



Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE

<https://journal.unnes.ac.id/journals/dicdac/index>

Implémentation de la leçons interactive Quizizz sur les matières féliciter quelqu'un pour la classe XII à SMA Kesatrian 1 Semarang

Redinda Larasati, Aisyah Al Adawiyah

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

Info Artikel

Résumé

L'apprentissage du français à SMA Kesatrian 1 Semarang n'utilise que des manuels scolaires et l'enseignant utilise rarement des supports d'apprentissage, ce qui rend les étudiants moins intéressés à participer à des activités d'apprentissage. Jusqu'à 100% des élèves de la Classe de Langue XII trouvent qu'il est difficile de comprendre le matériel Féliciter Quelqu'un s'ils apprennent uniquement à l'aide de manuels, 78,6% des élèves ont déclaré qu'il est très nécessaire d'utiliser des médias d'apprentissage, de sorte que l'utilisation de supports d'apprentissage soit considérée très nécessaire pour soutenir les activités d'apprentissage. Leçon Quizizz est l'une des fonctionnalités de l'application Quizizz qui peut être utilisée comme média d'apprentissage pour aider les étudiants à comprendre le matériel enseigné. Cela peut créer une atmosphère d'apprentissage plus attrayante pour augmenter la motivation d'apprentissage des étudiants. Le but de cette recherche est d'expliquer la mise en œuvre de la Leçon de Quizizz en Classe XII sur le matériel Féliciter Quelqu'un à SMA Kesatrian 1 Semarang. Cette étude a utilisé une méthode descriptive qualitative. Les résultats de cette recherche montrent que l'application de Leçon Quizizz est très utile pour les étudiants. 53,8 % des élèves étaient tout à fait d'accord et 46,2 % étaient d'accord pour dire que la leçon de Quizizz aide à comprendre le matériel. Par conséquent, on peut conclure que la Leçon de Quizizz est très efficace pour être utilisée comme média d'apprentissage pour aider les élèves à comprendre le matériel Féliciter Quelqu'un pendant le processus d'apprentissage.

Abstract

French learning at SMA Kesatrian 1 Semarang only uses textbooks and teachers also rarely use learning support media, thus making students feel bored and less interested in participating in learning activities. As many as 100% of class XII Language Students find it difficult to understand the Féliciter Quelqu'un material if learning only using textbooks, 78.6% of students stated that it is very necessary to use learning media, so the use of learning media is considered very necessary to support learning activities. Quizizz Lesson is one of the features of the Quizizz application that can be used as a learning media to help students understand the material taught. It can create a more attractive learning atmosphere to increase student learning motivation. The purpose of this study is to explain the implementation of the Quizizz Lesson in class XII on the Féliciter Quelqu'un material at SMA Kesatrian 1 Semarang. This study used a qualitative descriptive method. The results of this study show that the application of Quizizz Lesson is very helpful for students. 53.8% of students strongly agreed and 46.2% agreed that Quizizz's Lesson helps in understanding the material. Therefore, it can be concluded that Quizizz's Lesson is very effective to be used as a learning aid to help students understand Féliciter Quelqu'un material during the learning process.

Keywords:

interactive lesson, Quizizz, congratulate someone, French language learning

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

ISSN 2252-6994

Building B4 1st floor, French Language Education Study Program
Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang
Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Indonesia

☎ 024-8508072

L'INTRODUCTION

Apprendre le français n'est pas une chose facile, surtout pour les nouveaux apprenants. Dans un effort pour accroître la motivation des élèves à apprendre le français, les enseignants du niveau tertiaire ont beaucoup utilisé les développements technologiques pour fournir du matériel lors de l'enseignement en classe. Les méthodes conventionnelles de livraison de matériel peuvent entraîner la monotonie des étudiants dans la compréhension du matériel présenté, de sorte que la technologie peut être utile pour éviter l'ennui qui survient lors de l'apprentissage d'une langue étrangère, en particulier lors de l'apprentissage du français. Par conséquent, un enseignant doit être en mesure de tirer parti des développements technologiques existants afin que l'atmosphère d'enseignement et d'apprentissage devienne plus vivante.

