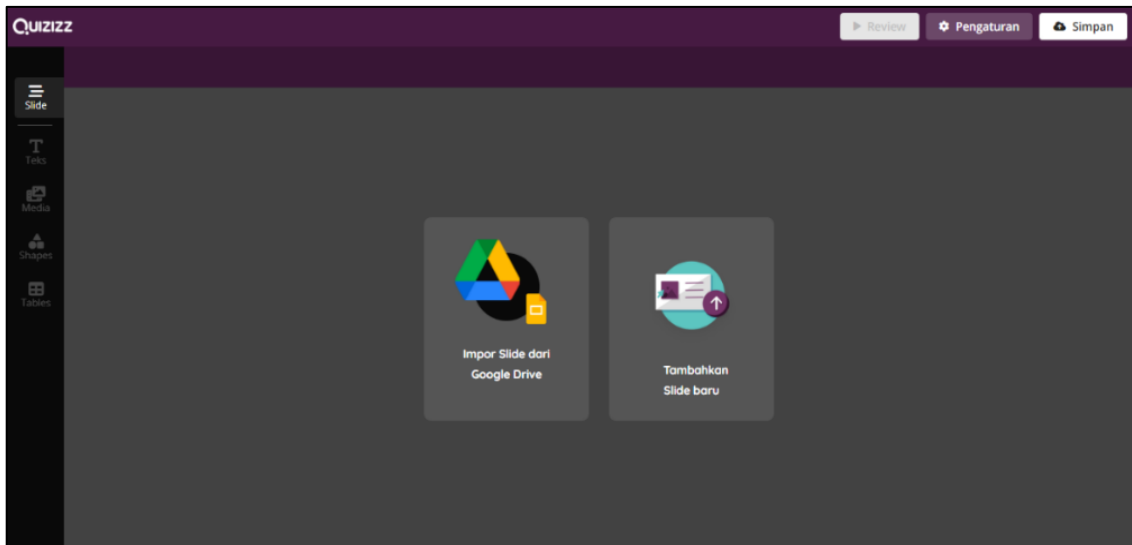
Gambar 6 merupakan tampilan opsi untuk membuat pertanyaan kuis. Terdapat beberapa pilihan pertanyaan kuis, seperti pilihan ganda, isian singkat, analisis, dan lain-lain.

5. Setelah selesai membuat pertanyaan kuis, bisa klik simpan pertanyaan (*enregistrer la question*). Kemudian bisa memberi nama pada kuis yang dibuat.

3) Membuat Presentasi Interaktif

Selain membuat kuis/pertanyaan, Quizizz juga menyediakan fitur untuk menyajikan presentasi interaktif (*lesson*) untuk membuat bahan materi. Langkah-langkah membuat materi dalam aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut.

1. Pada ikon buat (*create*), pilih fitur *lesson*.
2. Setelah itu, akan tersedia opsi untuk membuat *slide* baru atau mengimpor dari Google Drive.

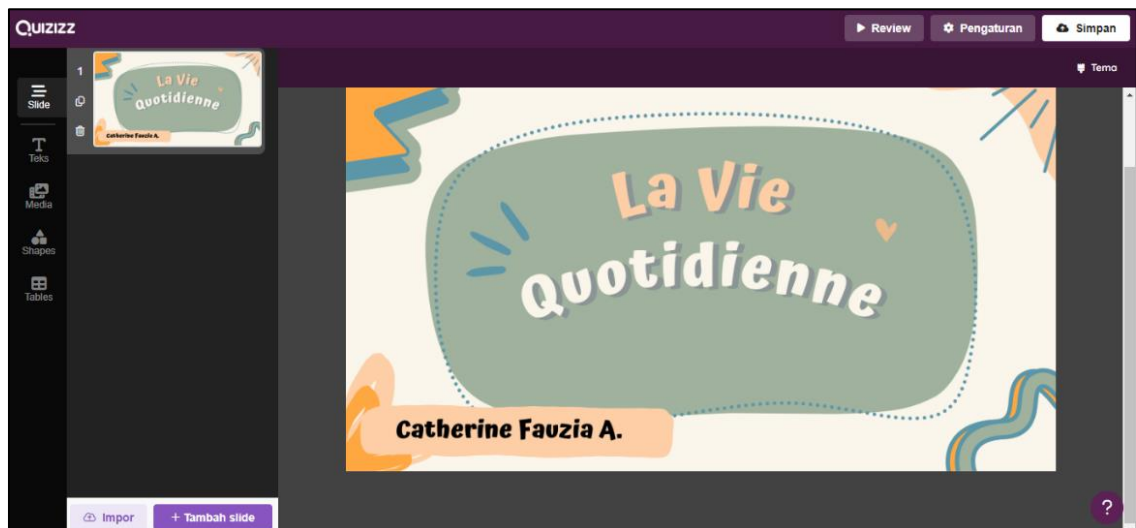


Gambar 7 Tampilan Membuat Slide Materi

Sumber : <https://quizizz.com/>

Gambar 7 merupakan tampilan untuk membuat *slide* materi. Dalam pembuatan *slide* materi kita dapat menambahkan *slide* baru atau menambahkan *slide* dari Google Drive.

3. Jika memilih untuk membuat *slide* baru, akan muncul tampilan yang memungkinkan untuk membuat *slide* materi pembelajaran dengan fitur teks, gambar, suara, video, *shapes*, *tables*, dan beberapa *template slide*.
4. Setelah materi pembelajaran selesai dibuat, klik tombol *publish* yang terletak di pojok kanan atas.



