

## **ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA PERANCIS DAN RESPON MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS SEMESTER 2 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ**

**Aisyah Surya Devi, Neli Purwani**

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

aisyahsurya32@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.15294/bsb.v1i1.442>

QRCBN 62-6861-5651-259

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis semester 2 Universitas Negeri Semarang dalam mengerjakan latihan comprehension écrite berbasis Quizizz serta mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan media quizizz dalam latihan membaca pemahaman. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya keterampilan membaca sebagai salah satu kompetensi utama dalam penguasaan bahasa asing, serta perlunya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Melalui penggunaan Quizizz yang dipadukan dengan pengumpulan respon mahasiswa via Google Form, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media digital dalam mendukung pembelajaran membaca pemahaman.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 30 mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian berupa tes membaca pemahaman yang diberikan melalui aplikasi Quizizz dan angket tertutup yang disebarakan melalui Google Form untuk mengumpulkan data mengenai respon mahasiswa terhadap penggunaan media tersebut. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk

mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa serta kecenderungan respon mereka terhadap penerapan Quizizz dalam latihan membaca pemahaman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu menyelesaikan latihan membaca pemahaman dengan kategori baik, meskipun masih terdapat beberapa kesulitan dalam memahami kosakata dan struktur kalimat kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu mahasiswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran membaca. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang disebarkan melalui Google Form, sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Quizizz. Mereka menilai bahwa media ini menarik, menyenangkan, dan bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui lewat telepon pintar. Dengan demikian, baik dari segi hasil latihan maupun tanggapan mahasiswa, penggunaan Quizizz terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran membaca pemahaman.

**Kata Kunci:** Bahasa prancis, kemampuan membaca, Quizizz

## PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi utama dalam penguasaan bahasa asing. Kemampuan ini tidak hanya sebatas memahami kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga mencakup pemahaman konteks, interpretasi makna, dan penarikan kesimpulan dari teks. Dalam pembelajaran bahasa Perancis, keterampilan membaca memegang peranan penting karena membantu mahasiswa memperkaya kosakata, menguasai tata bahasa, dan memahami ragam teks autentik, baik dalam bentuk artikel, berita, maupun karya sastra. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan membaca menjadi salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran bahasa asing di perguruan tinggi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran bahasa mengalami perubahan signifikan. Pemanfaatan teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring dan media interaktif, telah membuka peluang bagi proses pembelajaran yang lebih fleksibel, efektif, dan menarik.

Mahasiswa dapat mengakses berbagai materi ajar secara mandiri, memanfaatkan multimedia untuk memperkaya pemahaman, serta mendapatkan umpan balik secara cepat. Hal ini selaras dengan tren pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan literasi digital dan kemandirian belajar.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah penggunaan Quizizz, sebuah platform kuis interaktif berbasis gim yang dapat diakses secara daring. Dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis, Quizizz dapat digunakan untuk menguji sekaligus meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa melalui latihan soal yang menarik dan variatif. Fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan batasan waktu dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini berpotensi membantu mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Materi yang dipelajari oleh mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang mengacu pada modul *Édito A1* unités 6–10. Pada tahap ini, mahasiswa mulai mengasah kemampuan *compréhension écrite* melalui berbagai teks dengan tema *Qu'est-ce qu'on fait aujourd'hui*, *Chez moi*, *En forme*, *Bonnes vacances*, dan *Au travail*. Tema-tema ini dipilih karena sesuai dengan kompetensi dasar tingkat A1 yang menekankan pemahaman informasi sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata yang dipelajari pun cukup luas dan beragam, mencakup *L'heure*, *les activités quotidiennes*, *les activités de la maison*, *le temps*, *les sorties culturelles*, *la description physique et le caractère*. *Le logement*, *l'équipement: les pièces, les meubles, l'électroménager, les objets et la décoration, l'immeuble, les réparations: problèmes et solution, les professionnels*. *Le corps et la santé: les parties du corps, la taille, le poids, les symptômes, les maladies, les lieux, les médicales, les émotions, les sport, l'alimentation: la salle de sport, les sports*. *Les vacances: les lieux, les destinations, l'hébergement, la réservation, les activités, la nature: les lieux, la flore, les animaux, les activités*. *L'université, les études: le campus, les études, les personnes, les disciplines, l'entreprise, la vie professionnelle: les conditions et les lieux de travail, les tâches, les outils de communication, les personnes*.

