

DÉVELOPPEMENT D'OUTIL D'ÉVALUATION DE RÉCEPTION ÉCRITE À L'AIDE DE L'APPLICATION *KAHOOT* POUR L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS À L'UNIMED

POPY LOVENTI BR SEMBIRING
Pengadilen Sembiring
Hesti Fibriasari
Département des langues Étrangères
Faculté des Lettres et des Arts
Universitas Negeri Medan
Mèl: ploventry@gmail.com

RÉSUMÉ

POPY LOVENTI BR SEMBIRING. 2153131013. Développement D'outil D'évaluation De Réception Écrite À L'aide De L'application Kahoot Pour L'apprentissage Du Français À L'UNIMED. Mémoire. Section Française. Département des Langues Etrangères. Faculté de Lettres Et des Arts. Université de Medan. 2020

L'outil ou instrument d'évaluation est un outil de mesure permettant d'apprécier et d'évaluer la mesure dans laquelle le processus d'apprentissage a été transmis aux étudiants. Sur la base des résultats du questionnaire, il est nécessaire de s'assurer que l'enseignant n'a pas encore utilisé l'outil d'évaluation pour noter les étudiants. Pour prendre les scores, des enseignants utilisent toujours des méthodes conventionnelles sous la forme de *paper test* (papier). Donc la nécessité d'outil d'évaluation qui peut ouvrir le paradigme des étudiants dans l'apprentissage. Avec le développement d'outils technologiques de l'éducation, on a développé un outil d'évaluation qui existe déjà et qui utilise l'application *KAHOOT* en exploitant le potentiel qui existe sur le campus, à savoir la disponibilité des ordinateurs et des réseaux *Wi-Fi*. Le but de cette étude est de découvrir la faisabilité des outils d'évaluation à l'aide de l'application *KAHOOT*. La méthode de recherche utilisée est le *Research and Development (R&D)*. L'instrument de recherche utilisé était un questionnaire. Alors que la technique d'analyse des données utilisées est une fiche de validation d'expert en matière et une fiche de validation d'expert du média. Les résultats ont montré que l'outil d'évaluation sous forme d'application Kahoot est une application qui contient des variations de questions. Il peut être utilisé en ligne et il peut être utilisé en groupe ou individuellement, la valeur des résultats de l'exécution peut être stockée directement et partagée avec les étudiants. Cette évolution s'est avérée valide sur la base des résultats obtenus auprès du validateur expert en

matériaux Réception Écrite Débutant 81%, et de l'expert du média 93%. Cela montre que le produit développé a un haut niveau de validité, il peut donc être utilisé pour soutenir le processus d'évaluation dans le cours de Réception Écrite Débutant.

Mots Clés: développement, médias, kahoot, réception écrite

ABSTRAK

POPY LOVENTI BR SEMBIRING. 2153131013. Pengembangan Alat Evaluasi Untuk Kompetensi Membaca Pembelajaran Bahasa Prancis Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Unimed. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan, 2020

Alat evaluasi atau instrumen evaluasi merupakan alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran tersampaikan kepada mahasiswa Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan didapat bahwa pengajar belum memanfaatkan alat evaluasi dalam pengambilan nilai pada mahasiswa. Dalam pengambilan nilai dosen masih menggunakan metode konvensional berupa *paper test* (kertas). Sehingga dibutuhkannya alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir mahasiswa dalam belajar. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti mengembangkan alat evaluasi yang sudah ada yaitu menggunakan aplikasi *KAHOOT* dengan memanfaatkan potensi yang ada di kampus yaitu ketersediaan komputer dan jaringan *Wi-Fi*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *KAHOOT*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi berupa aplikasi Kahoot adalah sebuah aplikasi yang berisi variasi soal yang dapat digunakan secara online dan dapat digunakan secara kelompok maupun individu, nilai dari hasil pengerjaannya langsung dapat tersimpan dan dapat dibagikan kepada mahasiswa. Pengembangan ini terbukti telah valid yang didasarkan pada hasil yang didapat dari validator ahli materi Réception Ecrite Débutant 81 %, dan ahli media 93%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam menunjang proses evaluasi pada mata kuliah *Reception Ecrite Debutant*.

