



L'attitude Des Étudiants Du Premier Semestre Envers Kahoot En Tant Que Variation De L'évaluation De La Maîtrise Du Vocabulaire Pour Décrire Quelque Chose Dans Le Cours Français Écrite Introductif

Zeni Widyastuti ✉ Sri Handayani

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 12 Januari 2021
Disetujui 19 Januari 2021
Dipublikasikan Januari 2021

Keywords:

*Attitude, Evaluation,
Kahoot, Vocabulary*

Abstract

Le développement rapide de la technologie à ce moment peut être utilisé pour mettre en œuvre le jeu éducatif Kahoot comme une variante de l'évaluation de l'apprentissage, et susciter une réaction pour les étudiants sous la forme d'attitudes qui peuvent être positives ou négatives envers les médias. Le but de cette recherche est pour décrire l'attitude des étudiants du premier semestre envers Kahoot en tant que variation de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le cours Français Écrit Introductif. Dans cette recherche utilisant une approche descriptive quantitative. Ensuite, la méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de documentation, de tests et de questionnaires. Sur la base des données obtenues à partir des résultats de la recherche, nous pouvons conclure qu'il y a une attitude positive (comme l'acceptation) des étudiants du premier semestre envers Kahoot en tant que variation de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le cours Français Écrit Introductif. Cela ressort des résultats globaux du questionnaire, qui se situent entre 3361 - 4200 et se situent dans la catégorie "Très Bonne". Nous pouvons donc en conclure que les étudiants du premier semestre sont plus susceptibles d'être favorables à l'utilisation de Kahoot comme variante d'évaluation.

Abstract

The rapid development of technology at this time can be used to implement the Kahoot educational game as a variation of learning evaluation, so that it will create a reaction for students in the form of attitudes that can be positive or negative towards the media. The purpose of this research was to describe How the Attitude of 1st Semester Students Towards Kahoot as a Variation Evaluation Mastery of Vocabulary for Décrire Quelque Chose in the Français Écrit Introductif. In this research using a quantitative descriptive approach. And then, the method used in this research is the method of documentation, tests, and questionnaires. Based on the data obtained from the research results, it can be concluded that there is a positive attitude (like and acceptance) of 1st Semester Students Towards as a Variation Evaluation Mastery of Vocabulary for Décrire Quelque Chose in the Français Écrit Introductif. This can be seen from the overall questionnaire results, which are at the interval 3361 - 4200 and are in the very good category. So it can be concluded that 1st semester students are more likely to be positive towards the use of Kahoot as a variation of evaluation.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: bsa@unnes.ac.id

L'INTRODUCTION

Dans l'enseignement du français, la maîtrise du vocabulaire est très importante. Plus vous avez de vocabulaire, plus vous apprenez ou maîtrisez de vocabulaire, plus vous avez de chances de jouer un rôle sur la scène internationale. Selon Nurgiantoro (2012: 338), le vocabulaire est la richesse des mots qui appartiennent (contenus dans) une langue.

L'évaluation sert à mesurer l'atteinte des objectifs d'apprentissage au cours des activités d'enseignement et d'apprentissage. Puis Guba et Lincoln cités par Arifin (2011: 5), évaluent comme "*Un processus pour décrire une évaluation et juger de son mérite et de sa valeur*". Le but d'évaluation est de mesurer l'atteinte des objectifs d'apprentissage, y compris le matériel, les méthodes et les supports utilisés par les enseignants. L'utilisation des médias dans un processus d'évaluation créera une variété de choses. Parallèlement au développement rapide de la technologie aujourd'hui, le media peut être utilisée pour appliquer un médium à l'évaluation du processus d'apprentissage.

L'un des médias alternatifs supplémentaires qui peuvent être utilisés consiste à utiliser des jeux éducatifs. Novaliendry (2013) dit que les jeux éducatifs sont des jeux spécialement conçus pour enseigner aux étudiants (utilisateurs) un certain apprentissage, développer des concepts et des compréhensions et les guider dans la pratique de leurs capacités et les motiver à y jouer. Ce jeu éducatif peut être utilisé comme support pour évaluer l'apprentissage.

Selon Christiani et al (2019: 5), kahoot est une application d'enseignement sur Internet ou une plate-forme éducative pour des quiz intéressants. Kahoot est un jeu simple basé sur un site web pour une leçon en ligne gratuite. Apprendre et jouer au kahoot permet aux participants de s'impliquer activement directement et produit une atmosphère de quiz qui est vivante, excitée et qui ne s'ennuie pas dans la salle de classe, au bureau ou à la maison. Car, cette application met l'accent sur les styles d'apprentissage qui impliquent le rôle d'activités des apprenants. Ensuite, utiliser kahoot dans les

jeux éducatifs est une activité pour profiter des évolutions technologiques actuelles.