Secara khusus, tema *Bonnes vacances* dianggap relevan karena berkaitan dengan pengalaman liburan dan perjalanan, sesuatu yang dekat dengan keseharian mahasiswa. Selain itu, tema ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk memperkaya kosakata seputar destinasi wisata dan aktivitas berlibur. Melalui teks-teks tersebut, mahasiswa dilatih untuk mengenali kosakata sesuai konteks, memahami struktur kalimat dasar, dan menangkap gagasan utama maupun informasi penting dalam teks berbahasa Prancis.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Quizizz, merupakan kuis interaktif berbasis game yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran membaca bahasa Perancis. Quizizz Melalui format kuis digital, mahasiswa dapat melatih kemampuan memahami ide pokok, detail, inferensi, maupun kosakata dalam konteks autentik dengan cara yang lebih menarik dan menantang dibandingkan tes konvensional. Selain itu, hasil otomatis yang terekam pada platform memungkinkan dosen memetakan tingkat penguasaan mahasiswa secara lebih objektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam menguji keterampilan membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memotivasi, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini mengangkat topik **Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Perancis Dan Respon Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis Semester 2 Universitas Negeri Semarang Terhadap Penggunaan Quizizz**. Pemilihan topik ini dilatarbelakangi oleh urgensi peningkatan keterampilan membaca sebagai kompetensi dasar bahasa asing serta potensi besar media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Prancis di perguruan tinggi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif dan menarik.

Topik mengenai kemampuan membaca pemahaman berbasis Quizizz telah banyak dikaji oleh beberapa peneliti. Ningsih et al. (2024) meneliti pengaruh penggunaan Quizizz terhadap pemahaman bacaan bahasa Indonesia siswa SMK.

Penelitian dengan desain kuasi-eksperimen tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan memahami teks deskriptif.

Selanjutnya, Nanda (2018) melakukan penelitian pre-eksperimen di SMKN 3 Takalar untuk menilai efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Berdasarkan hasil uji *t-test*, ditemukan peningkatan signifikan pada lima aspek membaca, yaitu ide pokok, detail, referensi, inferensi, dan kosakata.

Sementara itu, Sihombing dan Astuti (2022) menggunakan pendekatan kualitatif etnografi di SMA Perguruan Advent XV Ciracas untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap teks bacaan.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, Kurniawati et al. (2024) meneliti persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam latihan membaca TOEFL dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan persepsi positif (77,37%) terhadap aspek kemudahan penggunaan, efektivitas, dan daya tarik media.

Sejalan dengan itu, Roshdan et al. (2021) juga meneliti persepsi siswa terhadap Quizizz sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan membaca. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa memiliki pandangan positif terhadap Quizizz karena dianggap menyenangkan, mudah diakses, dan mampu memotivasi mereka untuk belajar secara interaktif.

