

Rancang Bangun Penyusunan Soal Gramatika Bahasa Perancis Tingkat A1 melalui Quiziz

*Citra Sopiatal Qolbi¹, Tri Indri Hardini², Ariessa Racmadhany³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

E-mail: citrasqolbi@upi.edu

Article History: Submission: 2024-08-13 || Accepted: 2025-03-10 || Published: 2025-04-12

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-08-13 || Diterima: 2025-03-10 || Dipublikasi: 2025-04-12

Abstract

This study aims to design the preparation of A1 level French Grammar questions through Quizizz using a research and development approach and to determine the feasibility of the products developed. The method used in this research is the 4D model (R&D) method developed by Thiagarajan, consisting of four stages: 1) defining, 2) designing, 3) developing, and 4) disseminating. The results revealed that, from the material perspective, the French grammar questions at the A1 level are feasible, with an average feasibility percentage of 72.8%. This indicates that the material designed is highly appropriate for the learning objectives. Additionally, regarding the media aspects, specifically Quizizz, it is deemed very feasible with an average percentage of 94, 6%. These findings suggest that the media aspects of the developed product feature excellent presentation and appearance, facilitating user access to Quizizz through www.quizizz.com or via the link <https://bit.ly/QuizizzgramatikaA1>.

Keywords: French; Grammar; 4D Method; Quizizz..

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menyusun soal gramatika bahasa Perancis tingkat A1 menggunakan Quizizz dengan pendekatan *research and development*, serta untuk mengetahui hasil kelayakan produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode (R&D) model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan empat tahapan yaitu: 1) tahap define (pendefinisian), 2) tahap design (perancangan), 3) tahap develop (pengembangan), 4) tahap disseminate (penyebaran). Hasil penelitian membuktikan bahwa materi soal Gramatika bahasa Perancis tingkat A1 yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata persentase sebesar 72,8%. Temuan ini menunjukkan bahwa materi tersebut telah dirancang secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan aspek media yang dikembangkan maka, Quizizz sangat layak digunakan dengan nilai persentase rata-rata 94,6%, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tampilan dan penyajian media Quizizz gramatika bahasa Perancis tingkat A1 sangat menarik dan mudah digunakan. Pengguna dapat mengaksesnya melalui www.quizizz.com atau <https://bit.ly/QuizizzgramatikaA1>.

Kata kunci: Bahasa Perancis; Gramatika; Metode 4D; Quizizz.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi telah memberikan dampak yang begitu signifikan, terutama dalam dunia pendidikan dengan mempengaruhi cara berpikir, metode pengajaran, dan interaksi dengan informasi (Maulana, 2022). Di era reformasi industri 4.0 ini menjadikan bahasa asing adalah hal yang penting untuk dipelajari. Bahasa Perancis, yang dituturkan oleh 300 juta orang di seluruh dunia dan menjadi bahasa resmi di 32 negara, telah menunjukkan peran yang signifikan kancah internasional diantaranya: sebagai bahasa diplomasi, bahasa penting dalam perkembangan pendidikan dan penelitian, bahasa terkemuka dalam bidang ekonomi bisnis, bahasa yang kaya akan budaya, dan bahasa sebagai alat komunikasi pariwisata (*Peran Bahasa Prancis Di Kancah Internasional*, 2023). Berdasarkan hasil survei CBI *Education & Skill* tahun 2012, bahasa Perancis