Le processus d'évaluation de la maîtrise du vocabulaire en utilisant le Kahoot comme une variété de supports d'évaluation créera une réaction pour les étudiants sous forme d'attitude. Azwar (2016: 89) dit que l'attitude est une réponse évaluative qui peut être positive ou négative. Les attitudes découlent d'observations ou de points de vue, d'interactions sociales et d'expériences individuelles.

L'attitude des étudiants du premier semestre envers Kahoot en tant que variation de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire peut être recherchée car elle produira une vue, une évaluation ou une réponse individuelle de l'élève, qui est le résultat des observations et des expériences des étudiants lors de leur participation à des activités d'évaluation utilisant les médias kahoot, ce qui est une attitude positive ou attitude négative. Cela permettra aux enseignants de mener à bien d'autres activités d'évaluation de l'apprentissage.

Nurdin (2013) a fait une recherche intitulée "L'étude des étudiants à l'égard de l'apprentissage en ligne sur la motivation à l'apprentissage de la physique sur le Web". Vise à déterminer les attitudes des étudiants envers la motivation à apprendre la physique sur la base de l'e-learning sur le Web. Le résultat final de cette observation est d'obtenir des données pour des études ultérieures et le développement d'innovations d'apprentissage en ligne ou d'apprentissage en ligne pour augmenter la motivation des étudiants en physique.

Sasongko et Suswanto (2017) ont mené une recherche intitulée "Développement de jeux en tant que support d'évaluation de l'apprentissage pour les sujets d'assemblage d'ordinateurs de classe X, département multimédia". Le but de cette recherche est de développer des jeux comme moyen d'évaluer l'apprentissage dans des sujets d'assemblage d'ordinateurs et de créer un processus intéressant d'évaluation de l'apprentissage. Les résultats de cette recherche proviennent de la phase de recherche et développement effectuée, le support de jeu d'évaluation d'apprentissage qui en résulte

sur le thème de l'assemblage par ordinateur qui peut être utilisé comme support d'évaluation pour les étudiants du programme d'expertise MM SMKN 5 Malang et ce produit est adapté à utiliser dans l'apprentissage, à la fois comme support dans le processus d'apprentissage et comme complément à l'apprentissage autonome en dehors des heures d'apprentissage.

Une autre recherche menée par Supriadi, et al (2019) intitulée "Utilisation de l'application Kahoot comme média pour évaluer les résultats d'apprentissage de la langue chinoise sur la base de la sagesse locale à Purwokerto" vise à déterminer les avantages de l'utilisation de l'application Kahoot comme moyen d'évaluation des résultats d'apprentissage. Les résultats de cette recherche sont que l'utilisation de l'application Kahoot en classe peut être utilisée par les enseignants comme outil d'évaluation numérique pour évaluer les résultats d'apprentissage des étudiants et l'utilisation de l'application kahoot peut rendre les activités d'apprentissage interactives, faciles, amusantes et aider les étudiants. comprendre le chinois et la motivation et l'enthousiasme des étudiants.

Yango, et al (2019) dans leur recherche intitulée "L'attitude des étudiants envers Internet en tant que moyen de communication et le niveau d'utilisation de la langue anglaise dans la salle de classe vise à déterminer l'attitude des étudiants envers Internet en tant que moyen de communication et le niveau d'utilisation de la langue anglaise dans la salle de classe de l'Université du système d'aide perpétuelle de Laguna-Philippines au cours du deuxième semestre de l'AY 2017-2018. À partir des résultats complets de la recherche, la faculté peut réaliser la valeur de l'apprentissage mixte dans l'utilisation par les étudiants de la langue anglaise en classe; ainsi, les étudiants deviendraient compétitifs au niveau mondial lorsqu'une partie du monde professionnel et de l'entreprise le deviendrait.

Recherche menée par Asghar, et al (2018) intitulée "L'attitude des étudiants envers l'apprentissage de l'EFL : Une réponse de l'art et du design" a pour but d'évaluer les attitudes des étudiants de l'Université de Gujrat à l'égard de

l'ESL sur les facteurs émotionnels, comportementaux et cognitifs. La recherche est également l'attitude des étudiants envers l'apprentissage de l'ESL concernant leur sexe. Les résultats révèlent que les étudiants de l'Université de Gujrat ont une attitude négative pour apprendre l'anglais comme deuxième langue. De plus, le sexe n'a pas un tel effet sur l'attitude car il n'y a pas de différence significative entre l'attitude des hommes et des femmes envers de l'ESL.

Sur la base de la description ci-dessus, nous avons intéressés à connaître "L'attitude des Étudiants du Premier Semestre Envers Kahoot en Tant que Variation de L'évaluation de la Maîtrise du Vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le Cours Français Écrit Introductif ."