Dengan demikian, Quizizz terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sekaligus membangun motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Terkait dengan pemahaman bacaan, beberapa literatur menyebutkan bahwa pemahaman baik lisan maupun tulisan, bukan sekadar aktivitas pasif, melainkan proses aktif mengenali makna dan fungsi komunikatif suatu pesan (Cug &

Gruca, 2002). Proses ini memerlukan pengetahuan linguistik, seperti sistem bunyi, grafis, makna, dan struktur bahasa, serta pemahaman terhadap konteks sosial budaya dan faktor nonverbal seperti gerak dan mimik. Setiap situasi pemahaman bersifat unik karena dipengaruhi oleh berbagai variabel. Oleh karena itu, memahami makna merupakan aspek kompleks dalam pembelajaran bahasa asing, dan berbagai teori telah dikembangkan untuk menjelaskan cara seseorang membangun makna secara keseluruhan dari suatu pesan. Menurut Nurhadi (2005, p. 29), pemahaman terhadap teks yang telah dibaca dapat dikategorikan cukup memadai apabila telah menjawab pertanyaan antara 40-60%. Namun akan lebih baik apabila tingkat pemahamannya lebih dari 60%.

Adapun untuk mengetahui kemampuan pemahaman diperlukan alat ukur/uji. Penggunaan alat tes dalam kemampuan membaca berfungsi sebagai instrumen untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik secara sistematis dan objektif. Menurut Grabe dan Stoller (2020), tes membaca yang baik harus mampu mengukur berbagai komponen pemahaman, mulai dari pengenalan kosakata, identifikasi ide pokok, inferensi, hingga keterampilan evaluatif. Alat tes yang dirancang dengan tepat tidak hanya memberikan informasi mengenai capaian akademik, tetapi juga berperan sebagai sarana diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan membaca yang dialami siswa. Hasil dari tes ini dapat digunakan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa serta mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang diterapkan. Dengan demikian, penggunaan alat tes membaca menjadi bagian integral dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam mengembangkan keterampilan literasi akademik.

Selain itu, berdasarkan bentuknya, tes membaca dapat berupa **tes objektif** (misalnya pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan) maupun **tes subjektif** (seperti menjawab pertanyaan terbuka atau membuat ringkasan). Bentuk objektif dinilai lebih reliabel dan mudah dianalisis, sementara bentuk subjektif lebih kaya dalam menggali kedalaman pemahaman (Brown, 2010). Dengan variasi tersebut, pemilihan jenis tes membaca hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau penelitian, sehingga hasilnya dapat mencerminkan

kemampuan membaca secara komprehensif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis, penggunaan alat tes digital seperti Quizizz melalui Google Form dapat menjadi alternatif yang interaktif dan efisien dalam mengukur kemampuan *compréhension écrite* mahasiswa. Tes objektif lebih menekankan pemeriksaan yang bersifat mekanis, misalnya melalui bentuk benar-salah, penjumlahan, pilihan ganda, dan penyempurnaan (Harris, 1969; Lado, 1962; Valette, 1967). Tes ini memungkinkan cakupan materi lebih luas dalam waktu singkat, sehingga hasilnya lebih efisien. Namun, penyusunan butir tes objektif memerlukan waktu dan tenaga lebih besar, serta kurang dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sering memunculkan beragam tanggapan dari mahasiswa. Setiap mahasiswa memiliki cara pandang dan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga tidak semua merespons media tersebut dengan cara yang sama. Ada yang merasa lebih termotivasi dan tertantang, namun ada pula yang masih perlu menyesuaikan diri. Karena itu, memahami makna respon menjadi penting untuk melihat sejauh mana media ini benar-benar efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Respon diartikan sebagai reaksi, tanggapan atau penilaian mahasiswa terhadap penggunaan media Quizizz dalam proses membaca pemahaman. Nana Sudjana (2011) menjelaskan bahwa respon merupakan tanggapan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan, baik berupa sikap, pendapat, maupun tindakan. Dalam penelitian ini respon mahasiswa berarti reaksi, persepsi, sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media latihan membaca pemahaman Bahasa perancis, meliputi aspek ketertarikan, kemudahan, motivasi, dan manfaat pembelajaran. Angket respon merupakan instrument penelitian berbentuk daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh mahasiswa merasakan manfaat kemudahan, motivasi dan efektivitas penggunaan Quizizz dalam latihan membaca pemahaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada dua permasalahan utama, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis semester 2 Universitas Negeri Semarang dalam mengerjakan latihan *compréhension écrite* berbasis Quizizz melalui Google Form?
2. Bagaimana respons mahasiswa dalam mengerjakan latihan *compréhension écrite* berbasis Quizizz melalui Google Form?