menempati posisi kedua sebagai bahasa asing yang paling banyak diminati setelah bahasa Inggris (Ratnasari et al., 2017). Bahasa Perancis merupakan bahasa yang menjalankan fungsi komunikatif, interaktif, diplomatik, dan informatif. Fungsi-fungsi tersebut telah berdampak positif pada pembangunan manusia yang berkelanjutan di negara ini (Okoedion, 2019). Bahasa Perancis merupakan bahasa resmi kedua yang banyak dituturkan di dunia dan menjadi salah satu bahasa resmi kedua setelah bahasa Inggris di organisasi hubungan internasional PBB, manfaat berbahasa Perancis yaitu bahasa dunia kerja karena menurut Jean-Benoit Nadeau menguasai bahasa Perancis merupakan aset pembangunan ekonomi (Indra, 2023). Dalam penelitian Darmawangsa & Racmadhany (2018), disebutkan bahwa Alhaysony & Alhaisoni (2017) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Perancis utamanya gramatika dianggap lebih sulit dibandingkan pembelajaran kosakata. Padahal ketepatan dalam penggunaan kosakata dan struktur gramatika memainkan peranan penting dalam penyampaian pesan saat berkomunikasi (Darmawangsa & Racmadhany, 2018).

Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) merupakan sebuah kerangka acuan umum Eropa untuk Bahasa dan telah menjadi rujukan untuk pembelajaran bahasa asing dalam berbagai bahasa (Marice et al., 2015). CECRL merupakan sebuah dokumen yang diterbitkan oleh Dewan Eropa pada tahun 2001, untuk menilai tingkat kemahiran pelajar dalam bahasa asing berdasarkan kinerja mereka di berbagai bidang keahlian. Tingkat kemahiran ini sekarang menjadi kerangka acuan untuk pembelajaran dan pengajaran bahasa di banyak negara. Di negara Prancis, tingkat kemahiran ini dimasukkan dalam kode pendidikan sebagai tingkat kemahiran dalam bahasa asing dari siswa sekolah dasar hingga menengah (*Understanding Language Levels*, n.d.). Sebagaimana dijelaskan Sembiring (dalam Trim, 1979) tingkat A1 merupakan tingkat kemampuan berbahasa yang masih sangat terbatas dan dikategorikan pengguna bahasa tingkat semi pemula. Tingkat A1 merupakan tahap awal dalam mempelajari bahasa Perancis, sehingga penting untuk menguasai dasar-dasar tata bahasa, seperti kosakata dasar, konjugasi kata kerja, dan struktur kalimat (*A1 French Study Guide*, 2022). Menurut (Rini & Hardini, 2022) penguasaan kosa kata sangatlah penting terutama bagi tingkat pemula agar memahami apa yang dibaca dan didengar. Hal ini dapat menyeimbangkan dengan penguasaan gramatika, fonetik, dll. Pembelajaran gramatika seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi pelajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang menarik untuk membantu memudahkan pelajar bahasa Perancis tingkat A1 dalam memahami bahasa Perancis dengan latihan soal di Quizizz.

Di era digital sekarang ini, kemajuan teknologi telah memberikan peluang dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang interaktif dan menarik dan dapat digunakan untuk membuat berbagai macam soal dengan berbagai pilihan seperti pilihan ganda, isian singkat, penjumlahan, dll (Haripriya, 2024). Quizizz dapat membantu pelajar bahasa Perancis tingkat A1 mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menyenangkan. Berbagai fitur interaktif dalam Quizizz membuat proses belajar tidak membosankan. Kelebihan Quizizz sendiri adalah fleksibilitas dalam penyusunan soal serta kemampuan untuk mengaksesnya secara daring, sehingga memudahkan semua orang untuk berlatih kapan saja dan dimana saja (Amany, 2020). Namun, disamping kelebihan, Quizizz memiliki kekurangan yaitu akses jaringan yang sewaktu-waktu bermasalah (Salsabila et al., 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tahang (2021) berhasil menciptakan modul pembelajaran bahasa Inggris berbasis (e-Modul) yang berfokus pada latihan (*drill and practice*) menggunakan platform Quizizz. Modul ini telah melalui tahap pengembangan yang sistematis sesuai dengan model 4D Thiagarajan dan terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran tata bahasa Inggris dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Sakti & Afifah (2020) menganalisis penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman siswa kelas X MAN 1 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa dan siswa lebih tertarik karena fiturnya yang menarik. Penelitian selanjutnya, yang dilakukan oleh Situmeang et al. (2022) terhadap SMA Negeri 1 Kolang telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu membuat materi pelajaran menjadi mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan.

