



## **Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung**

### ***L'utilisation de l'application de Quizizz pour Améliorer Compétence Écrite du Français chez la Classe XI SMAN 9 Bandar Lampung***

Catherine Fauzia Aliyya Puteri<sup>1</sup>, Endang Ikhtiarti<sup>2</sup>, Setia Rini<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Indonesia  
Email : [Catherinefauzia5@gmail.com](mailto:Catherinefauzia5@gmail.com)

#### **RÉSUMÉ**

*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. 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*

#### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan menulis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* dengan menggunakan desain *one-group pre-test-Post-test design* dengan sampel penelitian siswa kelas XI-10 yang berjumlah 36 siswa. Sementara itu, analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji-t dengan menggunakan SPSS 22. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 53,31 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 78,97. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat peningkatan sebesar 27,66. Selanjutnya terkait kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz dalam keterampilan menulis bahasa Prancis, kelebihan dari aplikasi Quizizz adalah mudah diakses dan menarik, karena menawarkan pilihan fitur seperti animasi, avatar dan musik, serta memiliki fungsi penilaian yang dapat diakses langsung oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan interaktif. Kekurangannya adalah membutuhkan jaringan yang stabil untuk mengakses aplikasi Quizizz.

**Kata Kunci:** aplikasi *Quizizz*, media pembelajaran, keterampilan menulis bahasa Prancis.

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, kita dapat mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Seiring berjalannya waktu, bahasa terus berubah dan berkembang. Perkembangan bahasa yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari tidak hanya terbatas pada bahasa Indonesia dan bahasa daerah, tetapi juga mencakup bahasa asing, seperti bahasa Inggris, Jepang, Jerman, dan Prancis (Mailani dkk., 2022).

Berkembangnya bahasa asing di Indonesia juga selaras dengan tingginya minat pelajar untuk mempelajari bahasa asing. Hal ini membuat banyak perguruan tinggi dan sekolah menyediakan fasilitas pembelajaran bahasa asing guna meningkatkan keterampilan berbahasa para pelajar. Bahasa asing yang paling banyak diminati adalah bahasa Prancis. Selain itu, bahasa ini juga dijadikan sebagai program studi di perguruan tinggi negeri ataupun swasta baik di fakultas ilmu budaya maupun fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, bahkan menjadi mata pelajaran peminatan di SMA/SMK.

Tujuan pembelajaran bahasa Prancis di SMA/SMK adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Prancis, baik secara lisan maupun tulisan (Dewi, Sari, & Rosita., 2020). Pembelajaran bahasa Prancis melibatkan empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan menyimak (*compéhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compéhension écrite*) dan keterampilan menulis (*production écrite*) (Anggraini, Diana, & Rini., 2020).

Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan sangat penting bagi siswa untuk menguasai bahasa Prancis dengan baik. Di antara keempat keterampilan itu, menulis sering kali dianggap paling sulit dan kompleks untuk dipelajari oleh siswa. 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.* Dalam bahasa Indonesia, keterampilan menulis dapat diartikan sebagai keterampilan yang kompleks dan palingsulit dalam keterampilan berbahasa. Kesulitan spesifik yang dibawa dalam menulis bahasa asing melingkupi kesulitan linguistik seperti masalah leksikal, sintaksi, morfologi, dan semantik”.

Berkaitan dengan keterampilan menulis, peneliti melakukan kegiatan observasi pada saat MBKM ISS-PKKM di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil dari observasi, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata siswa sudah terpenuhi kriteri ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata 80 sedangkan batas minimum nilai KKTP adalah 75. Akan tetapi, dalam saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa kendala.

Selama observasi pembelajaran keterampilan menulis, peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyusun kalimat, terutama kesalahan gramatikal. Selain itu, masalah lain yang dihadapi adalah minimnya kosakata bahasa Prancis yang dimiliki siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan atau ide pokok secara tertulis dalam bentuk paragraf. Di sisi lain, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Prancis. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Prancis, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dan kurang bervariasi. Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dengan bantuan PowerPoint dan memberikan tugas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang tertarik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu adanya pembaruan dalam pembelajaran menulis, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Prasetyo (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran yang optimal harus efektif dan efisien. Keefektifan terlihat dari kemampuan media dalam menyampaikan materi dengan cepat dan meningkatkan pemahaman siswa setelah, sedangkan keefisienannya terlihat dari kesederhanaan dan kemudahan penggunaannya.