Gambar 8 Tampilan Slide Materi

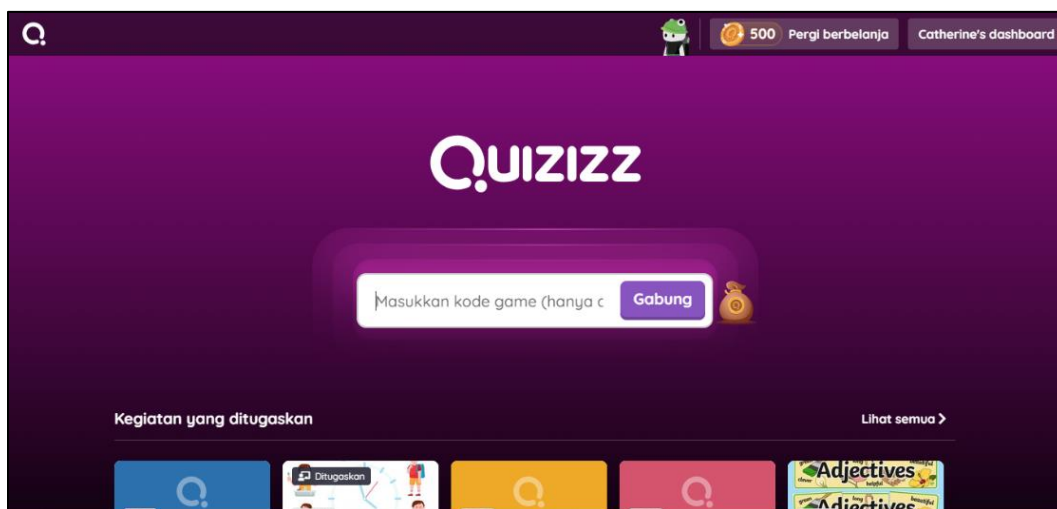
Sumber : <https://quizizz.com/>

Gambar 8 menampilkan tampilan *slide* materi. Terdapat beberapa pilihan, yaitu *slide*, teks, media, bentuk, dan tabel.

4) Menggunakan Kuis dan Materi di Aplikasi Quizizz

Bagian ini menjelaskan cara menggunakan kuis dan materi pembelajaran yang sudah ada di aplikasi Quizizz. Berikut beberapa cara menggunakan kuis dan materi pembelajaran.

1. Setelah masuk ke aplikasi dengan akun guru, pilih "*quiz*" untuk memberikan latihan atau pilih "*lesson*" untuk memberikan materi pembelajaran.
2. Kemudian, Guru dapat membagikan kode atau *link* kepada siswa, baik kode untuk kuis maupun untuk materi pembelajaran.
3. Siswa dapat mengaksesnya langsung menggunakan *link* yang telah diberikan atau membuka aplikasi Quizizz dan memasukkan kode yang telah dibagikan oleh guru.



Gambar 9 Tampilan untuk Memasukkan Kode

Sumber : <https://quizizz.com/>

4. Saat mengakses kuis atau materi, siswa perlu memasukkan nama lengkap mereka.
5. Setelah semua siswa bergabung dalam *live session* atau mulai kelas berlangsung, klik mulai.
6. Jika guru membagikan *link* atau kode untuk materi pembelajaran, guru dapat menjelaskan isi materi tersebut kepada siswa.

7. Jika guru membagikan *link* ataupun kode untuk latihan kuis, guru dapat memantau langsung jawaban yang telah diisi oleh siswa.
8. Setelah siswa menyelesaikan kuis yang diberikan, aplikasi ini akan menampilkan hasil skor siswa. Guru dapat menampilkan hasil skor tersebut di depan kelas.

Nama	Peningkatan akurasi ↑	Poin	Performa
Raden Denish Vianka Putra	60% → 100%	15/15	16586
Fauzan Harry A.	53% → 100%	15/15	12986
Nirina Azzahra (nirina nawir)	73% → 100%	15/15	15786
Bunga Shintya (Bunga Shintya)	53% → 100%	15/15	14286
Zaky Alfarel (Master Zaky Alfarel)	73% → 100%	15/15	14486
Nasywan Afat (sigma mewing Alimun...)	87% → 100%	15/15	16386
Tiara	67% → 100%	15/15	16386

Gambar 10 Tampilan Hasil Latihan Kuis Siswa di Aplikasi Quizizz

Sumber : <https://quizizz.com/>

2.3 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling akhir dipelajari di antara empat keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Menurut Zuchdi & Budiasih dalam Mawarni (2015), keterampilan menulis ialah salah satu jenis keterampilan berbahasa tulis yang produktif yang berarti bahwa keterampilan ini menghasilkan sesuatu, seperti tulisan. Sementara itu, menurut Isa dalam Wati & Sudigdo (2019), keterampilan menulis merupakan aspek berbahasa yang paling kompleks untuk dikuasai setelah keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca dalam pembelajaran bahasa. Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis lebih sulit untuk dikuasai. Hal ini sejalan dengan pendapat Saldanha dalam Rini (2019) yang mendefinisikan keterampilan menulis adalah

“La production écrite c’est la compétence linguistique qui est la plus difficile et complexe dans la compétence langagière. Écrire en langue étrangère présente des difficultés spécifiques : difficultés linguistiques, tout d’abord, notamment sur le plan lexical, syntaxique, morphologique et sémantique.”

Dari definisi tersebut, dipahami bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang paling sulit dan kompleks dalam keterampilan berbahasa. Menulis dalam bahasa asing membawa kesulitan spesifik, termasuk kesulitan linguistik seperti masalah leksikal, sintaksi, morfologi, dan semantik. Selanjutnya, menurut (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018), menulis adalah upaya seseorang untuk menyampaikan pendapat, ide, pikiran, atau gagasan melalui alat tulis untuk dibaca oleh orang lain. Sama halnya dengan pendapat Dalman dalam Komalasari, Apriliana, & Eka (2022) yang menyatakan bahwa menulis adalah proses menuangkan ide, imajinasi, pendapat, dan perasaan melalui tulisan yang bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan yang paling akhir dipelajari dan bersifat produktif. Menulis merupakan aspek berbahasa yang paling kompleks untuk dikuasai setelah keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca dalam pembelajaran bahasa. Menulis merupakan upaya seseorang menyampaikan pendapat, ide, pikiran, atau gagasan melalui alat tulis untuk dibaca oleh orang lain.