Selain dari penelitian terdahulu, peneliti juga telah melakukan survei terhadap 45 pelajar bahasa Perancis di Indonesia yang hasilnya menunjukkan bahwa 53,3% pelajar menyukai metode

berlatih soal dan 57,8% menyukai dengan metode bermain game edukasi. Selain itu, ada 77,8 % pemelajar menyukai Quizizz sebagai media yang interaktif dan edukatif dan 73,3 % Quizizz sebagai media yang mudah digunakan. Dari hasil survei tersebut juga kaitanya dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis teknologi seperti Quizizz dalam pembelajaran bahasa Perancis memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Dengan latar belakang kurangnya sumber belajar gramatika bahasa Perancis tingkat A1 yang interaktif, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan soal-soal gramatika bahasa Perancis tingkat A1 melalui quizizz yang dapat digunakan secara umum oleh siapapun yang ingin mempelajari gramatika Perancis tingkat A1 serta untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Penyusunan Soal Gramatika Bahasa Perancis Tingkat A1 melalui Quizizz".

II. METODE PENELITIAN

Dalam rancang bangun penyusunan soal gramatika bahasa Perancis tingkat A1 penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D sebagai kerangka kerja dalam merancang dan mengembangkan soal-soal latihan gramatika bahasa Perancis tingkat A1. Model pengembangan 4D terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, 1974). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner dan angket. Instrumen utama yang digunakan adalah angket validasi, yang diisi oleh para ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Dalam penelitian pengembangan ini, analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan media, berupa saran dan masukan. Sedangkan, data kuantitatif berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan tingkat kelayakan produk. Data penelitian ini diperoleh dari lembar penilaian yang diisi oleh para ahli. Hasil penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel kelayakan produk beserta saran-saran perbaikan. Data kuantitatif dari penilaian menggunakan skala likert (1-5) kemudian dianalisis untuk menghitung Bahrin et al., (2017).

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan akan diinterpretasikan secara deskriptif untuk menentukan langkah selanjutnya, yaitu apakah produk Quizizz perlu dilakukan revisi atau tidak. Kriteria penilaian kelayakan produk secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian kelayakan produk

Rentang Persentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
81%-100%	Sangat layak	Tidak memerlukan revisi
61%-80%	Layak	Tidak memerlukan revisi
41%-60%	Cukup	Memerlukan revisi
21%-40%	Kurang layak	Memerlukan revisi
0%-20%	Tidak layak	Memerlukan revisi

(Saleh, 2022)

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini adalah quasi eksperimen/ eksperimen semu dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam model ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberi perlakuan berbeda (Daulay and Nurmaniah 2020, 13). Quasi eksperimen memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian dengan validitas internal yang lebih besar dibandingkan dengan penelitian survei atau studi data arsip namun mempertahankan validitas eksternal yang tinggi (Ramani and Aguinis 2023, 5). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 s.d Mei 2024 di TK yang berada di daerah Tangerang Selatan. Adapun populasi kelompok A berjumlah 36 anak. Penentuan sampel dilakukan dengan metode group random sampling dan diperoleh 18 anak sebagai kelas

eksperimen dan 18 anak sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi dan dokumentasi saat kegiatan. Peneliti menggunakan rubrik penilaian yang berisi indikator-indikator untuk mengamati keterampilan berbicara, keterampilan sosial, dan kemandirian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk materi soal gramatika bahasa Perancis tingkat A1. Media ini dirancang dan telah divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Berikut adalah hasil data dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap rancang bangun Quizizz. Kelayakan produk yang dikembangkan didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti meminta ahli materi untuk melakukan penilaian validasi materi soal terhadap media berbasis Quizizz. Hasil validasi materi dalam produk pengembangan Quizizz dilakukan oleh satu ahli materi yang disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Penilaian validitas oleh ahli materi

