

## CHAPITRE I

### INTRODUCTION

#### A. États de Lieux

L'évaluation est un processus qui est nécessaire dans l'apprentissage. L'enseignement du français est l'une d'activités de l'enseignement qui nécessite des activités d'évaluation. L'objectif principal de l'apprentissage du français est pour améliorer les quatre compétences linguistiques que les étudiants doivent acquérir, ce sont ; (1) la compétence en lecture, (2) la compétence en écriture, (3) la compétence en écoute, et (4) la compétence en parler. On peut trouver les quarts compétences ci-dessus dans le cours de la Civilisation Française.

Le cours de La Civilisation Française à l'Unimed, se déroule au deuxième semestre au niveau DELF A1. Le niveau A1 de CECR contient *Introductif ou découverte* pour comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Conformément à *Rencana Pembelajaran Semester (RPS) 2020*, le cours de la civilisation française a organisé les étudiants auront la possibilité de décrire, comparer et appliquer les valeurs de culturelles de la société française, conformément à la sagesse locale.

Dans le processus d'apprentissage, surtout dans le cours de la civilisation française, on a besoin d'un processus d'évaluation. En général, les outils évaluation du cours civilisation français se présentent sous la forme de feuilles de questions sur papier qui sont posées individuellement. Les outils utilisés sont toujours des stylos, des

crayons et du papier. Dans le processus, le professeur donne les questions sur papier aux étudiants individuellement et les questions qui sont partagées sont toutes les mêmes et ne sont pas randomisées. Puis, à la fin du processus d'évaluation, le professeur doit récapituler tous les résultats de l'évaluation. Alors, on peut dire que cela rend le processus d'évaluation inefficace. Par conséquent, pour enrichir le système d'évaluation au cours de la Civilisation Française, il est nécessaire d'innover un outil d'évaluation en utilisant les médias en ligne.

Comme Arikunto (2013: 70) a dit, les activités d'évaluation peuvent provoquer de l'anxiété chez les étudiants qui peut affecter les résultats du test. C'est-à-dire, les activités d'évaluation créent une atmosphère spéciale qui ne sont pas la même chose que l'autre. Cette activité peut aussi réduire la participation des étudiants en classe. Par conséquent, on a besoin d'un outil intéressant et amusant pour les activités d'évaluation des étudiants. En plus, à la fin de l'activité d'évaluation, le professeur doit récapituler des notes et les données saisies par les étudiants. Cette activité perd d'énergie et de temps, donc le processus d'évaluation n'est pas efficace.

Grâce au développement technologique rapide qui peut être appliqué dans l'éducation, par exemple d'être un média d'apprentissage en ligne, le média technologie peut être utilisé comme un outil d'évaluation efficace. Le bon outil d'évaluation qu'on peut utiliser est l'application *Quizizz* conformément à l'objectif d'apprentissage à atteindre.

*Quizizz* est un instrument d'application basé sur le Web 2.0 qui peut être utilisé pour développer des quiz interactifs sous forme de "jeux" qui apportent des activités

multi-joueurs et facile à pratiquer en classe. Son apparence attrayante peut attirer l'intérêt à apprendre, ensuite pouvoir augmenter la motivation à apprendre pour des étudiants. Les fonctionnalités disponibles dans cette application peuvent éviter les étudiants de tricher. Voici quelque exemple des fonctionnalités de *Quizizz*.



**Image 1.1**  
Un exemple de test en *Quizizz*

À l'application *Quizizz*, on peut voir que les questions affichées se présentent sous la forme de choix multiples. Les questions à choix multiples sont l'une des formes de questions les plus couramment utilisées pour le niveau de compréhension de l'apprentissage. Comme Tagliante (2005: 92) a dit, les formes qui peuvent prendre les QCM (Question à Choix-Multiple) sont multiples, c'est une des grandes richesses de ce type d'outil, cependant le principe est toujours le même : l'élève a une décision à prendre, un choix à faire. Il s'agit d'un outil pratique pour évaluer l'acquisition des connaissances. Son avantage est que l'évaluation sera totalement objective, la fidélité sera acquise. C'est-à-dire les questions à choix multiples sont des questions qui peuvent utiliser pour évaluer le processus d'apprentissage dans le cours de la civilisation française, par l'application *Quizizz* pour mieux comprendre les connaissances des étudiants de cours.

De plus, les questions sont présentées sous forme de quiz à choix multiples peuvent augmenter la motivation des étudiants. Car, les quiz à choix-multiples peuvent faire les motive à obtenir des résultats satisfaisants aux étudiants. Ensuite, le professeur peut comparer leurs résultats d'apprentissage facilement. Comme Sastranegara (2017 :131) a dit, le test quiz est une forme d'évaluation formative du matériel qui a été enseigné aux étudiants et généralement donné à chaque leçon. Le don des tests de quiz peut rendre les étudiants plus enthousiastes car ils sont motivés à obtenir des points satisfaisants à chaque test.

Même si *Quizizz* a le potentiel d'être un bon outil d'évaluation en ligne. Mais, l'application *Quizizz* doit être accessible en ligne et nécessite bien sûr une connexion Internet. Cette situation peut rendre difficile pour certains élèves qui ont des difficultés à accéder à Internet. De plus, dans cette application on ne peut pas accéder aux vidéos, aux images et au son.