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Kemampuan membaca mahasiswa dapat direpresentasikan melalui skor tes, sehingga memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat pemahaman secara objektif. penelitian kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengetahui hubungan sekaligus pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap kemampuan membaca mahasiswa. Penelitian deskriptif kuantitatif, sebagaimana dijelaskan Arikunto (2014), merupakan pendekatan yang bertujuan menggambarkan kondisi aktual suatu fenomena dan menyajikannya dalam bentuk laporan sistematis. Pada konteks penelitian ini, fenomena yang diamati adalah kemampuan membaca mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang, dengan sampel satu rombongan belajar. Instrumen utama berupa tes karena instrumen ini dianggap paling efektif untuk menilai kemampuan serta prestasi akademik (Arikunto, 2014). Soal tes dikembangkan dalam bentuk objektif (pilihan ganda dan benar-salah) dengan topik *les vacances*, yang diambil dari modul *Édito A1* serta diperkaya dari sumber daring. Selain itu, instrumen angket tertutup digunakan untuk menggali persepsi mahasiswa. Kombinasi penggunaan tes dan angket ini menunjukkan bahwa penelitian tidak hanya berfokus pada hasil kognitif, tetapi juga mempertimbangkan aspek afektif berupa respon mahasiswa, sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif.



**Tabel 1**  
**Kisi-kisi instrument Pemahaman Membaca**

Tema	Sub tema	Teks	Jenis soal	Butir soal	Level kognitif	Jumlah soal
Liburan	Tempat	1. mes vacances	1.1 choix multiple	1.1.1 memahami	C2	3
		2. les vacances de lina		1.1.2 memahami	C2	
		3. un week-end à la campagne		1.1.3 mengingat	C1	
			2.1 vrai ou faux	2.2.1 memahami	C2	6
				2.2.2 memahami	C2	
				2.2.3 memahami	C2	
				2.2.4 memahami	C2	
				2.2.5 memahami	C2	
				2.2.6 memahami	C2	
			3.1 choix multiple	3.3.1 memahami	C2	2
				3.3.2 memahami	C2	

	Kegiatan	4. le wwoofing	4.1 choix multiple	4.4.1 memah ami	C2	3
		5. bretagne passion		4.4.2 memah ami	C2	
		6. la micro-aventure		4.4.3 memah ami	C2	
			5.1 choix multiple	5.5.1 memah ami	C2	4
				5.5.2 memah ami	C2	
				5.5.3 memah ami	C2	
				5.5.4 mengin gat	C1	
			6.1 vrai ou faux	6.6.1 mengin gat	C1	3
				6.6.2 memah ami	C2	
				6.6.3 memah ami	C2	
	Sarana	7. les vacances à vélo	7.1 vrai ou faux	7.7.1 mengin gat	C1	3
		8. voyager en van		7.7.2 mengin	C1	

				gat		
		9. l'échange de maisons ou d'apparte ments		7.7.3 memah ami	C2	
			8.1 choix multi ple	8.8.1 memah ami	C2	3
				8.8.2 mengin gat	C1	
				8.8.3 mengin gat	C1	
			9.1 vrai ou faux	9.9.1 memah ami	C2	3
				9.9.2 mengin gat	C1	
				9.9.3 memah ami	C2	
Total						30

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi Respon Mahasiswa**

Variable	Pilihan Jawaban
Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik</li> <li>• Kurang menarik</li> <li>• Tidak menarik</li> </ul>
Tantangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosa kata teks</li> <li>• Waktu</li> <li>• Kosa kata dan waktu</li> </ul>
Keunggulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbasis game</li> <li>• Akses yang mudah</li> <li>• Umpan balik</li> </ul>
Hambatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu terlalu cepat</li> <li>• Koneksi internet</li> </ul>

### PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari kemampuan memahami bacaan pada tema liburan.

**Tabel 3**  
**Hasil kemampuan Bacaan Mahasiswa**

No	Nama	Jawaban benar	Nilai
1.	AVI	28	93
2.	FIK	26	86
3.	DIN	26	86
4.	NAU	25	83
5.	ROS	25	83
6.	DAV	25	83
7.	MEI	24	80
8.	RAC	23	76
9.	ALI	23	76
10.	NAZ	22	73
11.	HAN	22	73
12.	RAN	22	73
13.	AME	22	73
14.	SHI	22	73
15.	GHA	21	70

16.	KIK	20	66
17.	IAN	20	66
18.	MIF	20	66
19.	JIL	19	63
20.	AUL	19	63
21.	LOL	18	60
22.	KEN	17	56
23.	PUT	15	50
24.	ABE	14	46
25.	NAI	14	46
26.	EVA	13	43
27.	GAN	10	33

Berdasarkan hasil tes pemahaman membaca menggunakan media Quizizz, diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 70,22, dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 33. Nilai di atas menunjukkan bahwa kemampuan responden dalam mengerjakan soal Quizizz belum maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningsih, Rahmawati, & Lubis yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan skor pemahaman membaca. Dengan kata lain, meskipun Quizizz bersifat interaktif dan menyenangkan, tidak semua siswa mampu memanfaatkannya secara optimal. Lebih lanjut, hasil ini juga mendukung pendapat Kurniawati, Rasuki, & Nurkamilah yang menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap Quizizz karena dianggap mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat membaca. Akan tetapi, hasil pembelajaran tetap bervariasi tergantung tingkat penguasaan kosakata, strategi membaca, dan fokus individu. Fakta bahwa nilai siswa sangat bervariasi (rentang 33–93) mengindikasikan adanya ketimpangan dalam keterampilan membaca di kelas, yang kemungkinan dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang pengetahuan, konsentrasi saat tes, maupun kendala teknis dalam menggunakan aplikasi.

**Tabel 4**  
**Distribusi Nilai Mahasiswa**

Kriteria	Jumlah mahasiswa
A (86-100)	3
AB ( 81-85)	3
B ( 71-80)	8
BC ( 66-70)	4
C ( 61-65)	2
CD ( 56-50)	2
D ( 51-55)	0
E ( < 51 )	5
Rata-rata	70,22

Berdasarkan hasil tes kemampuan membaca siswa melalui Quizizz, menunjukkan bahwa rata-rata tingkat akurasi mahasiswa dalam menjawab soal pemahaman membaca berada pada kategori sedang yakni sekitar 52% dari 30 butir soal. Instrument penelitian ini terdiri dari 9 teks soal dengan jenis soal benar salah dan pilihan ganda.

Contoh soal

### 1. Les vacances à vélo

Vous êtes sportif/sportive ? Pensez aux vacances à vélo. C'est plus écologique que l'avion ou la voiture. La nuit, vous dormez sous une tente dans un camping ou dans une chambre d'hôtes. Mais la météo peut être un problème.



1. Les vacances à vélo sont moins écologiques que l'avion. ( Vrai / Faux )
2. On peut dormir dans un camping pendant ces vacances. ( Vrai / Faux )
3. Le texte ne mentionne aucun inconvénient. ( Vrai / Faux )

## 2. Voyager en van



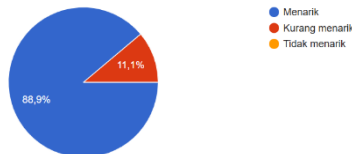
Vous détestez organiser vos vacances ? Vous aimez être indépendant(e) ? Avec un van, vous avez le transport et l'hébergement. Vous pouvez aller à la mer ou à la montagne. C'est très pratique !