Kriteria penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Kategori Kelayakan
Kesesuaian materi soal dengan kurikulum CECRL				
1. Soal-soal gramatika pada Quizizz mengacu pada CECRL	4	5	80	Layak
2. Tingkat kesulitan soal-soal sesuai dengan kerangka acuan kompetensi bahasa Perancis tingkat A1	4	5	80	Layak
Keakuratan soal				
3. Soal-soal mencakup semua aspek gramatika bahasa Perancis yang diperlukan untuk tingkat A1	4	5	80	Layak
4. Soal-soal akurat dan bebas dari kesalahan gramatika dan ejaan	3	5	0	Cukup
5. Instruksi soal-soal jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Layak
6. Jawaban pada soal-soal benar dan tidak ambigu	4	5	80	Layak
7. Instruksi dalam soal tentang penggunaan kata <i>je, tu, il/elle, nous, dan ils/elles</i> jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Layak
Kejelasan dan ketepatan bahasa				
8. Bahasa yang digunakan dalam soal-soal jelas, mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat A1	3	5	60	Cukup
9. Istilah-istilah gramatika digunakan dengan tepat dan konsisten	4	5	80	Layak
10. Format soal-soal terstruktur dengan baik dan mudah dibaca	3	5	60	Cukup
Keberagaman soal				
11. Jenis soal yang digunakan beragam dan menarik	3	5	60	Cukup
12. Pertanyaan mencakup berbagai tingkat kesulitan	3	5	60	Cukup
13. Pertanyaan-pertanyaan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari	4	5	80	Layak
14. Soal-soal menggunakan contoh yang mudah dipahami oleh pemelajar bahasa Perancis tingkat A1	4	5	80	Layak
Rata-rata persentase kelayakan			72,8%	Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, soal-soal latihan yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sebesar 72,8%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal tersebut secara umum dapat digunakan sebagai media pembelajaran gramatika, dengan beberapa revisi yang disarankan oleh ahli materi. Hasil validasi materi pada aspek keakuratan soal pada bagian soal-soal akurat dan bebas dari kesalahan gramatika dan ejaan mendapat nilai dengan persentase 60% karena ada sedikit kesalahan perintah penggunaan gramatika, sehingga perlu perbaikan sesuai catatan dari ahli materi. Selanjutnya, pada aspek kejelasan dan ketepatan bahasa terdapat dua bagian yang mendapat nilai persentase 60% yaitu pada bagian bahasa yang digunakan dalam soal-soal jelas, mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat A1 serta bagian format soal-soal terstruktur

dengan baik dan mudah dibaca, bagian ini perlu sedikit revisi dengan perbaikan perintah soal yang jelas dan bisa dipahami sesuai tingkat A1. Terakhir, pada aspek keberagaman soal terdapat dua bagian yang mendapat nilai persentase 60% yaitu bagian jenis soal yang digunakan beragam dan menarik dan soal-soal mencakup berbagai tingkat kesulitan, bagian ini direvisi sesuai catatan ahli materi dengan merevisi beberapa soal yang disajikan harus lebih menarik dan mencakup tingkat kesulitan sesuai tingkat A1. Umpan balik yang diterima dari ahli materi adalah soal pada Quizizz yang yang dirancang sangat inovatif dan telah sesuai dengan CECRL

Selanjutnya, tahap validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media yang telah dikembangkan. Peneliti meminta ahli media untuk menilai produk yang dikembangkan, yaitu Quizizz. Hasil dari validasi media untuk pengembangan Quizizz dilakukan oleh seorang ahli media dan disajikan dalam Table 3.