SMA Kesatrian 1 Semarang en tant qu'un lycée privé, a ouvert un département de langue et fait des cours de français l'une des matières de spécialisation. Lors de la livraison du matériel, les enseignants emballent parfois le matériel d'apprentissage des manuels sous la forme de Microsoft Powerpoint afin que les élèves ne s'ennuient pas. Utilisation de Ms. PowerPoint est destiné à rendre le matériel intéressant afin que les étudiants aient un grand intérêt à apprendre lorsque le matériel est livré, à augmenter la motivation des étudiants et à poser activement des questions lorsque le matériel est livré.

L'apprentissage du français à SMA Kesatrian 1 Semarang dépend en partie des manuels scolaires. Sur la base du questionnaire distribué par 50% des étudiants ont déclaré que la présentation du matériel dans le livre était suffisante et pas intéressante, car les images contenues dans le manuel n'étaient pas attrayantes et n'étaient pas non plus équipées d'un support audio, les étudiants

avaient donc difficulté à comprendre un bon sujet.

La matière du Féliciter Quelqu'un est la matière de la première rencontre qui s'enseigne à partir du livre Salut ça va ? 3. Féliciter Quelqu'un est une expression utilisée pour Féliciter Quelqu'un en français. Quand on veut Féliciter Quelqu'un, on se divise en deux situations, à savoir une situation formelle et une situation informelle. La structure de la formation des phrases dans ces deux situations est divisée en phrases avec l'utilisation du sujet tu et vous dans les phrases formelles et informelles. Cette différence fait que les élèves ont du mal à utiliser et à composer des phrases de félicitations appropriées. Il faut donc des supports d'apprentissage pour que les élèves comprennent plus facilement la matière de Féliciter Quelqu'un.

Présentation de la matière du livre Salut ça va ? 3 qui présente des difficultés à comprendre le matériel Féliciter Quelqu'un peut être aidé par l'utilisation de la technologie d'apprentissage par la création de médias pour expliquer le matériel en détail. L'un des médias qui peut être utilisé pour soutenir les activités d'apprentissage est Quizizz. En utilisant Quizizz, les activités d'apprentissage deviennent plus intéressantes car les étudiants peuvent étudier et travailler sur des questions dans une atmosphère différente, comme jouer à des jeux, comme dans l'utilisation de l'une des fonctionnalités de Quizizz, à savoir les leçons interactives.

Leçon Interactive sont une fonctionnalité permettant de fournir un sujet ainsi que d'utiliser Microsoft Powerpoint, la seule différence est que la Leçon Interactive de Quizizz peut utiliser des images animées comme arrière-plan, peuvent ajouter de l'audio ou de la vidéo sur des diapositives et peuvent ajouter des quiz comme questions pratiques. En dehors de cela, avec la Leçon Interactive de Quizizz, il offre également une

atmosphère différente lors du travail sur les questions, les questions posées rendront les étudiants plus critiques à penser.

Dans le questionnaire sur les besoins des élèves, 78,6 % des élèves ont déclaré que Quizizz avait vraiment besoin d'être utilisé comme support d'apprentissage, notamment dans l'apprentissage de la matière de Féliciter Quelqu'un. Ensuite, presque tous les élèves de la classe XII Langue à SMA Kesatrian 1 Semarang, à savoir 92,9%, ont utilisé Quizizz pour faire des quiz comme exercice dans d'autres matières, donc Quizizz doit être utilisé pour aider les élèves à mieux comprendre le matériel d'apprentissage du français Féliciter Quelqu'un. Ainsi que dans cette étude, Quizizz se concentre comme un moyen d'apprentissage interactif pour les matières françaises.

Une recherche similaire a été menée par Azzahra et Pramudiani (2022) avec le titre de recherche "L'effet du Quizizz en tant que média interactif sur l'intérêt d'apprentissage des élèves pour les mathématiques de classe V à l'école élémentaire". Le but de cette étude était de déterminer l'effet de Quizizz en tant que média interactif sur l'intérêt d'apprentissage des élèves. Les résultats de cette étude sont qu'après avoir utilisé plus de médias interactifs lorsque l'activité a lieu, il est prouvé qu'elle affecte grandement l'intérêt d'apprentissage des élèves.