Kata kunci: pengembangan , media, kahoot , réception écrite

INTRODUCTION

L'évaluation de l'apprentissage est un élément qui joue un rôle important dans la réalisation des objectifs d'apprentissage. Le succès des activités d'évaluation est étroitement lié aux outils d'évaluation utilisés. L'apprentissage du français est l'une des activités d'apprentissage qui nécessite des activités d'évaluation. En général, les outils d'évaluation pour l'apprentissage de la langue française, en particulier les cours d'écriture pour la réception, se présentent sous la forme de feuilles de questions sur papier qui sont posées individuellement par les étudiants et supervisées par des conférenciers. Cela signifie que la mise en œuvre de l'activité d'évaluation elle-même utilise toujours les méthodes conventionnelles. Les livres, le papier et les stylos sont toujours les principaux outils utilisés en classe. La mise en œuvre du processus d'évaluation lui-même est toujours monotone et n'a pas été touchée par l'innovation. Grace à la révolution

industrielle 4.0 il existe bien sûr des opportunités et des défis pour modifier de tels systèmes d'évaluations. Il faut que profiter les avantages bien, donc on peut réduire l'anxiété excessive qui cause L'acte de tricherie. Selon Arikunto (2012: 70), les activités d'évaluation peuvent provoquer de l'anxiété chez les étudiants, ce qui peut affecter les résultats du test. Pour surmonter les problèmes ci-dessus, il faut avoir La bonne alternative utilisée. C'est l'application Kahoot. Kahoot est un support d'apprentissage basé sur le jeu qui se présente sous la forme de questions de test. En utilisant ce media .l'activité d'évaluation est plus effectif et efficace à réaliser. Basé sur ce problème, on a l'intention de savoir le Développement d'Outil d'Évaluation de Réception Écrite à L'aide de L'application *Kahoot* pour L'apprentissage du Français à L'UNIMED.

MÉTHODE

On adopte la méthode de recherche et développement (*Research and*

development) par Borg et Gall. Sugiyono (2017: 407), les méthodes de recherche et développement sont des méthodes de recherche utilisées pour fabriquer des produits et en tester l'efficacité. Cette définition vous permet de comprendre que la recherche et le développement en éducation constituent un processus de développement et de validation de produits. Fondamentalement cette recherche a été réalisées en dix étapes. Mais à cause de limitation de temps, on a réduit les étapes en cinq étapes. Elles sont Phase I, l'enquête préliminaire, Phase II, début du développement de concepts de médias interactifs, Phase III, conception de produits, Phase IV, Validité du produit, et Phase V, révision et amélioration de la conception.

La collecte de données utilise un questionnaire de l'échelle de *Likert* avec 5 scores. La technique d'analyse des données utilisée dans cette étude est l'Analyse de la fiche d'évaluation par des experts.

Réalisation de la fiche d'évaluation par des experts publiée sous la forme

d'un tableau de faisabilité du, produit à utiliser comme base pour la révision de chaque composant de l'outil d'évaluation français. Une fiche d'évaluation remplie par des experts, on a ensuite été analysée pour déterminer la qualité des produits fabriqués.

Tableau 1. Critères d'éligibilité des experts

Note	Critère
5	Très bien (TB)
4	Bien (B)
3	Suffisant (S)
2	Moins (M)
1	Très moins (TM)

Source: échelle de *likert*

Les résultats du questionnaire ont été analysés à l'aide de (Sudijono: 2008):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Description:

P = pourcentage nombre

f = score brut obtenu

N = score maximum

La dernière étape consiste à conclure les résultats des calculs en fonction des aspects en consultant le tableau 3.2 ci-dessous.