Tabel 3. Penilaian validitas media oleh ahli media

Kriteria penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Kategori Kelayakan
Penyajian				
1. Keruntutan konsep	5	5	100	Sangat Layak
2. Kejelasan panduan penggunaan	5	5	100	Sangat Layak
3. Kejelasan nilai yang diperoleh	4	5	80	Layak
4. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5	5	100	Sangat Layak
5. Tampilan kunci jawaban	5	5	100	Sangat Layak
Desain Isi				
6. Komposisi warna	5	5	100	Sangat Layak
7. Variasi soal	4	5	80	Layak
8. Kesesuaian karakter dan huruf	4	5	80	Layak
9. Kreatif dan dinamis	5	5	100	Sangat Layak
10. Kualitas foto dan gambar	4	5	80	Layak
Desain				
11. Penampilan unsur dan tata letak	5	5	100	Sangat Layak
12. Memberikan motivasi belajar	5	5	100	Sangat Layak
Kemudahan penggunaan				
13. Kemudahan mengakses website atau aplikasi Quizizz	5	5	100	Sangat Layak
14. Keefektifan penggunaan	5	5	100	Sangat Layak
15. Menu dan fasilitas (tombol) mudah dimengerti	5	5	100	Sangat Layak
Rata-rata persentase kelayakan			94,6%	Sangat Layak

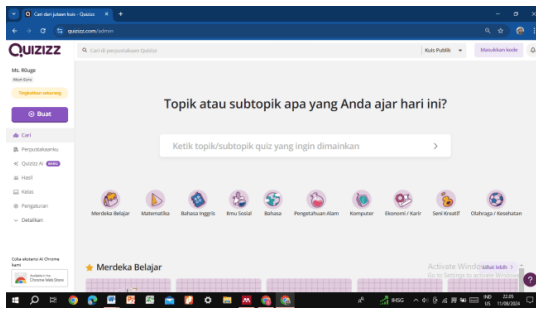
Berdasarkan penilaian ahli media, produk ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi yaitu 94,6%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran gramatika.

B. Pembahasan

Proses pengembangan terhadap rancang bangun penyusunan soal gramatika bahasa Perancis tingkat A1 melalui Quizizz yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan 4D oleh (Thiagarajan, 1974) yaitu sebagai berikut: 1) *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap *Define* (Pendefinisian) merupakan tahap awal dalam metode pengembangan 4D, tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan ketentuan pengembangan pembelajaran. Tahap yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis awal dengan menganalisis kebutuhan pemelajar dengan mengumpulkan informasi data kebutuhan pemelajar bahasa Perancis, seperti tingkat kemampuan, gaya belajar, media yang digunakan dll. Analisis ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner ke pemelajar bahasa Perancis. Selanjutnya, dilakukan analisis kurikulum yaitu CECRL, sebagai acuan peneliti untuk mengambil beberapa materi yang akan dijadikan soal latihan gramatika pada Quizizz sesuai dengan tingkat A1. Tahap *Design* (Perancangan) yaitu merupakan tahap kedua pada metode 4D. Pada tahap ini, perancangan soal-soal latihan berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis. Soal-soal tersebut dirancang dengan

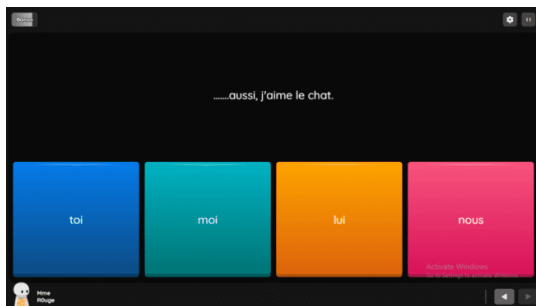
memperhatikan aspek interaktivitas dan disesuaikan dengan kemampuan tingkat A1 dan kerangka acuan CECRL.