Aplikasi-aplikasi pembelajaran merupakan salah satu media interaktif yang dapat mendukung proses belajar mengajar di kelas. Aplikasi tersebut sering disebut sebagai teknologi pendidikan atau *e-learning*. Dari berbagai aplikasi pembelajaran yang tersedia, peneliti memilih Quizizz sebagai media penelitian karena aplikasi ini menawarkan fitur menarik seperti belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Aplikasi Quizizz adalah platform pembelajaran daring berbasis permainan yang gratis. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan semangat, memotivasi, dan memperbaiki hasil belajar siswa. Quizizz juga memiliki sifat naratif dan fleksibel, dan selain digunakan untuk menyampaikan materi, aplikasi ini juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, Habiba, & Amanah., 2020). Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga memungkinkan presentasi interaktif. Menurut Azzahra & Pramudiani (2022), aplikasi ini memiliki dua fitur utama: *lesson* dan *quiz*. Fitur *lesson* memungkinkan penyampaian materi dengan teks, gambar, suara, dan video, serta integrasi kuis dalam *slide*, termasuk pilihan ganda, *polling*, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan modul menggambar.

Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Prancis. Pembelajaran bahasa ini mencakup seluruh aspek keterampilan berbahasa, yaitu

keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Quizizz menyediakan fitur-fitur yang mendukung keempat keterampilan tersebut. Untuk keterampilan menyimak, ada fitur audio untuk kuis dan presentasi. Keterampilan berbicara didukung dengan fitur jawaban audio dalam kuis. Keterampilan membaca didukung oleh fitur teks dalam kuis dan presentasi. Sedangkan untuk keterampilan menulis, Quizizz menyediakan berbagai format jawaban, termasuk esai. Dengan demikian, Quizizz sangat efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Prancis.

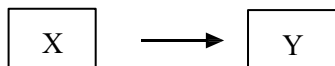
Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan melalui Google Scholar dengan kata kunci "aplikasi Quizizz" dan "keterampilan menulis bahasa Prancis," belum ditemukan penelitian yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Prancis. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi potensi penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis dengan judul "Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung," Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, dan membangkitkan semangat siswa dalam menulis bahasa Prancis.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa 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.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen yang memuat dua variabel, variabel bebas atau independen (X) dan variabel terikat atau dependen (Y). Variabel bebas atau independen dalam penelitian ini adalah aplikasi Quizizz yang memengaruhi variabel terikat atau dependen, yang mana keterampilan menulis bahasa Prancis siswa..



Gambar 1. Hubungan Antar Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) (2019), metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui hasil suatu perlakuan terhadap perlakuan lainnya dalam situasi yang terkontrol. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pre-test Post-test Design*.

Tabel 1. *One Group Pre-test and Post-test Design*

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

Keterangan :

E : Kelas eksperimen

O<sub>1</sub> : *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

X : Perlakuan atau *treatment* diberikan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

O<sub>2</sub> : *Post-test* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian ini, siswa diberi *pre-test* untuk menguji kemampuan awal siswa menulis teks deskriptif dalam bahasa Prancis sebelum diberi perlakuan. Kemudian diberikan *treatment* sebanyak dua kali dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, pengukuran dilakukan kembali dengan melakukan *post-test*. Dengan cara ini, peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Mei 2024, di SMAN 9 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Panglima Polim No. 18, Segala Mider, Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung, dengan sampel yang diambil dari kelas XI-10 sebanyak 36 siswa yang berfungsi sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data penelitian pada ini meliputi tes dan angket. Tes yang diterapkan adalah tes uraian, yaitu menulis teks deskriptif dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) yang mengacu pada alur tujuan pembelajaran (ATP). Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sementara angket digunakan untuk mengumpulkan pendapat siswa mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam menulis teks deskriptif dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*).

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keterampilan menulis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat pertemuan, yaitu mulai dari tanggal 15 Mei hingga 22 Mei 2024. Pertemuan pertama yaitu siswa mengerjakan *pre-test*, selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu memberikan *treatment* atau perlakuan, dan pertemuan terakhir siswa mengerjakan soal *post-test*. Soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* yaitu tes uraian menulis teks deskriptif sederhana dengan materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*).

Setelah rangkaian proses penelitian selesai, tahap selanjutnya ialah pengolahan data. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22 dan Microsoft Excel.

Hasil data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test*. Analisis mendalam mengenai hasil ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian berikut.