Donc, cette recherche a été menée pour créer un outil d'évaluation basée sur la technologie en ligne dans le cours de la civilisation française en utilisant d'application *Quizizz*. Parce que l'utilisation de cette application est considérée comme conforme à l'objectif d'apprentissage au cours de la civilisation française. Ceci est conforme à ce que Tagliante a dit (2005 :87), chacun pouvant concevoir et élaborer des outils nouveaux adaptés aux objectifs qu'il souhaite évaluer.

Ensuite, on obtient les résultats du questionnaire qui a été rempli par 18 répondants via *google.docs.form* du 25 juin 2020. Les résultats du questionnaire ont montré que 88,9% des étudiants ont déclaré que l'application *Quizizz* n'a jamais été utilisée comme outil d'évaluation en classe. D'après ça, on intéresse pour développer

l'application *Quizizz* comme l'outil d'évaluation en ligne dans l'enseignement de la civilisation française.

Les autres raisons pour lesquelles cette recherche a choisi *Quizizz* comme outil d'évaluation étaient basées sur des recherches menées par Rahayu et Purnawarman (2019) qui ont dit que «*Quizizz*, un outil d'évaluation basé sur le Web, a été utilisé de manière innovante dans l'évaluation formative pour activer l'auto-évaluation des étudiants. Le besoin de rétroaction en temps opportune sur les performances des étudiants est un point clé de l'auto-évaluation que la plupart des enseignants donnent rarement en raison du manque de temps. »

Ensuite, la recherche par Mohammad Syaifulloh (2020) a dit que «L'outil d'évaluation en utilisant l'application *Quizizz* dans les sujets *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* à MTs Negeri 7 Malang, présente plusieurs avantages, à savoir un outil d'évaluation pratique, ne nécessite pas de papier, ne nécessite pas une longue période d'évaluation, et incite les étudiants à être enthousiastes dans la réalisation des évaluations »

Parmi les deux études ci-dessus, il est important d'appliquer le média *Quizizz* à l'apprentissage du français, parce qu'on n'a pas encore trouvé de recherche précédente dans la section français à l'Universitas Negeri Medan qui utilise *Quizizz* comme l'outil d'évaluation. Basé sur le contexte ci-dessus, il est également important de mener une recherche intitulée **Développement d'Outil d'Évaluation Basé Sur l'Application *Quizizz* Dans L'Enseignement De La Civilisation Française.**

### **B. Identifications du Problème**

Basé sur l'explication ci-dessus, les problèmes qui peuvent être identifiés sont les suivants.

1. En raison de la pandémie, chaque activité d'évaluation doit se faire en ligne.
2. Aucune l'utilisation des médias technologiques.
3. L'absence de médias en ligne adéquats pour mener à trouvés un processus d'évaluation intéressant.
4. L'apparence des questions présentées est moins variée.

### **C. Limitation du Problème**

On limite les problèmes qui seront étudiés dans cette étude uniquement sur le développement d'outil d'évaluation basé sur d'application *Quizizz* dans l'enseignement de la civilisation française sur le sujet "La Cuisine Française" à la section française à l'Universitas Negeri Medan.

### **D. Formulation du Problème**

À partir de états de lieux du problème, de l'identification du problème et de la limitation du problème ci-dessus, on a formulé les problèmes de recherche à savoir:

1. Comment est le processus dndéveloppement d'outil d'évaluation basé sur l'application *Quizizz* dans l'enseignement de La Civilisation Française?
2. Comment est la validité d'évaluation basée sur l'application *Quizizz* sur l'enseignement de La Civilisation Française?

### E. But de la Recherche

En se basant sur la formulation du problème qui a été exposée ci-dessus, les objectifs à atteindre dans cette étude sont les suivants:

1. Décrire le développement d'outil d'évaluation basé sur l'application *Quizizz* dans l'enseignement la civilisation.
2. Savoir la faisabilité d'outil d'évaluation basé sur l'application *Quizizz* dans l'enseignement la civilisation.

### F. Avantages de la Recherche

Les avantages de cette recherche peuvent être classés en deux catégories; les avantages théoriques et les avantages pratiques, qui peuvent être décrits comme ci-dessus.

#### 1. Les avantages théoriques

Les résultats de cette étude devraient fournir aux chercheurs des informations, des références et des connaissances positives pour développer le monde de l'éducation, notamment en ce qui concerne le développement du média d'apprentissage basé sur les TIC pour améliorer les compétences linguistiques.

#### 2. Les avantages pratiques

- **Professeur**

Donner quelque chose de différent aux participants dans l'apprentissage et la construction d'une communication d'apprentissage entre éducateurs et étudiants.

- **Étudiants**

Les étudiants peuvent fournir des expériences utiles, développer des concepts de connaissance et aider à améliorer la compréhension des étudiants dans l'apprentissage.

- **Chercheur**

Chercheur est capable de développer des idées et des connaissances sur le développement d'outils d'évaluation à l'aide de l'application *Quizizz*. Cela peut constituer un avantage pour être un enseignant ou un conférencier créatif et innovant et peut motiver les étudiants à améliorer leur compréhension de l'apprentissage du français.