2.3.1 Tujuan dan Manfaat Menulis

Secara garis besar, tujuan dari menulis ialah untuk memberikan segala bentuk informasi melalui tulisan kepada pembaca. Menulis juga bertujuan untuk mengungkapkan gagasan dan fakta-fakta secara jelas dan efektif. Sejalan dengan itu, Helaluddin & Awalludin (2020) membagi beberapa tujuan menulis sebagai berikut.

1) Tujuan informasi atau penerangan

Tulisan yang ditujukan untuk menyampaikan informasi apa adanya tanpa adanya tendensi atau tujuan lainnya.

2) Tujuan penugasan

Tulisan yang ditujukan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh

pengajar.

3) Tujuan estetis

Tulisan yang ditujukan untuk nilai seni yang biasanya dibuat oleh sastrawan.

4) Tujuan kreatif

Tulisan yang ditujukan untuk mengembangkan daya imajinasi untuk menghasilkan suatu karya berbeda dan bercita rasa tinggi.

5) Tujuan konsumtif

Tulisan yang ditujukan untuk konsumtif (Helaluddin & Awalludin, 2020).

Sementara itu, Hartig dalam Tarigan (2021) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut.

- 1) Tujuan penugasan (*assignment purpose*), yaitu penulis menulis sesuatu karena diperintahkan atau ditugaskan, bukan atas keinginannya sendiri.
- 2) Tujuan altruistik (*altruistic purpose*), yaitu penulis bertujuan untuk menyenangkan atau memuaskan para pembaca.
- 3) Tujuan persuasif (*persuasive purpose*), yaitu penulis bertujuan untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran dari gagasan yang diungkapkan.
- 4) Tujuan informasional (*information purpose*) yaitu, penulis bertujuan untuk memberikan informasi atau penjelasan kepada pembaca.
- 5) Tujuan pernyataan diri (*self-expressive*), yaitu penulis bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan dirinya sendiri kepada pembaca.
- 6) Tujuan kreatif (*creative purpose*), yaitu penulis bertujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik atau kesenian dalam tulisannya.
- 7) Tujuan pemecahan masalah (*problem-solving purpose*), yaitu penulis bertujuan untuk mengatasi atau menyelesaikan masalah melalui tulisannya.

Selain beberapa tujuan yang diuraikan tersebut, menulis juga memiliki beberapa manfaat, Helaluddin & Awalludin (2020) menjelaskan antara lain sebagai berikut.

- 1) Dengan semakin sering menulis, penulis akan mengetahui secara lebih detail tentang kemampuan dan potensi dirinya yang harus dikembangkan.
- 2) Dapat mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalarannya.
- 3) Dapat mengembangkan wawasan dan fakta/fakta yang memiliki hubungan.

- 4) Dengan menulis akan selalu menumbuhkan ide-ide baru bagi penulis.
- 5) Menulis juga dapat menumbuhkan rasa objektivitas bagi penulisnya.
- 6) Membantu memecahkan permasalahan (Helaluddin & Awalludin, 2020).

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari menulis adalah untuk memberikan informasi dan mengungkapkan gagasan serta fakta secara jelas dan efektif kepada pembaca. Di sisi lain, terdapat manfaat dari menulis, antara lain: untuk mengembangkan diri, menumbuhkan ide, serta membantu untuk memecahkan masalah.

2.3.2 Keterampilan Menulis Bahasa Prancis SMA

Dalam mempelajari bahasa Prancis, ada empat keterampilan yang perlu dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*production écrite*). Keterampilan menulis bahasa Prancis merupakan suatu keterampilan yang penting yang harus dikuasai siswa yang ingin belajar bahasa Prancis selain ketiga keterampilan lainnya. Pada hakikatnya, Tarigan (2021) menjelaskan bahwa keterampilan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik. Oleh karena itu, dalam menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosakata. Hal ini berarti dalam menulis juga harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata, gramatikal, maupun ejaan. Selain itu, keterampilan menulis bukanlah suatu keterampilan yang diwariskan, tetapi suatu keterampilan yang membutuhkan latihan agar siswa tersebut bisa memahami tentang menulis.

Dalam mempelajari keterampilan menulis bahasa Prancis, tentunya siswa banyak mengalami kesulitan dan kesalahan serta membutuhkan proses yang panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rini (2021), yakni:

“Pour comprendre même maîtriser tous ces aspects, ils ont besoin de long processus. Ils feront des erreurs, ils rencontreront des difficultés, il y aura beaucoup de phénomènes trouvés dans le processus de leur apprentissage de langue (Rini, 2021)”.

Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan bahwa untuk memahami keempat aspek berbahasa, mereka (siswa) akan membutuhkan proses yang panjang. Mereka akan menemukan kesalahan, kesulitan, dan akan banyak fenomena yang ditemukan dalam proses pembelajaran bahasa mereka. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan latihan serta dalam pembelajarannya juga harus terampil dalam penguasaan bahasa, kosakata, gramatikal, serta penggunaan ejaan.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, keterampilan menulis bahasa Prancis disesuaikan dengan tingkatan dari siswa. Siswa SMA tergolong ke dalam tingkatan dasar, yaitu tingkatan A1. Menurut buku *Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer* (Conseils de l'Europe, 2001), keterampilan menulis pada tingkatan A1, siswa diharapkan dapat menulis pesan yang sangat sederhana mengenai kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat memberikan informasi tentang diri sendiri seperti nama, kewarganegaraan, alamat, serta informasi umum, dalam kuesioner atau lembar data serta siswa juga dapat diharapkan dapat menyalin kata-kata atau pesan singkat, menulis angka, tanggal dan siswa dapat mengenali berbagai bentuk tulisan. Secara lebih khusus untuk materi di SMA disesuaikan dengan ATP. Pada ATP kemampuan menulis untuk tingkatan A1, siswa dapat menuliskan kata, kalimat, dan ungkapan komunikatif tentang kehidupan sehari-hari dengan huruf ejaan dan tanda baca yang tepat. Kemudian, siswa dapat menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara tertulis dalam bentuk dialog atau teks sederhana lainnya tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (*lexique, grammaire, dan orthographe*) dan siswa dapat mendeskripsikan tentang liburan di kartu pos. Selain itu, siswa dapat mengisi formulir paspor, dan lain-lain dengan rincian nama, alamat, tempat tinggal lahir, dll, dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (*lexique, grammaire dan orthographe*) dengan 40 s.d. 50 kata.