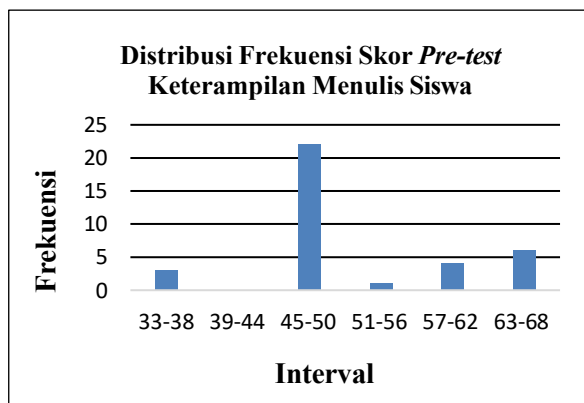
**a. Data Pretest**

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa dalam *pre-test* yakni nilai tertinggi sebesar 63 dan nilai terendah sebesar 33. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi skor *pre-test* yang dihitung menggunakan Microsoft Excel, maka diperoleh hasil sebagai berikut..

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Siswa

Interval	fi	xi	xi.fi	Persentase (%)
33 – 38	3	36	107	8%
39 – 44	0	42	0	0%
45 – 50	22	48	1045	61%
51 – 56	1	54	54	3%
57 – 62	4	60	238	11%
63 – 68	6	66	393	17%
	36		1.836	100%

Berdasarkan tabel 2, perolehan hasil *pre-test* siswa dengan nilai terendah berada pada kelas interval 33 – 38 terdapat sebanyak tiga siswa dengan persentase 8% dan siswa dengan nilai tertinggi berada pada kelas interval 63–68 terdapat sebanyak enam siswa dengan persentase 17%. Tabel distribusi frekuensi skor *pre-test* siswa dapat digambarkan dengan diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Frekuensi Skor *Pre-test* Siswa

Berdasarkan diagram 2, diketahui bahwa hasil *pre-test* siswa menunjukkan frekuensi terbanyak pada kelas interval ke-3 dengan jangkauan nilai 44–55, yang mencakup 22 siswa. Sementara itu, frekuensi terendah ditemukan pada kelas interval ke-2 dengan jangkauan nilai 39–44, di mana tidak ada siswa yang termasuk dalam interval tersebut.

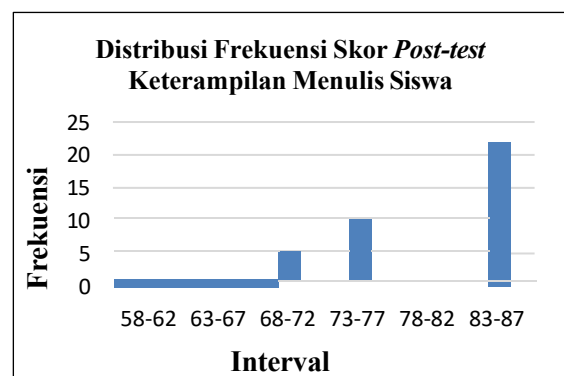
**b. Data Post-test**

Pelaksanaan *post-test* dilakukan setelah peneliti melakukan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Skor tertinggi yang diperoleh dalam *post-test* ini adalah 83 dan skor terendah yaitu 58. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi skor *post-test* yang dihitung menggunakan Microsoft Excel, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Posttest Siswa

Interval	fi	xi	xi.fi	Persentase (%)
58 – 62	1	60	60	3%
63 – 67	0	65	0	0%
68 – 72	4	70	280	11%
73 – 77	9	75	675	25%
78 – 82	0	80	0	0%
83 – 87	22	85	1870	61%
	36		2.885	100%

Berdasarkan tabel 3, hasil *post-test* siswa dengan nilai terendah beradapada kelas interval 58 – 62 terdapat sebanyak satu siswa dengan persentase 3% dan siswa dengan nilai tertinggi berada pada kelas interval 83 – 87 terdapat sebanyak 22 siswa dengan persentase 61%. Tabel distribusi frekuensi skor *post-test* siswa dapat digambarkan dengan diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Frekuensi Skor *Post-test* Siswa

Berdasarkan diagram 3, hasil *post-test* siswa menunjukkan frekuensi terbanyak pada kelas interval ke-6 dengan nilai 83 – 87, yang mencakup 22 siswa. Sebaliknya, frekuensi terendah terdapat pada kelas interval ke-2 dengan nilai 63 – 67 dan kelas interval ke-5 dengan nilai 78 – 82, di mana tidak ada siswa yang termasuk dalam interval tersebut.