Ensuite, recherche menée par Supartini et Susanti (2021) avec le titre de recherche "Implementation of Using Quizizz in Evaluation of Online English Learning for Food and Beverage Service". L'objectif de cette recherche est de connaître la mise en œuvre de Quizizz lors d'activités d'évaluation. Les résultats de cette étude sont que la mise en œuvre de Quizizz lors des activités d'apprentissage s'est avérée très efficace pour accroître l'intérêt des élèves pour l'apprentissage. Ensuite, j'expliquerai

les théories média d'apprentissage, Quizizz, et Leçon Interactive.

Harahap et al (2022) ont expliqué que les médias sont un dispositif utilisé pour fournir des informations, tandis que les médias d'apprentissage sont un outil utilisé pour accroître l'intérêt pour l'apprentissage, choisir des médias d'apprentissage intéressants rendra les élèves curieux, il est donc efficace à utiliser car il facilitera le processus d'apprentissage.

L'utilisation de supports d'apprentissage lorsque le processus d'apprentissage a lieu peut augmenter la motivation d'apprentissage des élèves, en particulier si les supports peuvent être utilisés correctement et de manière variée (Nurdyansah, 2019). Les supports d'apprentissage sont un outil utilisé pour augmenter l'intérêt et la motivation des élèves lorsque l'apprentissage a lieu avec des supports d'apprentissage intéressants.

Selon Kustandi et Darmawan (2020) la sélection de bons supports d'apprentissage est déterminée par plusieurs facteurs, à savoir :

1. Les facteurs financiers, les installations, le temps et les ressources disponibles, en particulier les ressources humaines, sont des facteurs inhibant le développement et l'apprentissage.
2. Les activités d'apprentissage et les devoirs peuvent appliquer des compétences, de la mémorisation et de la réflexion où chaque mise en œuvre nécessite des techniques et des présentations différentes.
3. La nécessité de considérer les compétences des élèves à la fois en termes de compétences en lecture et de compétences en maîtrise de la technologie.
4. Le niveau d'efficacité ainsi que de plaisir.

5. La considération l'existence de plusieurs considérations dans le choix des médias, notamment :
 - a. Serait capable d'aider à fournir du matériel par le biais de l'audio et du visuel.
 - b. Serait capable d'adapter les réponses des élèves de manière appropriée, qu'il s'agisse d'activités écrites, audio ou physiques.
 - c. Pourrait fournir des commentaires.
6. Le choix du média principal ou le média secondaire pour présenter le matériel ou la pratique.

Quizizz est une application qui peut aider les enseignants à créer des quiz interactifs sur lesquels les élèves peuvent travailler pendant le processus d'apprentissage en classe ou en dehors de la classe (Haddar et Juliano, 2021).

Adawiyah et Fitrasih (2021) ont expliqué que l'utilisation de Quizizz dans l'apprentissage peut offrir une expérience intéressante et amusante aux étudiants, car Quizizz lui-même possède diverses fonctionnalités qui peuvent être utilisées pour soutenir les activités d'apprentissage. L'un d'eux est la fonction de la Leçon Interactive. Dans cette fonctionnalité, l'enseignant peut fournir le matériel enseigné pour qu'il soit plus intéressant et interactif. Cette fonctionnalité est presque la même que Microsoft Powerpoint où l'enseignant présente le matériel ainsi que pour faire des présentations, mais si grâce à Quizizz, l'enseignant peut insérer un arrière-plan intéressant en plus de cela à la fin de l'explication du matériel, l'enseignant peut également donner des quiz à découvrir la compréhension des élèves du matériel qui a été présenté.

Cette application est assez flexible à utiliser en raison de la fonction de réglage de l'heure. De plus, l'enseignant peut connaître les performances des élèves en voyant combien d'élèves ont répondu aux questions qui ont

été posées, combien de questions doivent être travaillées, savoir combien de questions les élèves n'ont pas maîtrisées, l'enseignant peut également télécharger les résultats de récapitulatifs des travaux des étudiants sous la forme de Microsoft Excel (Nizzarudin, Muhtarom et Nugraha, 2021).

Basé sur cette théorie, on peut conclure que Quizizz est un jeu interactif éducatif dans lequel il existe plusieurs types de formulaires de questions où les utilisateurs peuvent créer des quiz en fonction de leurs besoins. L'utilisation de Quizizz lors de la mise en œuvre de l'apprentissage rend les activités d'apprentissage plus intéressantes et non ennuyeuses. Les étudiants deviendront plus enthousiastes lorsqu'ils travailleront sur des questions, car les étudiants peuvent rivaliser les uns avec les autres, augmentant ainsi la motivation des étudiants pendant le processus d'apprentissage. Les formulaires de questions sur Quizizz se présentent sous la forme de choix multiples, d'entrées courtes et de descriptions. Afin que les utilisateurs puissent l'utiliser selon leurs besoins.