LA METHODOLOGIE

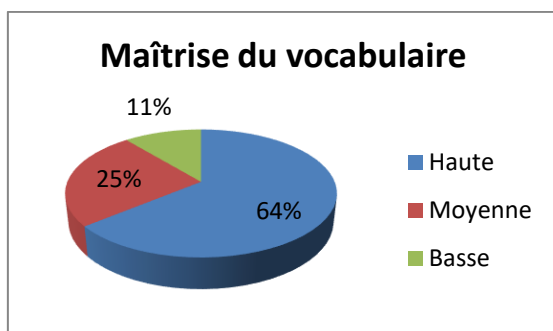
L'approche de la recherche que nous avons utilisée est la recherche descriptive quantitative. La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de documentation, de tests et de questionnaire. La méthode de documentation est utilisée pour obtenir des données sous la forme de preuves des réponses des étudiants aux questionnaires, des feuilles de questions d'évaluation, des listes de noms des répondants et des photos ou images des médias Kahoot. La méthode de test est utilisée pour obtenir les scores d'évaluation des étudiants concernant la maîtrise du vocabulaire qui sont emballés dans les médias Kahoot. Ensuite, la méthode du questionnaire est appliqué pour découvrir comment L'attitude des Étudiants du Premier Semestre Envers Kahoot en Tant que Variation de L'évaluation de la Maîtrise du Vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le Cours Français Écrit Introductif. Puis pour déterminer la fiabilité de l'instrument, nous faisons une seule fois utilisé la formule Alpha.

LA DISCUSSION

Résultats de la recherché

a. Résultats des tests de vocabulaire

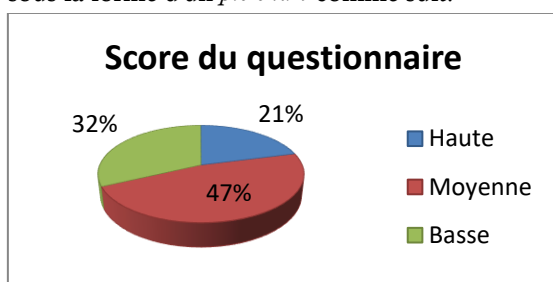
La répartition des catégories de résultats des tests de maîtrise du vocabulaire peut être décrite sous la forme d'un *pie-chart* comme suit :



Sur la base d'un *pie-chart*, nous pouvons voir que les étudiants qui ont un niveau étudiants de maîtrise du vocabulaire sont 14 étudiants (25%) alors pour le niveau de maîtrise du vocabulaire avec la catégorie moyenne sont 36 étudiants (64%) et pour le niveau la maîtrise du vocabulaire dans la catégorie basse était de 6 étudiants (11%). Ainsi, nous pouvons conclure que de la maîtrise du vocabulaire des étudiants du premier semestre pour Décrire quelque chose dans le cours Français Écrit Introductif est dans la catégorie moyenne, avec un pourcentage de 64%.

b. Résultats du questionnaire

La répartition des catégories du questionnaire sur l'attitude des étudiants du premier semestre envers Kahoot en tant que variation de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le Cours Français Écrit Introductif, peut être décrite sous la forme d'un *pie-chart* comme suit:



Sur la base d'un *pie-chart* ci-dessus, nous pouvons voir que le nombre les étudiants avec des scores étudiants dans la catégorie est de 12 étudiants (21%), alors pour le score total dans la catégorie moyenne est de 26 étudiants (47%), et pour le score total avec la catégorie jusqu'à 18 étudiants (32%). Ainsi, nous pouvons conclure que L'attitude des Étudiants du Premier Semestre Envers Kahoot en Tant que Variation de L'évaluation de la Maîtrise du Vocabulaire pour

Décrire Quelque Chose dans le Cours Français Écrit Introductif est dans la catégorie moyenne, à savoir avec un pourcentage de 47%.

Discussion des résultats de la recherche

a. Maîtrise du vocabulaire

À partir de la description des données de maîtrise du vocabulaire, nous sommes constats que de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire quelque chose dans le cours Français Écrit Introductif matériel appartenait à la catégorie modérée, à savoir 36 étudiants (64%).

La maîtrise du vocabulaire mesurée dans cette recherche est le type passif-réceptif de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire quelque chose dans le cours Français Écrit Introductif, et se limite uniquement à la section sous-matérielle Nommer des objets, montrer et situer des objets, et indiquer les couleurs.

Le type de question utilisé est celui des questions à choix multiples, avec un total de 15 éléments. Les questions sont emballées dans des médias éducatifs, à savoir Kahoot, et pour y répondre, chaque question a une durée de 30 secondes.

Voici un exemple de question à choix multiples:

Mon grand-père porte a. . .