**c. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan perbandingan antara data skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh.

Tabel 4. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	36	36
Nilai Tertinggi	63	83
Nilai Terendah	33	58
Mean	51,31	78,97
Median	50	83
Standar deviasi	7,460	6,036

Berdasarkan tabel 4, ada perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test*, siswa memperoleh skor terendah 33 dan skor tertinggi 58, dengan rata-rata 51,31. Sebaliknya, pada *post-test*, skor terendah meningkat menjadi 63, sementara skor tertinggi 83, dengan rata-rata 78,97. Hasil dari perbedaan tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 27,66 poin.

**d. Hasil Analisis Data**

Berikut ini adalah hasil analisis data yang telah diperoleh dan diproses.

**1. Uji Validitas**

Pada uji validitas, peneliti menyusun isi materi dan soal berdasarkan dengan alur tujuan pembelajaran (ATP). Selain itu, peneliti juga melakukan diskusi dengan para ahli, seperti dosen pembimbing dan guru bahasa Prancis di sekolah untuk memastikan bahwa isi materi dan soal yang disusun sudah sesuai dan memenuhi standar.

**2. Uji Reliabilitas**

Pada penelitian ini, uji reliabilitas dihitung menggunakan SPSS 22 dengan rumus Alpha Cronbach. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sebesar 0,633, yang lebih besar dari ambang batas 0,60. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan dapat dianggap dapat dipercaya.

**3. Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov yang dianalisis melalui SPSS 22. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dianggap tidak berdistribusi normal.

Hasil penghitungan dengan teknik Kolmogorov-Smirnov menggunakan metode Monte Carlo menunjukkan nilai signifikansi untuk *pre-test* sebesar 0,060 dan untuk *post-test* sebesar 0,082. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

**4. Uji Homogenitas**

Uji Uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Data dianggap homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan perhitungan dengan SPSS 22, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,086. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

## 5. Uji N-Gain

Pada penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas hasil belajar siswa dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan bahasa Prancis apakah mengalami peningkatan atau tidak.

Uji N-Gain dihitung dengan cara mengurangi nilai *post-test* dari nilai *pre-test*, kemudian membaginya dengan selisih antara nilai maksimum dan nilai *pre-test*.

$$\text{Rumus N-Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Keterangan :

Tinggi =  $g > 0,7$

Sedang =  $0,3 < g < 0,7$

Rendah =  $g < 0,3$

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,5594, yang masuk dalam kategori sedang. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

## 6. Uji-t

Uji-t atau uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini, uji hipotesis digunakan untuk mengukur efektivitas aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar keterampilan menulis bahasa Prancis, dengan bantuan SPSS 22. Keputusan dalam uji-t diambil berdasarkan kriteria jika nilai Sig < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 9 Bandar Lampung selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada siswa. Kemudian, pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi Quizizz, dan di pertemuan terakhir, siswa mengikuti *post-test*.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024, peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa kelas XI-10 untuk mengukur kemampuan awal menulis teks deskriptif sederhana tentang materi kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) berdasarkan gambar yang telah disusun secara berurutan.

Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa beberapa siswa kesulitan menulis teks deskriptif, seperti dalam menyusun kalimat SPOK, mengkonjugasi kata kerja, serta menggunakan tata bahasa dan kosakata dengan benar. Hal ini sesuai dengan pendapat Saldanha dalam Rini (2019) yang berpendapat bahwa keterampilan menulis adalah yang paling sulit, termasuk tantangan linguistik seperti leksikal, sintaksis, morfologi, dan semantik.

Selanjutnya, dilakukan *treatment* sebanyak dua kali. Sebelum *treatment* pertama, peneliti memberikan panduan singkat mengenai langkah-langkah menggunakan aplikasi Quizizz dan meminta siswa mengaksesnya menggunakan kode yang disediakan, dengan *username* berupa nama lengkap. Materi pembelajaran tentang *la vie quotidienne* disampaikan melalui Quizizz. Selain itu, peneliti juga memberikan latihan soal kepada siswa guna memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang telah dipelajari. siswa menunjukkan peningkatan antusiasme ketika peringkat ditampilkan melalui proyektor, sehingga memotivasi mereka untuk bersaing.

Selama *treatment*, beberapa siswa kesulitan mengakses Quizizz karena jaringan tidak stabil, yang menyebabkan mereka sering keluar dari aplikasi. Masalah ini dapat diatasi dengan siswa saling berbagi *hotspot* untuk mendapatkan koneksi internet yang stabil.