La Leçon Interactive sur Quizizz est une fonctionnalité permettant de fournir des leçons à l'aide de leçons interactives. Cette fonctionnalité est similaire à la présentation de matériel à l'aide de Microsoft Powerpoint, mais ce qui distingue cette Leçon Interactive de Quizizz est de pouvoir utiliser des images animées comme arrière-plan, de pouvoir ajouter de l'audio ou de la vidéo aux diapositives, d'avoir accès à Internet pour pouvoir accéder au site liens, et peut ajouter des quiz avec diverses formes de choix de questions qui peuvent être ajustées à vos besoins. Cette fonction de la Leçon Interactive peut également être un média alternatif lors de l'apprentissage, car lors de l'explication du matériel, l'enseignant est en mesure de donner des notes aux élèves sans écrire au tableau. Pour que les étudiants puissent prêter attention à l'explication du

matériel présenté facilement (Adawiyah & Fitrasih, 2021).

Le but de cette étude est de mettre en œuvre Leçon Interactive Quizizz, de présenter les résultats de la mise en œuvre Leçon Interactive Quizizz et d'expliquer les avantages et les inconvénients des fonctionnalités de Leçons Interactives Quizizz.

LA METHODOLOGIE

L'approche de la recherche utilisée est la recherche descriptive qualitative. La méthode descriptive est une recherche qui vise à fournir une vue d'ensemble de l'objet à l'étude. Cette recherche a été menée dans la classe XII Langue SMA Kesatrian 1 Semarang, qui est située à Jalan Pamularsih Raya No.116, Gisikdrono, Semarang Ouest, Ville de Semarang, Java Central 50149. Sur la base de l'explication de la section contexte, la recherche se concentre sur la mise en œuvre de la Leçon Interactive de Quizizz sur le matériel d'apprentissage de la langue française Féliciter Quelqu'un. Dans cette étude, les données ont été obtenues directement et indirectement par l'observation, l'interview, les questionnaires et la documentation.

La collecte de données utilisé est des techniques de triangulation. Les chercheurs obtiennent des données à partir d'observations, puis les comparent aux données obtenues à partir d'observations, d'interview et de questionnaires, qui sont remis aux étudiants. L'objectif de cette recherche est de décrire les phénomènes qui surviennent sur le terrain.

L'analyse des données est un processus de compilation de données structurées obtenues à partir d'observations, d'interview et de questionnaires. La technique d'analyse des données qui sera utilisée par les chercheurs dans cette étude passe par trois étapes, à savoir la réduction des données, la

présentation des données et l'élaboration des conclusions.

Les mesures prises par les chercheurs dans cette étude sont les suivantes :

1. Réalisation d'interview avec de l'enseignant de français à SMA Kesatrian 1 Semarang.
2. Distribution un questionnaire de demande concernant l'utilisation de Quizizz comme moyen d'apprentissage interactif.
3. Conception de supports pédagogiques à l'aide de l'application Quizizz.
4. Mise en place de cours de Quizizz interactifs lors de l'apprentissage du français à SMA Kesatrian 1 Semarang.
5. Répétition le matériel présenté pour déterminer la compréhension des élèves.
6. Distribution des questionnaires de réponse aux étudiants sur l'utilisation de Quizizz comme support d'apprentissage interactif.

LA DISCUSSION

Dans cette étude, les chercheurs ont utilisé plusieurs méthodes de collecte de données, notamment sous forme d'observation, d'interview, de questionnaires, de tests et de documentation. La collecte de données par la méthode d'observation a été effectuée lorsque les chercheurs menaient des activités LANTIP PPL au SMA Kesatrian 1 Semarang. À partir des activités d'observation menées, les chercheurs ont constaté un phénomène où les activités d'apprentissage ne dépendaient que de supports pédagogiques sans utiliser de supports d'apprentissage.