2.4 Penilaian Keterampilan Menulis Bahasa Prancis

Untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam suatu bidang keterampilan, perlu adanya suatu evaluasi atau tes. Tes untuk mengetahui kemampuan berbahasa Prancis dikenal dengan nama DELF. DELF (*Diplôme d'Études en Langue Française*) merupakan sertifikat atau prestasi penguasaan bahasa Prancis peserta didik yang dikeluarkan oleh pemerintah Prancis dengan standar yang ditetapkan oleh CECRL. CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) merupakan standar internasional untuk menggambarkan kemampuan bahasa Prancis peserta didik yang dibuat oleh negara Eropa yang diukur berdasarkan *Grille D'évaluation*.

Berdasarkan CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*), terdapat enam tingkatan yang menjadi acuan sebagai standar kemahiran dalam pembelajaran bahasa Prancis, yaitu: A1 (Tingkat Pemula atau Dasar), A2 (Tingkat Menengah), B1 (Tingkat Lanjutan), B2 (Tingkat Lanjutan), C1 (Tingkat Mahir), dan C2 (Tingkat Mahir) (Conseils de l'Europe, 2001).

Keenam tingkatan tersebut dibagi menjadi 3 kategori, yaitu Tingkat A untuk tingkat pemula, Tingkat B untuk tingkat menengah, dan Tingkat C untuk tingkat mahir. Berdasarkan tingkatannya, pembelajaran bahasa Prancis di sekolah menengah atas (SMA) berada di tingkat pemula atau setara dengan tingkat A1. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini, penilaian keterampilan menulis bahasa Prancis diukur sesuai dengan *Grille D'évaluation Production Écrite CECRL Niveau A1*.

Grille D'évaluation Production Écrite CECRL Niveau A1

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétence pragmatique	Réalisation de la tâche	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Cohérence et cohésion	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence sociolinguistique	Adéquation sociolinguistique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence linguistique	Lexique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Morphosyntaxe	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3

Sumber : France Education International (2019)

Gambar 11 Penilaian Keterampilan Menulis CECRL Niveau A1

Gambar 11, penilaian menulis bahasa Prancis tingkatan A1, menurut France Education International (2019) ada tiga aspek kompetensi penilaian, yaitu kompetensi pragmatis (*compétence pragmatique*), kompetensi sosiolinguistik (*compétence sociolinguistique*), dan kompetensi linguistik (*compétence linguistique*). Penjelasan dari ketiga kompetensi yang dinilai adalah sebagai berikut.

- 1) Pada aspek pertama, aspek kompetensi pragmatis (*compétence pragmatique*), penilaian dilakukan pada dua hal, yaitu pada penyelesaian tugas (*réalisation de la tâche*) dan koheren dan kohesi (*cohérence et cohésion*).
- 2) Selanjutnya, pada aspek kedua, aspek sosiolinguistik (*compétence sociolinguistique*), penilaian dilakukan pada kecukupan (*adéquation*).
- 3) Aspek ketiga, yaitu aspek kompetensi linguistik (*compétence linguistique*) penilaian dilakukan atas dua hal, yaitu, leksikal (*lexique*) dan morfosintaksis (*morphosyntaxe*).

Pada penelitian ini aspek yang digunakan hanya dua kompetensi, yaitu kompetensi pragmatis dan kompetensi linguistik. Alasannya adalah untuk menyesuaikan dengan jenis soal menulis yang diberikan, yaitu teks deksripsi bukan teks korespondensi.

2.5 Materi Bahasa Prancis

Peneliti membuat materi menggunakan media aplikasi Quizizz mengacu pada alur tujuan pembelajaran (ATP) bahasa Prancis kelas XI tentang kehidupan sehari-hari atau "*la vie quotidienne*" yang akan diajarkan pada siswa kelas XI di semester dua. Materi yang akan diajarkan akan disisipkan seperti tata bahasa, kosakata, dan tindak tutur.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan deskripsi terkait kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Berikut beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini.

- 1) Penelitian yang pertama yang dilakukan oleh Fitriansyah, Arni, dan Fitriani (2024) yang berjudul "**Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Aplikasi Quizizz pada Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sambas Kabupaten Sambas**". Metode yang digunakan ialah metode penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini terdapat siklus 1 dan siklus 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata keterampilan menulis antara lain, prasiklus dengan rata-rata 66 persentase 38%, siklus satu dengan rata-rata 70 persentase 65%, dan siklus dua dengan rata-rata 76 persentase 85%. Hasil ini menunjukkan keterampilan menulis teks prosedur dengan menggunakan media Quizizz mengalami signifikan dengan kategori cukup pada siklus dua. Dengan demikian, hasil penelitian yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Sambas dapat dikatakan berhasil.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama menggunakan media Quizizz, sedangkan perbedaannya terdapat pada bahasa yang digunakan serta tempat penelitian. Penelitian ini menggunakan Quizizz untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis di SMAN 9 Bandar Lampung, sedangkan pada penelitian relevan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sambas.