Tableau 2. Pourcentage de gamme et critères interprétation

D'évaluation	Critères d'Interprétation
$80\% < x \leq 100\%$	Très décent
$60\% < x \leq 80\%$	Decent
$40\% < x \leq 60\%$	Assez decent
$20\% < x \leq 40\%$	indignement
$0\% \leq x \leq 20\%$	Très indigne

Source : Anas sudijono (2018)

RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

Les résultats de la recherche et du développement menés sont d'outil d'évaluation utilisant l'application KAHOOT dans le cours de Réception Ecrite Débutant. Cette recherche utilise 5 phases.

La Phase I Étude préliminaire, il s'agit de la première étape de collecte de données pour charger le matériel de développement en distribuant des questionnaires d'analyse des besoins aux étudiants du premier semestre du cour de Réception Écrite Débutant.

La phase II est l'assemblage d'un instrument consiste à préparer du matériel tel qu'un *Rencana Pembelajaran Semester* (RPS) ainsi

que des questions qui seront entrées dans un outil d'évaluation à l'aide de l'application KAHOOT. On ajuste ensuite les questions à saisir dans l'application en fonction du format et de la disponibilité de chaque catégorie de test dans cette application KAHOOT. Vient ensuite la phase de développement, à ce stade du développement, déterminez le nombre de catégories de test à utiliser.

La Phase III Conception de produits est Le développement d'un outil d'évaluation sous forme de test en ligne a été conçu à l'aide de *Create Kahoot*. Après avoir cliqué sur le menu *Create Kahoot*, l'affichage apparaîtra comme ci-dessus. Cet affichage est appelé *Kahoot Summary*. Là-bas, il y aura plusieurs menus à partir du titre (*Title*), la description du titre (*Description*) qui est facultative (peut être remplie ou non), le stockage (*Save To*), Branding (peut ajouter des vidéos directement à partir de *Youtube*), *Create Image* ou créer une image, la langue (*language*) utilisée dans les tests en ligne) et la visibilité (*visibility*). Il s'agit du

paramètre initial qui sera adapté aux besoins de ses utilisateurs.

La phase IV Validité du produit. Le produit est validé par d'expert en matériaux et d'expert du média. L'instrument d'évaluation du questionnaire de validation utilise une échelle de *Likert* avec un score de 5-1 de très bon à très inférieur. Sur la base des résultats de l'évaluation de validation de l'éligibilité par l'expert en matériaux et l'expert du média, comme suit:

a. Expert en matériaux

Basé sur les résultats d'évaluation obtenus par l'expert du matériau lors de la validation du produit de l'outil d'évaluation en utilisant l'application KAHOOT par le programme du français de l'UNIMED Dr. Evi Eviyanti, M.Pd. La validation de l'expert en matière qui consiste de 4 indicateurs d'évaluation. Afin d'obtenir un pourcentage moyen de 81% avec le critère « Très décent ». On peut donc interpréter que le développement d'outils d'évaluation à l'aide de l'application KAHOOT est approprié

pour être utilisé comme média d'apprentissage.

Tableau 3. Résultats de validation par l'expert en matériaux

Indicateur d'évaluation	Critères	V1	Vtotal	Pourcentage de Critères	Description
Présentation	1	5	5	100 %	Très décent
	2	4	4	80%	Décent
	3	5	5	100%	Très décent
	4	3	3	60 %	Assez Décent
	5	4	4	80 %	Décent
	6	4	4	80 %	Décent
	7	4	4	80 %	Décent
	8	4	4	80 %	Décent
	9	4	4	80 %	Décent
Qualité de contenu	10	5	5	100 %	Très décent
	11	4	4	100 %	Très décent
	12	4	4	80 %	Décent
	13	4	4	80 %	Décent
	14	4	4	80 %	Décent
Construction	15	3	3	60 %	Assez Décent
	16	4	4	80 %	Décent
	17	4	4	80 %	Décent
Utilisation	18	4	4	80 %	Décent
	19	4	4	80 %	Décent
20	4	4	80 %	Décent	
Moyenne				81 %	Très Décent

Source de données: Traitées à partir des résultats du questionnaire de validation d'expert en matériaux pour les outils d'évaluation sous la forme de tests en ligne utilisant l'application kahoot.

b. Expert du média

Basé sur les résultats de l'évaluation obtenus par l'expert en matériel lors de la validation du produit de l'outil d'évaluation à l'aide de l'application KAHOOT par le professeur d'enseignement français de l'UNIMED Dr. Abdul Ghofur, S.Pd., M.Pd. La validation d'expert du média composée de 4 indicateurs d'évaluation. De sorte qu'un pourcentage moyen de 93% est obtenu avec le critère « Très décent ». On peut donc interpréter que le développement d'outils d'évaluation à l'aide de l'application KAHOOT est adapté pour être utilisé comme support dans la réception des sujets débutants.