- a. Une Chemise b. Un Blouson
c. Un Chapeau d. Une Robe

b. Le questionnaire sur l'attitude des étudiants du premier semestre envers Kahoot

Sur la base de la description des données concernant l'attitude des étudiants du premier semestre envers Kahoot en tant que variante d'évaluation, il appartient à la catégorie modérée, à savoir jusqu'à 26 étudiants (47%)

Le questionnaire dans cette recherche est applique un questionnaire fermé, ce qui signifie que la réponse a été fournie, puis le répondant n'a plus qu'à choisir une réponse, sous la forme d'une

échelle de notation (échelle à plusieurs niveaux) et avec des réponses directes au questionnaire, dans laquelle le répondant répond sur lui-même. Le questionnaire dans cette recherche a été utilisé pour déterminer L'attitude des Étudiants du Premier Semestre Envers Kahoot en Tant que Variation de L'évaluation de la Maîtrise du Vocabulaire pour Décrire Quelque Chose dans le Cours Français Écrit Introductif.

Le questionnaire est basé sur la théorie des attitudes selon Azwar (2016: 23-24) qui déclare qu'il y a trois composants qui composent la structure d'une attitude qui comprend des composants cognitifs, affectifs et conatifs. Le questionnaire a totalisé 15 éléments du questionnaire.

Sur les 15 éléments du questionnaire, l'élément numéro 1 se lit l'énoncé "*Kahoot* peut rendre de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire dans le cours *Français Écrit Introductif* être intéressantes et amusantes" est l'élément qui obtient le plus de réponses. Cela signifie que l'attitude des étudiants du premier semestre a donné une réponse positive, à savoir accepter ou être d'accord jusqu'à 38 personnes ou 68%, de sorte que nous pouvons conclure que dans le questionnaire numéro 1, plus d'étudiants conviennent que Kahoot peut créer des évaluations du vocabulaire pour les cours Français Écrit Introductif pour être intéressantes et amusantes.

Ensuite, l'élément numéro 15 dont la déclaration se lit "Je suis capable d'utiliser *Kahoot* pendant de l'évaluations de la maîtrise du vocabulaire dans le cours *Français Écrit Introductif* a lieu" est l'élément avec le moins de réponses. C'est-à-dire que l'attitude des étudiants du premier semestre a donné une réponse positive, à savoir accepter ou être d'accord que jusqu'à 15 personnes ou 27%, de sorte que nous pouvons conclure que dans le questionnaire numéro 15, il y avait plus d'étudiants qui n'étaient pas d'accord pour dire qu'ils étaient en mesure d'utiliser Kahoot pendant les activités de l'évaluation du vocabulaire pour Décrire quelque chose dans le cours Français Écrit Introduction a lieu.

LA CONCLUSION

Sur la base des données obtenues à partir des résultats de la recherche, nous pouvons conclure qu'il existe des attitudes positives (aimer et accepter), cela signifie que l'attitude des étudiants du premier semestre a donné une réponse positive, à savoir accepter ou être d'accord et qu'il existe des attitudes négatives (aversion ou n'accepter), cela signifie que l'attitude des étudiants du premier semestre a n'étaient pas d'accord envers Kahoot en tant que variation de l'évaluation de la maîtrise du vocabulaire pour Décrire quelque chose dans le cours Français Écrit Introductif. Cela peut être vu à partir des résultats globaux du questionnaire, qui sont dans l'intervalle 3361 - 4200 et sont dans la catégorie "Très Bonne". Nous pouvons donc en conclure que les étudiants du première semestre sont plus susceptibles d'être favorables à l'utilisation de Kahoot comme variante d'évaluation.

BIBLIOGRAPHIES

- Format APA 6" (American Psychological Association).
- Arifin, Zaenal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Asghar, Amina. 2018. Learner Attitude towards EFL Learning: A Response from Art and Design. *Open Journal of Social Sciences* , 6, 81-88.
- Azwar, Saifuddin. 2016. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Christiani, Natalia. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi : PT CV Jejak.
- Novalendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif(studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*.
- Nurdin, Saeful. 2013. Studi tentang sikap siswa terhadap motivasi belajar fisika berbasis web e-learning. *Jurnal Balai Diklat Keagamaan*. Vol VII. No 20.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE-Yogyakarta.
- Sasongko, Suswanto. 2017. *Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Jurusan Multimedia*. *Jurnal Pendidikan*, vol 2, no 7.

- Supriadi, Nunung, dkk. 2019. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal di Purwokerto. Prosiding seminar nasional dan call for papers.
- Yango, R, dkk. 2019. College Students' Attitude towards the Internet as Communication Medium and Level of Utilization of English Language in the Classroom. Open Journal of Social Sciences 7, 438-452.