- 2) Penelitian relevan selanjutnya dari Nurjanah dan Faznur (2022) yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Brainstroming* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz”**. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI OTKP SMK Informatika Ciputat. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang bertujuan untuk membangun minat belajar siswa pada keterampilan menulis teks eksplanasi pada pembelajaran daring. Hasil dari penelitian adalah keefektifan pada saat pembelajaran daring dengan menerapkan model pembelajaran *brainstroming* berbantuan Quizizz dan juga nilai tes siswa mengalami peningkatan.

Persamaan kedua penelitian ini adalah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dan menggunakan Quizizz. Perbedaannya ialah peneliti menggunakan Quizizz untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa, sedangkan penelitian relevan ini untuk membangun minat belajar siswa pada keterampilan menulis teks eksplanasi pada pembelajaran daring.

- 3) Kemudian, penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Rini dkk., (2021) yang berjudul **“Pelatihan Penyusunan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Bahasa Prancis melalui Platform Quizizz bagi Guru Bahasa Prancis se-Lampung”**. Penelitian ini bertujuan membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran daring bahasa Prancis secara optimal, menyenangkan, dan menarik. Media yang digunakan adalah platform Quizizz dengan metode pelatihan terbimbing yang dilakukan secara daring pada bulan Juli 2021 melalui aplikasi Zoom Meeting. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak yang sangat positif bagi para guru. Selain itu, para guru merasa terbantu dengan adanya platform Quizizz sebagai media pembelajaran. Siswa pun merasa senang saat mengerjakan soal atau latihan, dan guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoreksi nilai siswa. Dengan demikian, pelatihan penyusunan instrumen evaluasi pembelajaran bahasa Prancis melalui platform Quizizz kepada para guru bahasa Prancis se-Lampung dapat dikatakan berhasil.

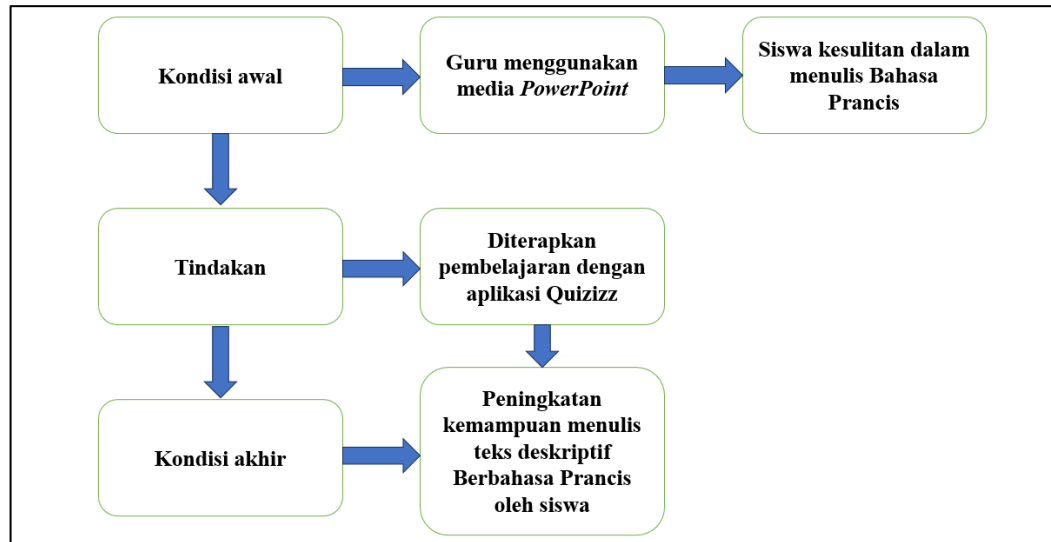
Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah media yang digunakan sama-sama menggunakan platform Quizizz, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode yang digunakan. Penelitian relevan menggunakan metode pelatihan terbimbing. Selain itu, sampel yang digunakan juga berbeda. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung, sedangkan pada penelitian relevan sampel ialah para guru bahasa Prancis se-Lampung.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis SMAN 9 Bandar Lampung, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran, masih banyak siswa yang membuat kesalahan dalam menulis kalimat, seperti kesalahan gramatikal serta kurangnya perbendaharaan kosakata yang dikuasai. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media yang digunakan oleh guru belum optimal dan belum bervariasi, sehingga hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh saat proses pembelajaran. Dengan demikian, dibutuhkan suatu media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif.

Saat ini ada beragam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua media sesuai dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Penggunaan media pembelajaran yang sudah teruji keefektifannya diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, pengujian terhadap media pembelajaran penting dilakukan, dalam hal ini ialah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi berbasis permainan yang bisa digunakan sebagai sarana yang efektif untuk menyampaikan materi dan sebagai media evaluasi pembelajaran. Pengimplementasian media ini diharapkan layak digunakan dan dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Prancis.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat digambarkan bagan kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 12 Bagan Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis

Berdasarkan bagan kerangka berpikir pada gambar 12, peneliti mengajukan hipotesis bahwa penggunaan media aplikasi Quizizz akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan bahasa Prancis dalam keterampilan menulis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Eksperimen adalah metode penelitian ilmiah yang digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian dengan cara mengendalikan variabel-variabel tertentu untuk memahami hubungan sebab-akibat. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) pada kondisi yang terkendalikan.

3.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental*. Menurut Sugiyono (2019) *pre-experimental design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependent*. Oleh karena itu, hasil dari eksperimen yang menjadi variabel *dependent* itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independent*. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol.

Sugiyono (2019) mengemukakan tiga bentuk dalam *pre-experimental design*, yaitu *One-shot Case Study*, *One Group Pre-test-Post-test Design* dan *Intac Group Comparison*. Pada penelitian ini digunakan bentuk *One Group Pre-test-Post-test design*.