L'utilisation de la Leçons Interactives de Quizizz comme support d'apprentissage est une nouveauté pour les étudiants, jusqu'à présent, ils ne connaissent que Quizizz pour travailler sur des questions. Lorsque l'apprentissage est effectué à l'aide de supports d'apprentissage, les élèves se sentent heureux et très enthousiastes à l'idée de

participer à la leçon. Avec l'utilisation de la Leçons Interactives Quizizz, le processus d'apprentissage devient plus agréable. En effet, la Leçons Interactives de Quizizz créent une atmosphère d'apprentissage différente. Si les étudiants étudient généralement uniquement à l'aide de manuels sans être soutenus par des supports d'apprentissage, avec la Leçons Interactives de Quizizz, l'atmosphère d'apprentissage devient plus interactive.

Les étapes de mise en œuvre de la Leçons Interactives de Quizizz consistent à élaborer des plans d'apprentissage afin que les activités d'apprentissage puissent être réalisées, à créer du matériel à enseigner via les leçons interactives de Quizizz et à mettre en œuvre la Leçons Interactives de Quizizz en classe en demandant aux étudiants de les rejoindre via le lien qui a été partagé.

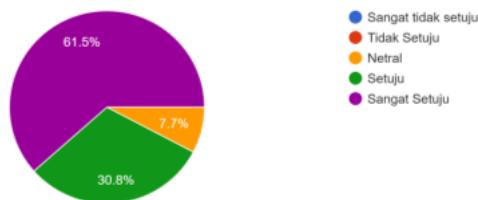


Diagramme 1. Quizizz est nécessaire comme média d'apprentissage

L'utilisation de supports d'apprentissage pendant le processus d'apprentissage créera une atmosphère agréable et ne sera pas ennuyeuse par rapport à la simple utilisation de manuels sans utiliser de supports d'apprentissage, de sorte que sur la base des résultats du questionnaire de réponse avec la Leçon Interactive Quizizz, la plupart des étudiants, à savoir 61,5 %, ont déclaré qu'ils étaient tout à fait d'accord si la Leçon Interactive de Quizizz était utilisée comme moyen d'apprentissage



Diagramme 2. L'apprentissage devient amusant avec Quizizz

La présentation de la matière dans la Leçons Interactives de Quizizz est complétée par diverses images, ainsi que des exemples vidéo pour appuyer l'explication de la matière de Féliciter Quelqu'un. Avec divers exemples à l'appui dans de la Leçons Interactives, expliquer le matériel devient plus agréable que de simplement écouter à travers des manuels. Sur la base des résultats du questionnaire, les réponses des élèves de la classe XII Langue ont indiqué que 53,8 % étaient tout à fait d'accord et 46,2 % étaient d'accord pour dire que le matériel Féliciter Quelqu'un expliqué dans la Leçons Interactives de Quizizz était amusant.



Diagramme 3. L'explication du matériel devient plus facile à comprendre avec Quizizz

La présentation de matériel avec des images de soutien supplémentaires dans la Leçons Interactives de Quizizz fournira aux élèves un aperçu du matériel qu'ils étudient afin que les images de soutien facilitent la compréhension du matériel de Féliciter Quelqu'un. Cela a été corroboré par les résultats du questionnaire de réponse des étudiants qui indiquaient que l'ajout d'images à l'appui facilitait la compréhension du matériel par les étudiants. Le pourcentage de réponses des élèves indiquant que l'ajout d'images à l'appui facilite la compréhension du matériel est de 61,5 % tout à fait d'accord et de 38,5 % d'accord. Ainsi, les images de

support jouent également un rôle en facilitant la compréhension du matériel par les élèves.

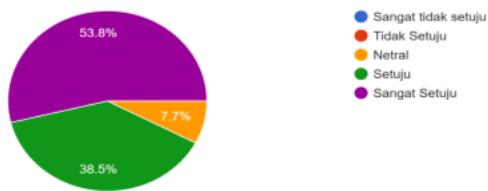


Diagramme 4. Les exercices de quiz aident à se souvenir des explications matérielles

Travailler sur des questions pratiques à travers de la Leçons Interactives de Quizizz permet également aux étudiants de se souvenir plus facilement du matériel qui a été étudié. Les étudiants peuvent faire l'exercice via leurs téléphones portables respectifs en se joignant via le code qui a été donné par le chercheur, et ils peuvent également rivaliser avec d'autres amis pour obtenir les meilleures notes en répondant correctement et rapidement aux questions. Sur la base du questionnaire de réponse pour les élèves de langue de classe XII à SMA Kesatrian 1 Semarang, 53,8% fortement d'accord, 38,5% d'accord et 7,7% étaient neutres concernant la pratique du quiz aidant à rappeler l'explication du matériel Féliciter Quelqu'un.