Pada *treatment* kedua, peneliti membahas kembali materi yang telat dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti meminta dua orang siswa perwakilan untuk membaca contoh teks yang ditampilkan melalui proyektor. Setelah itu, siswa bersama-sama mempelajari isi teks dengan tujuan agar mereka memahami materi dan dapat menulis teks deskriptif. Selanjutnya, siswa diberi latihan menulis teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari dengan panduan contoh teks. Peneliti menampilkan gambar-gambar berurutan di proyektor melalui aplikasi Quizizz untuk mempermudah dan merangsang siswa dalam menulis teks deskriptif tentang kehidupan sehari-hari

Setelah dua kali *treatment*, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari semangat mereka untuk saling bersaing mendapatkan peringkat tertinggi. Hal ini sejalan dengan tujuan aplikasi Quizizz yang dirancang agar menyenangkan dan berorientasi pada permainan dalam pembelajaran. Penjelasan ini mendukung pendapat Salsabila, Habiba, & Amanah (2020), yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini tidak hanya efektif untuk menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Terakhir, pada pertemuan keempat, dilakukan *post-test* dan pengisian angket Soal yang diberikan dalam *post-test* serupa dengan soal *pre-test*, yaitu soal tes menulis teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari berdasarkan gambar yang telah disusun secara berurutan. Hal ini bertujuan untuk mengukur apakah terdapat perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil *post-test*, kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam menyusun kalimat menjadi teks dengan baik, mengkonjugasikan kata kerja dengan benar, serta menggunakan kosakata dan tata bahasa yang tepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nurrita (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi belajar dan membantu

konsentrasi siswa.

Setelah siswa mengerjakan soal *post-test*, selanjutnya siswa mengisi angket yang diberikan. Angket yang diberikan berupa delapan pertanyaan angket tertutup dan dua pertanyaan angket terbuka terkait kelebihan serta kekurangan aplikasi Quizizz menurut pendapat siswa.

Pada angket yang diberikan, dapat diketahui bahwa terdapat kelebihan serta kekurangan dari aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran menulis bahasa Prancis. Menurut siswa, aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan, seperti kemudahan dalam memahami pembelajaran menulis teks deskriptif, menambah kosakata, dan meningkatkan semangat dalam latihan, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini juga sangat mudah diakses dan menarik karena menawarkan berbagai fitur seperti animasi, avatar, dan musik. Hal ini sejalan dengan pendapat Pangesti (2023), menyebutkan bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Di samping itu, Quizizz juga menawarkan fitur penilaian yang langsung dapat diakses oleh siswa, sehingga guru tidak perlu melakukan koreksi ulang karena hasilnya langsung tersedia dalam aplikasi. Pendapat ini didukung oleh Rini dkk., (2021), yang menyatakan bahwa Quizizz memudahkan evaluasi pembelajaran secara efektif, efisien, dan menyenangkan.

Kekurangan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran adalah membutuhkan koneksi internet yang stabil, dan beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka tidak bisa melakukan pencarian di Google. Menurut siswa, aplikasi Quizizz tidak memungkinkan mereka keluar dari aplikasi, tetapi hal ini memiliki sisi positif, yaitu mencegah siswa membuka jendela baru untuk mencari jawaban di internet dan membuat mereka lebih fokus dalam mengerjakan soal latihan di aplikasi tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Prancis siswa kelas XISMAN 9 Bandar Lampung tahun ajaran 2023/2024, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) dalam bahasa Prancis. Penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, sebagaimana dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 51,31 menjadi 78,97, dengan peningkatan sebesar 27,66 poin.

Selanjutnya, menurut pendapat siswa, aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, seperti memudahkan pemahaman dalam menulis teks deskriptif, membantu dalam mengerjakan latihan soal tentang kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*), menambah kosakata, mudah diakses, serta memiliki fitur-fitur menarik. Meskipun demikian, aplikasi ini juga memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan sinyal yang stabil karena harus terhubung ke internet. Namun, peneliti telah mengatasi masalah ini dengan menyediakan hotspot bagi siswa, dan siswa juga saling berbagi hotspot satusama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.

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.

- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- 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*.
- 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., 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.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. 4, 163–172.
- Sugiyono. (2019). *Kualitatif, Kuantitatif, R&D* (Kedua). ALFABETA.