Tabel 1 Desain Penelitian *One group Pre-test Post-test Design*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
E	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media aplikasi Quizizz

O₁ : *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

O₂ : *Post-test* dilakukan setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Dari desain penelitian di atas, peneliti hanya menggunakan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media aplikasi Quizizz. Pada tahap awal diberi *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa menulis teks deskriptif dalam bahasa Prancis. Selanjutnya, diberikan *treatment* dengan cara menggunakan media aplikasi Quizizz. Setelah diberikan perlakuan, kemudian kemampuan menulis siswa diukur kembali dengan pemberian *post-test*.

3.3 Variabel Penelitian

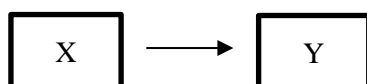
Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang digunakan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat).

3.3.1 Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa variabel *independent* atau disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel *dependent* (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent* adalah penggunaan media aplikasi Quizizz.

3.3.2 Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa variabel *dependent* atau disebut sebagai variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel *independent* (bebas). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *dependent* adalah meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI.



Gambar 13 Hubungan Antar Variabel Penelitian

Sumber : Sugiyono (2019)

Keterangan :

X : Penggunaan media aplikasi Quizizz sebagai variabel bebas

Y : Keterampilan menulis bahasa Prancis sebagai variabel terikat

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 9 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Panglima Polim Nomor.18, Kelurahan Segala Mider, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

3.5.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung.

3.5.2 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah keterampilan menulis bahasa Prancis dengan menggunakan media aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung.

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Dalam sebuah penelitian populasi memiliki peran yang sangat penting. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung yang terdiri atas tiga kelas dengan jumlah 105 siswa.

Tabel 2 Populasi Seluruh Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI-4	34
2.	XI-8	35
3.	XI-10	36
Jumlah		105

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang diteliti. Tidak harus semua dari populasi dijadikan sampel cukup diambil yang mewakili. Menurut Sugiyono (2019), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling*. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* karena populasi yang diteliti bersifat homogen. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-10 SMAN 9 Bandar Lampung.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain, berupa tes dan angket.

3.7.1 Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk pengukuran dan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa. Pada penelitian ini, dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* dan *post-test* sesudah diberikan perlakuan. Dalam pemilihan soal tes, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis SMAN 9 Bandar Lampung. Pada penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah tes uraian, yaitu menulis teks deskriptif dalam bahasa Prancis dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*).

3.7.2 Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari sejumlah Responden melalui pertanyaan-pertanyaan. Menurut Sugiyono (2019), kuesioner adalah teknik yang digunakan untuk

menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa jawaban dari Responden. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa angket adalah hal yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan untuk kemudian dijawab oleh Responden. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam keterampilan menulis teks deskriptif siswa dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*).

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Tes yang diberikan pada siswa adalah tes dalam bentuk uraian untuk mendeskripsikan dan membuat teks sesuai dengan konteks. Sementara itu, angket digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian mengacu pada alur tujuan pembelajaran (ATP) bahasa Prancis kelas XI ATP yang digunakan, khususnya pada keterampilan menulis adalah sebagai berikut.

Tabel 3 ATP Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di SMA

Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat menyusun teks tulis sederhana berupa peristiwa, pengalaman pribadi, dan menjawab balasan undangan, pesan singkat dan surat.
Capaian Pembelajaran Pertahun	Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat mengisi formulir isian dan membuat teks tulis pendek sederhana, serta surat sederhana antara 40 s.d 50 kata.
Alur tujuan pembelajaran	11.1. Peserta didik menulis kata, kalimat dan ungkapan komunikatif tentang kehidupan sehari-hari dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.
	11.2. Peserta didik menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara tertulis dalam bentuk dialog dan atau teks sederhana lainnya tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammaire dan orthographe</i>).

	11.3 Peserta didik dapat mendeskripsikan tentang liburan di kartu pos. Mengisi formulir paspor, dan lain-lain dengan rincian seperti nama, alamat, tempat tanggal lahir, dll dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammair, dan orthographe</i>) (40 s.d. 50 kata).
Kata/ frasa kunci	11.1. Menulis kata, kalimat dan ungkapan komunikatif.
	11.2. Menyusun kalimat.
	11.3. Menyusun teks tulis sederhana.
Rekomendasi materi	Mendeskripsikan tentang liburan di kartu pos. Mengisi formulir, paspor, dan lain-lain dengan rincian seperti: nama, alamat, tempat tanggal lahir, dll.
Indikator penilaian	Kosakata yang digunakan.
	Penulisan yang tepat.
	Struktur kalimat yang tepat.
Glosarium	<i>Parler de ses habitudes : Tous les matins, je me lève à 6 heures. Ensuite, je me lave / je me douche, je me coiffe les cheveux puis je m'habille.</i>

Sumber : <https://guru.kemdikbud.go.id/>

3.8.1 Kisi-kisi Instrumen *Pre-test* dan *Post-test*

Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes. Instrumen pada *pre-test* dan *post-test* ialah tes menulis teks deskriptif dalam bahasa Prancis dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*). Berikut kisi-kisi instrumen *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Perintah	Materi
1.	Siswa dapat menulis teks sederhana tentang kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) berdasarkan gambar-gambar yang telah disediakan secara berurutan sebanyak 40 sampai 50 kata.	Mampu menulis teks sederhana tentang materi kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) berdasarkan gambar yang telah disediakan secara berurutan dan mampu membuat teks sebanyak 40 sampai 50 kata.

Kisi-kisi tes yang digunakan berdasarkan dengan ATP mata pelajaran bahasa Prancis kelas XI Kurikulum Merdeka. Materi yang diberikan mengacu pada kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*).