Tableau 4. Résultats de validation par l'expert du média

Indicateur d'évaluation	Critères	V1	Vtotal	Pourcentage de Critères	Description
Présentation	1	4	4	80 %	Décent
	2	4	4	80 %	Décent
	3	4	4	80 %	Décent
	4	5	5	100 %	Très décent
	5	4	4	80 %	Décent
	6	5	5	100 %	Très décent
Le conce	7	5	5	100 %	Très décent
	8	5	5	100 %	Très

Contenu	9	5	5	100 %	Très décent
	10	5	5	100 %	Très décent
	11	4	4	80 %	Décent
Construction	12	5	5	100 %	Très décent
	13	5	5	100 %	Très décent
	14	5	5	100 %	Très décent
	15	5	5	100 %	Très décent
	16	4	4	80 %	Décent
Facilité d'utilisation	17	5	5	100 %	Très décent
	18	5	5	100 %	Très décent
	19	4	4	80 %	Décent
	20	5	5	100 %	Très décent
Moyenne				93 %	Très décent

Source de données: Traitées à partir des résultats du questionnaire de validation des expert en matériaux pour les outils d'évaluation sous la forme de tests en ligne utilisant l'application kahoot.

La Phase V, Révision et amélioration de la conception. Les résultats sont obtenus après validation d'expert du média et obtiennent des suggestions du validateur pour obtenir les éléments suivants: on a obtenu de suggestion d'amélioration du validateur contenu dans les instructions d'utilisation des supports qui sont incomplètes. Il a été corrigé en chargeant une vidéo sur la façon d'utiliser le média en détail

Tableau 5. La suggestion d'expert du média

Nom d'expert de media	Suggestions	Résultats de la révision
Dr. Abdul Ghofur, S.Pd.,M.P d.	Complétez avec des instructions pour l'utilisation des médias	Media est équipé d'instructions pour l'utilisation des médias.



Image 1. La révision du media

À cette dernière étape, on établit une échelle et des normes pour voir les résultats de chaque questionnaire en se référant au tableau des critères à partir des résultats de notation, tandis que l'étape de préparation de la norme est l'étape pour déterminer la grille d'expert. Donc, on a obtenu les résultats du

pourcentage de questionnaires dans l'image suivante.

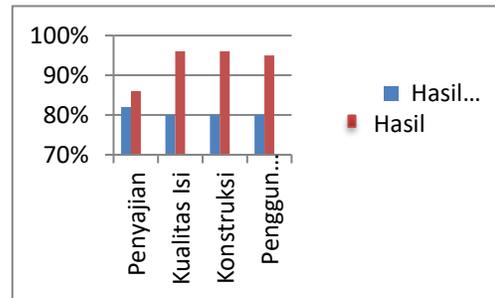


Image 2. Pourcentage des résultats de l'évaluation des experts

CONCLUSION

Base sur les résultats des recherches discutées ci-dessous, le développement d'outils d'évaluation de Réception Écrite Débutant à l'aide de l'application KAHOOT pour l'apprentissage de Français à l'UNIMED a été valide. Le produit est validé par d'expert en matériaux et obtient un pourcentage final de 81%, les expert du média obtiennent un pourcentage final de 96%. Donc l'outil d'évaluation avec l'application KAHOOT est très faisable à utiliser.

BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R. & Gall. (1983). *Educational research : an introduction, Fifth Edition*. New York : Longman.
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. 2015. *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan RnD*.