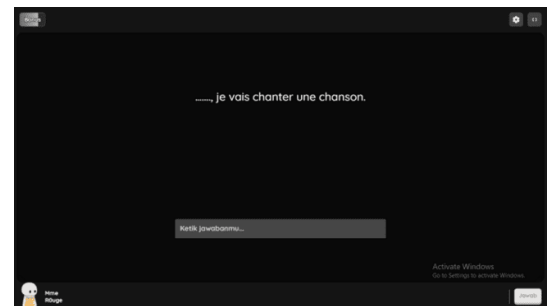
Gambar 1. Halaman utama Quizizz



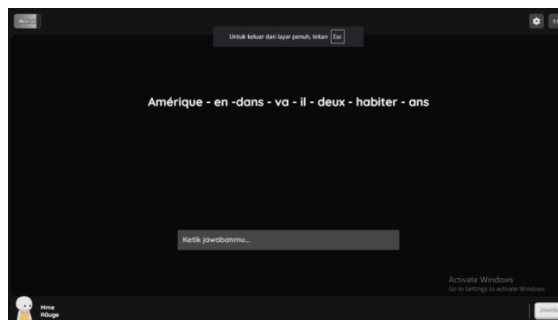
Gambar 2. Tampilan materi soal



Gambar 3. Penampilan soal pilihan ganda



Gambar 4. Penampilan soal isian singkat



Gambar 5. Penampilan soal menyusun kalimat

Tahap ketiga yaitu tahap *Develop* (Pengembangan) yaitu tahap untuk menghasilkan sebuah produk. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilakukan penilaian ahli (*expert appraisal*) agar mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai saran dari ahli. Validasi oleh ahli dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Hasil validasi kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh gambaran umum. Berdasarkan hasil analisis dan masukan dari validator, produk dilakukan revisi. Produk dinyatakan layak digunakan setelah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh validator. Tahap *Disseminate* (Penyebaran) merupakan tahap akhir dalam metode 4D. pada tahap ini, media pembelajaran yang dikembangkan disebarluaskan melalui media sosial dengan membagikan tautan <https://bit.ly/QuizizzgramatikaA1>. Selain itu, penyebaran juga dilakukan melalui email kepada responden yang telah mengisi survei sebelumnya.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media, diperoleh persentase kelayakan 72,8% untuk materi dan 94,6% untuk media. Menurut kriteria kelayakan, materi dikategorikan sebagai layak meskipun perlu dilakukan revisi berdasarkan saran ahli. Sementara itu, media dikategorikan sangat layak. Dengan demikian, instrumen yang dikembangkan telah dianggap valid dan dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran gramatika.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Tahang (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Quizizz dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran ini dinilai sangat baik oleh para ahli dan peserta didik. Nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 3,8, dan ahli media 3,7, dan peserta didik 3,2. Selain itu, survei yang dilakukan peneliti terhadap 45 pemelajar bahasa Perancis di Indonesia menunjukkan bahwa 77,8 % menyukai Quizizz karena interaktif dan edukatif. Hal tersebut selaras dengan teori Situmeang et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa media Quizizz merupakan media interaktif dan edukatif yang memberikan motivasi terhadap hasil belajar. Selanjutnya, hasil survei yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar pemelajar, yakni 73,3% menilai Quizizz sebagai media yang mudah diakses dan mudah digunakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sakti & Afifah (2020) yang menyatakan bahwa fleksibilitas waktu dan tempat merupakan salah satu keunggulan media Quizizz.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Mempelajari bahasa Perancis memiliki banyak manfaat, namun juga terdapat beberapa tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan soal-soal latihan gramatika bahasa Perancis tingkat A1 melalui platform Quizizz dengan pendekatan *Research and Development* (R&D). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Prose penelitian ini melibatkan beberapa tahap, yaitu tahap pendefinisian, rancangan, pengembangan produk, dan penyebaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kelayakan terhadap materi soal, produk termasuk dalam kategori "Layak". Sementara itu, dari segi kelayakan media, produk termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Oleh karena itu, media Quizizz dinilai layak untuk digunakan oleh pemelajar bahasa Perancis dalam penggunaan media pembelajaran gramatika bahasa Perancis tingkat A1. Quizizz menawarkan kemudahan akses kapanpun dan dimanapun, sehingga sangat membantu pemelajar bahasa Perancis untuk belajar gramatika bahasa Perancis tingkat A1. Penggunaan media pembelajaran Quizizz menjadikan interaktif, menarik, dan fleksibilitas dalam belajar gramatika bahasa Perancis tingkat A1. Kekurangan Quizizz yaitu akses jaringan yang sewaktu-waktu menghilang.