3.8.2 Kisi-kisi Instrumen Angket

Angket digunakan untuk mengetahui Respons siswa terhadap kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran aplikasi Quizizz. Angket ini terdiri atas 10 pertanyaan. Sebelum menyusun angket, diperlukan kisi-kisi yang nantinya akan dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan. Kisi-kisi ini diadaptasi dari penelitian (Putri, 2023). Namun, kisi-kisi ini telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti saat penelitian berlangsung. Berikut adalah kisi-kisi instrumen dari angket.

Tabel 5 Kisi-kisi Angket

No.	Komponen	Indikator	Pertanyaan
1.	Tanggapan siswa terkait penggunaan aplikasi Quizizz	Respons siswa terhadap kemudahan dalam mengakses aplikasi Quizizz.	1
		Respons siswa terhadap tampilan yang ada pada aplikasi Quizizz.	2
		Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz.	3
		Respons siswa terkait keefetifan aplikasi Quizizz tentang kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Quizizz.	4
		Pendapat siswa tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz.	9,10
2.	Tanggapan siswa terkait pembelajaran menulis menggunakan aplikasi Quizizz	Respons siswa terhadap pembelajaran menulis teks deskriptif sederhana bahasa Prancis dengan materi kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) menggunakan aplikasi Quizizz.	5, 6, 7
		Respons siswa terhadap kemampuan menulis teks deskriptif bahasa Prancis setelah menggunakan aplikasi Quizizz.	8

Sumber : Putri (2023)

Penelitian ini menggunakan dua komponen utama, yaitu tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis menggunakan aplikasi Quizizz. Terdapat dua jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup merupakan angket yang berisi sejumlah pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah disediakan, sedangkan angket terbuka merupakan angket yang berisi daftar pertanyaan esai tanpa ada pilihan jawaban yang disediakan. Terdapat delapan pertanyaan angket tertutup dan dua pertanyaan angket terbuka.

3.8.3 Alat Ukur Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, penilaian angket yang diberikan kepada siswa berskala ordinal (*likert scale*). Sugiyono (2019) mengatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait fenomena tertentu.

Tabel 6 Skor Tanggapan Responden

1	SS : Sangat Setuju	Diberi Skor 5
2	S : Setuju	Diberi Skor 4
3	R : Ragu-ragu	Diberi Skor 3
4	TS : Tidak Setuju	Diberi Skor 2
5	STS : Sangat Tidak Setuju	Diberi Skor 1

Sumber : Sugiyono (2019)

3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Sugiyono (2019) berpendapat bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini digunakan instrumen validitas isi. Instrumen validitas isi dapat dilakukan dengan cara membandingkan isi instrumen dengan materi yang direncanakan. Berdasarkan hal tersebut, teknik validitas isi ini dilakukan dengan cara mencocokkan materi tes dengan indikator dalam modul ajar dan kisi-kisi instrumen. Tes dapat dikatakan memiliki validitas isi apabila kisi-kisi instrumen sesuai dengan materi yang ada di alur tujuan pembelajaran (ATP) dan modul ajar Kurikulum Merdeka, yang berarti validitas isi soal telah terpenuhi.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Sugiyono (2019) mengatakan uji reliabilitas mengukur sejauh mana hasil yang diperoleh dari pengukuran dengan objek yang sama akan konsisten atau tetap sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Perhitungan reliabilitas Cronbach's Alpha dibantu dengan program SPSS 22. Adapun rumus dari Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas yang dicari

σ_1^2 : jumlah variansi skor tiap-tiap item

σ_1^2 : varians total

n : banyaknya soal/jumlah item

3.10 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*, data hasil kedua tes tersebut kemudian diolah dan dianalisis. Analisis yang digunakan untuk mengolah data tersebut adalah analisis normalitas dan homogenitas.

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang ada merupakan sampel yang normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria penentuan dalam keputusan uji distribusi normalitas ialah sebagai berikut.

- 1) Tolak H_0 nilai apabila sig < 0,05 berdistribusi tidak normal.
- 2) Terima H_0 apabila sig > 0,05 berdistribusi normal.

3.10.2 Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, diperlukan juga uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji Levene statistics dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria pengujian homogenitas ialah sebagai berikut.

- 1) Tolak H_0 apabila sig < 0,05 sampel memiliki variansi yang berbeda.
- 2) Terima H_0 apabila sig > 0,05 sampel memiliki variansi yang sama atau diterima.

3.10.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis dengan mengambil hasil nilai dari siswa, yaitu nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Uji N-gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. N-gain dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N - Gain \geq = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Tinggi : N-gain > 0,7

Sedang : $0,3 \leq g \leq 0,7$

Rendah : N-gain < 0.3

3.10.4 Uji Hipotesis (Uji-T)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis dengan menggunakan uji sampel t-tes. Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Sig < 0,05, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.
- 2) Jika nilai Sig > 0,05, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

3.11 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yakni sebagai berikut.

3.11.1 Tahap Perencanaan (Pre-Eksperimen)

Tahap perencanaan atau pre-eksperimen merupakan tahap yang dilaksanakan sebelum eksperimen. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memilih sampel secara random untuk menentukan kelas eksperimen. Kemudian, setelah mendapatkan kelas eksperimen, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, ATP, dan materi serta bahan ajar yang nantinya akan dipergunakan.

3.11.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)

Pada tahap eksperimen, terdapat tiga tahap kegiatan, yaitu pemberian *pre-test*, pemberian *treatment*, dan pemberian *post-test*. Tahap pertama adalah *pre-test* yang merupakan tahap awal pertemuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan menulis bahasa Prancis sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya, tahap kedua memberikan *treatment* yang dilakukan sebanyak dua kali dengan memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz. Kemudian, setelah diberikan *treatment*, dilanjutkan dengan pemberian *post-test*. Tes ini diberikan untuk mengetahui peningkatan para siswa dalam keterampilan menulis bahasa Prancis setelah diberikan *treatment*.