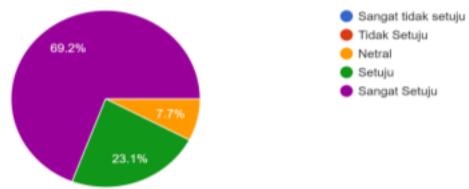


Diagramme 5. La Leçons Interactives de Quizizz sont plus intéressantes

La présentation du matériel dans les manuels utilisés lors du processus d'apprentissage de la langue française au SMA Kesatrian 1 Semarang n'est pas équipée de support vidéo ou audio. Les images utilisées sont également moins pertinentes par rapport à la situation actuelle. Les questions pratiques dans le manuel scolaire sont aussi monotones, surtout dans la matière de Féliciter Quelqu'un alors que l'utilisation des supports

d'apprentissage. L'utilisation de la Leçons Interactives Quizizz peut être créée par des chercheurs selon le besoin d'expliquer Féliciter Quelqu'un. Dans cette Leçon Interactive Quizizz, il est équipé de divers exemples d'images, de vidéos et de supports d'apprentissage audio, ainsi que de diverses formes de questions pratiques que les élèves peuvent faire pour découvrir leur compréhension de la matière Féliciter Quelqu'un. Basée sur des résultats du questionnaire de réponse qui a été donné par le chercheur aux étudiants en XII langue de SMA Kesatrian 1 Semarang, la majorité du pourcentage de réponses des étudiants a indiqué que 69,2% étaient fortement d'accord, 23,1% d'accord et 7,7% étaient neutres. Quand apprendre le matériel Féliciter Quelqu'un et utiliser de la Leçons Interactives de Quizizz comme support d'apprentissage est plus intéressant que d'utiliser simplement des manuels. Les résultats obtenus par les étudiants lorsqu'ils travaillaient sur des questions pratiques à l'aide de la Leçon Interactive Quizizz ont également été suivis avec de bons résultats.

Tableau 1. Résultats des étudiants

Nº	Nom de lycéens	Résultats
1	ATA	100
2	ARS	100
4	DRW	92
5	FS	92
6	IZ	77
7	LTPY	85
8	MCC	85
10	NAAH	85
11	NML	85
12	RMZED	92
13	RJA	100
15	VPA	92
16	YHR	85

On peut conclure que si l'application Quizizz peut être utilisée pendant le processus d'apprentissage, si habituellement l'enseignant utilise Microsoft PowerPoint pour présenter le matériel, maintenant l'enseignant peut utiliser d'autres médias pour présenter le matériel qui sera étudié par

les étudiants. Non seulement l'enseignant peut présenter le matériel, mais l'enseignant peut immédiatement fournir des questions pratiques aux étudiants afin que les étudiants puissent pratiquer et comprendre le matériel présenté précédemment. Faire des questions pratiques via Quizizz offre une atmosphère différente pour les étudiants. Parce que les étudiants peuvent rivaliser avec des amis afin de favoriser l'enthousiasme des étudiants. Cela peut être prouvé par les résultats du travail des étudiants via Quizizz, où ils rivalisent pour obtenir le meilleur classement en répondant rapidement et avec précision. Les résultats obtenus par les étudiants sont également très bons, ils comprennent plus facilement cette matière et l'ambiance de classe devient plus agréable.

Les avantages de cette fonctionnalité de la Leçon Interactive Quizizz sont :

1. Les étudiants deviennent enthousiastes lorsqu'ils participent à l'apprentissage, les étudiants écoutent très bien le matériel, en particulier lorsqu'ils travaillent sur des questions pratiques, ils sont très enthousiastes et très heureux, surtout s'ils réussissent à répondre à la question avec la bonne réponse.
2. Les enseignants peuvent utiliser Quizizz en fonction de leurs besoins individuels, pour présenter du matériel tout en proposant des exercices aux étudiants ou simplement en leur posant des questions.
3. La forme des questions dans Quizizz peut être ajustée en fonction des besoins de l'enseignant.