B. Saran

Penelitian ini telah berhasil menunjukkan potensi Quizizz sebagai media pembelajaran gramatika bahasa Perancis tingkat A1 yang interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam konteks pembelajaran mandiri. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas Quizizz dalam jangka panjang dan pada tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- A1 *French study guide*. (2022). Learntofrench.Com. <https://learntofrench.com/a1-french-study-guide/>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 67–74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.273>
- Bahrn, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang bangun sistem informasi Survey pemasaran dan penjualan berbasis WEB. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Darmawangsa, D., & Racmadhany, A. (2018). *Effets de la mise en œuvre de la classe inversée à travers Edmodo dans l'apprentissage de la grammaire*.
- HariPriya. (2024). *What is Quizizz?* Support.Quizzz.Com. <https://support.quizizz.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz>
- Indra. (2023). *Manfaat belajar bahasa Perancis*. Nobeleduindonesia.

<https://nobeleduindonesia.co.id/berita-/manfaat-belajar-bahasa-prancis/>

- Marice, M., Friska, J., & Mahriyuni, M. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Bahasa Prancis Menggunakan Teknik Permainan *Activités Ludiques* Dengan Sistem Penilaian Standar Eropa (Cecr). *Jurnal Bahas Unimed*, 26(1), 79096.
- Maulana, M. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 371–376.
- Okoedion, E. G. (2019). A REVIEW OF THE BENEFITS AND OBSTACLES OF LEARNING FRENCH LANGUAGE IN NIGERIA. *International Journal of New Economics and Social Sciences*, 9(1), 343–353. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0013.3054>
- Peran Bahasa Prancis di Kancah Internasional*. (2023). Ifi. <https://www.ifi-id.com/peran-bahasa-prancis-di-kancah-internasional/#/>
- Ratnasari, R., Widiyanto, G., Supriyanto, D., Rohim, F., Widiatmoko, W., Nurhayati, S., & Nurhidayat, Y. (2017). Ujian nasional, mampukan menjadi penyintas dunia pendidikan di Indonesia? *Ekspresi*, 28(XV), 1–51.
- RINI, S., & HARDINI, T. I. (2022). Design and Development of A Thematic and Illustrated Indonesian-French Dictionary For Beginners. *FRANCISOLA*, 7(1), 48–58. <https://doi.org/10.17509/francisola.v7i1.53539>
- Sakti, A. P., & Afifah, L. (2020). *Penerapan media quizizz untuk melatih keterampilan menyimak Bahasa Jerman siswa kelas X MAN 1 Malang*.
- Syafitri, D. A., Sumarno, S., & Rumiarcu, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Materi Diagram Garis menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 188–193. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.409>
- Saleh, M. T. (2022). *Pengembangan Media Flasshcard Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa SMP/MTs*. IAIN KUDUS.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- Sembiring, P. (2022). DELF A1 sebagai Tes Uji Keterampilan Resmi Bahasa Prancis Bertaraf Internasional. *BAHAS*, 33(1), 38. <https://doi.org/10.24114/bhs.v33i1.35970>
- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43–51.
- Tahang, H. (2021). Pengembangan E-Modul Basic Grammar in Use berorientasi Model Drill and Practice menggunakan Quizizz. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 72–81.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.