3.11.3 Tahap Akhir (Pasca Eksperimen)

Tahap ini merupakan tahap akhir eksperimen. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dari *pre-test* dan *post-test*, menganalisis atau mengolah data dari hasil *pre-test* dan *post-test*, serta membuat kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan yang digunakan untuk menjawab hipotesis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil deskripsi dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif sederhana tentang materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) dalam bahasa Prancis pada siswa kelas XI-10 SMAN 9 Bandar Lampung terbukti efektif. Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pre-test*, dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 51,31 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,97, menunjukkan peningkatan sebesar 27,66 poin.
- 2) Selanjutnya, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari penggunaan aplikasi Quizizz adalah dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami bagaimana menulis teks deskriptif dalam bahasa Prancis, memudahkan dalam mengerjakan latihan soal tentang kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*), menambah kosakata, mudah diakses, dan fitur-fiturnya sangat menarik. Sementara itu, kekurangannya adalah membutuhkan sinyal yang stabil karena aplikasi Quizizz harus terkoneksi dengan internet. Namun, peneliti telah mengatasinya dengan membagikan *hotspot* kepada siswa dan antar siswa juga saling berbagi *hotspot* satu sama lain. Di sisi lain, peneliti juga menemukan kekurangan berupa siswa yang kurang fokus pada saat proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1) Bagi guru

Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya dengan menggunakan media seperti aplikasi Quizizz. Hal ini bertujuan agar siswa tidak cepat bosan dan lebih tertarik dalam pembelajaran khususnya dalam menulis teks deskriptif bahasa Prancis.

2) Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melatih keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis.

3) Bagi peneliti lain

Dalam penelitian ini, peneliti lainnya diharapkan memilih media pembelajaran yang interaktif, seperti Quizizz. Peneliti juga mengamati bahwa siswa sering kali kurang fokus selama pembelajaran akibat keberadaan ponsel selama *treatment*. Hal ini mengakibatkan gangguan konsentrasi pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan pengawasan terhadap penggunaan ponsel di kelas dan mengatur lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam | Computer Based Information System Journal*. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Anggraini, Y., Rosita, D., & Rini, S. (2020). *Model Pembelajaran Scramble pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 9 Bandarlampung*. *Pranala*, 3(1), 79–89.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). *Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Batubara, H. . (2020). *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books. In *Fatawa Publishing*.
- Conseils de l'Europe. (2001). *Cadre Europeen Commun De Reference Pour Les Langues, Paris : Les Éditions Didier*.
- Dewi, S. C., Sari, T. C., & Rosita, D. (2020). *Vlog sebagai Media Edukasi di Era Revolusi Industri 4.0*. *PRANALA Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 3, 23–34.
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Faridatuunnisa, I. (2020). *Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia*. *Prosiding Seminar Nasional*, 191–199.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media*. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Fitriansyah, W. A., Arni, & Fitriani. (2024). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Aplikasi Quizizz pada Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sambas Kabupaten Sambas*. *IKIP PGRI Pontianak*.
- France Education International. (2019). *Niveau A1 du CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues)*, diakses pada tanggal 1 Mei 2024.

URL: <http://www.delfdalf.fr/niveau-a1-du-cecr-cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues.html>

- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa* (Vol. 42171, Issue 0254).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Istiqlal, A. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar*. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Kemdikbud.go.id. 2024, Konsep Alur Tujuan (ATP) - Merdeka Mengajar. Diakses pada tanggal 3 April 2024. URL: <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/14151391154969-Perumusan-Tujuan-Pembelajaran-TP-dan-Penyusunan-Alur-Tujuan-Pembelajaran-ATP>.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA*. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
- Komalasari, D., Apriliana, A. C., & Eka, W. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fiksi*. *Literat - Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 103–108.
- Mahmuda, S. (2018). 1131-85-3097-1-10-20180625. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 130–138.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Mardiyah. (2016). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf (Studi pada Mahasiswa Jurusan Matematika Semester Genap Angkatan Tahun 2015 Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung)*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 2–6.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Maufiroh, Y., Afifulloh, M., & Safi'i, I. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang*. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), 53–61.
- Mawarni, R. (2015). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Film pada Siswa Kelas III SD N Pencar 2, Sleman*. Ekp,

13(3), 1576–1580.

- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak*. Prosiding UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 27(I), 25–37.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz*. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45.
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pangesti, O. W. N. J. 2023. (2023). *Analisis Gerakan Literasi Sekolah Berbantuan Analysis Of The School Literacy Movement Assisted With The Quizizz Application In Class Iv Sdn 1 Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regenci Tulungagung*. 1–5.
- Prasetyo, N. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, diakses pada tanggal 1 Mei 2024. URL: <https://bpmgporontalo.kemdikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-disekolah/>
- Putri, S. S. N. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi SMAN 9 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2022/2023*. 1–14.
- Rini, S. (2019). *Analyse des Erreurs Grammaticales dans le Cours de la Production écrite du 4ème Semestre*. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 3, 00039.
- Rini, S. (2021). *Jurnal Ilmu Budaya Dasar*. *Jurnal Ilmu Budaya Dasar*, 8(2), 11.
- Rini, S., Rosita, D., Ikhtiarti, E., & Trisna, I. N. (2021). *Pelatihan Penyusunan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Bahasa Prancis Melalui Platform Quizizz bagi Guru Bahasa Prancis Se-Lampung*. *Ruang Pengabdian: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 105–114.
- Rocheleau, J. (2008). *Le Concept de Média d'Apprentissage. Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance*, 10(2), 1–16, diakses pada tanggal 15 Mei 2024. URL: <https://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/234>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA*. 4, 163–172.
- Sapriyah. (2019). *Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D* (Kedua). Bandung:Alfabeta, CV.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Digital). Penerbit ANGKASA.
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Istiqra*, 5 (meningkatkan presgtasi).
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). *Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1(1), 274–282.
- Yaumi, M. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences*. 21–44.