Les inconvénients des fonctionnalités de la Leçon Interactive de Quizizz sont:

1. Cette application est très dépendante du réseau internet. Si le réseau internet de l'école est instable, l'utilisation de Quizizz sera moins qu'optimale. Ni les enseignants ni les élèves ne pourront

accéder à Quizizz. Dans les recherches menées par des chercheurs, les élèves ont des difficultés à accéder à Quizizz car le réseau Internet de l'école est instable. Les chercheurs doivent donc partager les connexions des élèves afin qu'ils puissent accéder à Quizizz.

2. Si vous souhaitez utiliser cette application optimale, vous devez souscrire à un super compte.

Étapes de mise en œuvre de la Leçons Interactives de Quizizz, à savoir:

Au moment de cette planification, le chercheur a préparé un plan de leçon avec ce plan de leçon, les activités d'apprentissage sont devenues plus contrôlées. En plus de préparer des plans de cours, le chercheur communiquent également avec les parties impliquées dans cette étude pour communiquer des plans de cours. Lors de la réalisation de cette recherche, le chercheur est venu directement dans la classe pour assister le processus d'apprentissage prévu. L'existence d'étapes de planification dans cette étude peut être une considération de tous les aspects qui influencent le processus d'apprentissage, afin que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints.

Pour la conception, à ce stade, le chercheur conçoit du matériel qui sera remis aux étudiants par le biais de Leçons Interactives de Quizizz. Avant d'utiliser Quizizz, le chercheur doivent avoir un compte gmail qui sera utilisé comme compte sur Quizizz plus tard. Le Quizizz utilisé par le chercheur se présente sous la forme de la Leçon Interactive, où le chercheur conditionne le matériel de Féliciter Quelqu'un à l'aide de Quizizz. Quizizz peut non seulement être utilisé pour pratiquer des questions, mais peut également être utilisé pour transmettre du matériel aux étudiants. Lors de la présentation du matériel, le chercheur fournit des exemples d'images et insère une vidéo à l'appui pour aider les élèves à apprendre le

matériel Féliciter Quelqu'un. De plus, le chercheur a également donné des questions pratiques à la fin pour découvrir la compréhension des étudiants du matériel qui avait été présenté. Les formes de questions dans l'application Quizizz varient afin de s'adapter aux besoins de l'enseignant. Le chercheur a également donné des questions sous forme audio pour familiariser les élèves avec l'écoute audio en français. En outre, le chercheur a également demandé aux élèves de faire des félicitations sous forme d'enregistrements et de cartes de souhaits. Ainsi, les élèves peuvent s'exercer à dire des phrases en français et ils ont les compétences nécessaires pour faire des cartes de vœux en français. Avant d'accéder à Quizizz, les étudiants doivent également avoir un compte Gmail, après quoi ils peuvent immédiatement rejoindre la page <https://quizizz.com/> puis entrer le code que le chercheur a fourni.

Pour l'application, à ce stade, les étudiants s'inscrivent immédiatement pour pouvoir commencer des cours interactifs à l'aide de Quizizz. Le chercheur fournit un code pour que les étudiants puissent s'inscrire. Une fois que tous les étudiants se sont joints avec succès, le chercheur a commencé à expliquer le matériel. Le matériel peut être vu par les étudiants sur leurs téléphones portables respectifs. Après avoir expliqué le matériel, les étudiants peuvent immédiatement travailler sur les questions pratiques qui ont été préparées par le chercheur. Avec la mise en oeuvre de Quizizz, les élèves deviennent actifs lors de l'apprentissage, de plus, ils peuvent éliminer leur ennui car ils peuvent apprendre tout en jouant.

Grâce à cette recherche, on peut conclure que l'utilisation de Quizizz comme média d'apprentissage interactif rend les étudiants plus enthousiastes et enthousiastes lorsqu'ils participent à l'apprentissage. De plus, l'apprentissage du français à l'école est dans

les dernières heures d'apprentissage à l'école où pendant ces heures les élèves s'ennuient, car leur énergie est épuisée de sorte que pour augmenter l'enthousiasme des élèves, les enseignants doivent utiliser des supports d'apprentissage. Les étudiants sont satisfaits de la mise en place de Quizizz comme support d'apprentissage interactif notamment pour les aider à apprendre la matière Féliciter Quelqu'un. L'explication du matériel à l'aide de Quizizz rend l'apprentissage plus amusant.

La mise en place de la Leçons Interactives sur Féliciter Quelqu'un la matière facilite la compréhension et le rappel de la matière par les élèves, de plus avec des images à l'appui elle facilite la compréhension de la matière enseignée par les élèves. L'utilisation de supports pendant l'apprentissage rend également le processus d'enseignement et d'apprentissage beaucoup plus intéressant que la simple utilisation de matériel pédagogique. La déclaration suivante est également étayée par les réponses des étudiants via un questionnaire de réponse qui a été donné par le chercheur aux étudiants après avoir utilisé Quizizz comme média d'apprentissage interactif où jusqu'à 9 étudiants ont déclaré qu'ils étaient tout à fait d'accord, 3 étudiants étaient d'accord et 1 étudiant a déclaré qu'ils étaient neutres vis-à-vis de l'énoncé de matériel d'apprentissage Féliciter Quelqu'un et que l'utilisation de la Leçons Interactives de Quizizz comme support d'apprentissage est plus intéressante que la simple utilisation de manuels.

D'après les résultats de cette étude, le développement actuel de la science et de la technologie peut faciliter les activités d'enseignement et d'apprentissage. Tous les processus d'apprentissage peuvent être réalisés à l'aide de la technologie, y compris la fourniture de matériel et d'exercices aux étudiants. En plus d'être plus facile, l'utilisation de supports crée également une

nouvelle atmosphère pendant l'apprentissage. L'un des supports d'apprentissage utilisables par les enseignants est Quizizz. Grâce à Quizizz, les enseignants peuvent fournir plus facilement du matériel et des questions et rendre l'atmosphère d'apprentissage en classe plus agréable qu'en utilisant simplement du matériel pédagogique. On peut donc conclure que Quizizz peut être utilisé comme support d'apprentissage du français à l'école. Parce qu'en plus de faciliter le processus d'apprentissage et de rendre les activités d'apprentissage amusantes, Quizizz peut également augmenter l'enthousiasme et la motivation des élèves à apprendre.

LA CONCLUSION

Basée sur des résultats de l'analyse des données des données, les résultats montrent que la mise en œuvre de Quizizz en tant que Leçon Interactive d'apprentissage du français est facile à appliquer les résultats de la mise en œuvre de Quizizz en tant que leçon interactive montrent que le processus d'apprentissage devient plus amusant que de simplement compter sur matériel pédagogique. La Leçon Interactive de Quizizz rend l'apprentissage plus intéressant, en plus de Quizizz rend également les situations d'apprentissage plus interactives. Cependant, la Leçon Interactive de Quizizz a aussi des inconvénients, à savoir que cette application est très dépendante d'internet, donc y accéder nécessite un bon réseau internet.

BIBLIOGRAPHIES

Adawiyah, A.A, & Fitrasih, R. (2021). *Pembelajaran Daring Interaktif Bahasa Prancis Melalui Quizizz*. Mohammad Syaefudin & Saroni Asikin, SENARAI PEMBELAJARAN BAHASA ASING DI INDONESIA (Edisi ke-1, p. 121). Samudra Biru.

Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz

dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.

Amornchewin, R. (2018). The development of sql language skills in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 85-90.

Anne, Delly. 2021. *Salut, Ça va ? 3*. Jakarta : PT Lazuari Nusantara.

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.

Barlian, E. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif*.

Chamberlain, Alan dan Steele, Ross. 1985. *Guide Pratique de la Communication*. Paris: Didier.

Chotib, S. H. (2018). *Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran*. Awwaliyah: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.

Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The use of quizizz as an online assessment application for science learning in the pandemic era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144-150.

Devi, A. L., & Thamrin, H. (2023). Implementasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika pada Siswa SMA. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(2).

Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(1), 19-26.

Fuad, A., & Nugroho, K. S. (2014). *Panduan*

Praktis Penelitian Kualitatif (edisi cetak).

Harahap, O. F. M., Mastiur Napitupulu, S.

K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris.* CV. AZKA PUSTAKA.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020).

Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021).

Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 485-492.

Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha,

A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296.