1. Selon le texte, qu'est-ce qu'on n'aime pas faire pour les vacances ?
  - a. Voyager en van
  - b. Organiser ses vacances
  - c. Aller à la mer
  - d. Conduire une voiture
2. Avec un van, qu'est-ce qu'on a ?
  - a. Seulement le transport
  - b. Seulement l'hébergement
  - c. Le transport et l'hébergement
  - d. Rien du tout
3. Où peut-on aller avec un van ?
  - a. Uniquement à la mer
  - b. Uniquement à la montagne
  - c. À la mer ou à la montagne
  - d. Nulle part

4.

### Respon mahasiswa

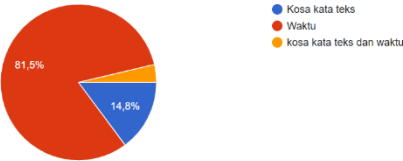
27 jawaban



1. Bagaimana menurut pendapat Anda tentang penggunaan quizizz dalam tes membaca pemahaman atau dalam latihan membaca pemahaman?  
 Dari diagram 1 dapat diketahui 88,9 % mahasiswa menganggap bahwa latihan membaca pemahaman

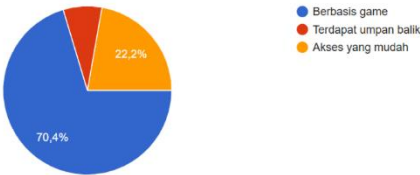
melalui quizizz menarik, sedangkan 11,1% menganggap kurang menarik.

27 jawaban



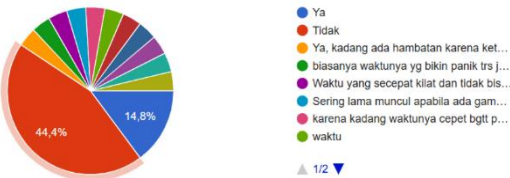
2. Apa yang menjadi tantangan dalam mengerjakan soal latihan membaca pemahaman melalui quizizz ?  
Berdasarkan diagram tersebut 81,5 % mahasiswa mengalami kendala yaitu keterbatasan waktu, 14,8% mengalami kendala pada aspek kosa kata dan 3,7% kombinasi keduanya.

27 jawaban



3. Menurut Anda apa sajakah hal menarik dalam latihan membaca pemahaman melalui quizizz ?  
Berdasarkan diagram tersebut 70,4 % mahasiswa menganggap latihan membaca pemahaman melalui quizizz menyenangkan karena berbasis game, 22,2% mahasiswa menyatakan akses yg mudah digunakan pada PC atau telephone pintar, dan 7,4 % mahasiswa menekankan nilai umpan balik.

27 jawaban





4. Apakah ada hambatan yang Anda alami saat menggunakan Quizizz untuk latihan membaca pemahaman? Berikan alasan

Berdasarkan diagram tersebut sebanyak 44,4% mahasiswa tidak mengalami kendala, sementara sisanya mengalami kesulitan terkait waktu yang terlalu cepat dan faktor teknis yaitu jaringan internet yang kurang stabil.

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada responden yang sama, dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam latihan membaca pemahaman memperoleh respons yang positif. Sebagian besar mahasiswa (88,9%) menyatakan bahwa *Quizizz* menarik untuk digunakan, sementara hanya 11,1% yang menilai kurang menarik, dan tidak ada responden yang menilai aplikasi ini tidak menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, media pembelajaran berbasis *game* digital dapat memberikan rangsangan motivasi belajar. Namun demikian, penggunaan *Quizizz* juga memunculkan sejumlah kendala. Tantangan utama yang dihadapi mahasiswa adalah keterbatasan waktu (81,5%).

Sebagian responden merasa waktu pengerjaan yang tersedia tidak sebanding dengan tingkat kesulitan teks bacaan yang harus dipahami. Hanya sebagian kecil yang mengalami kendala pada aspek kosakata (14,8%) atau kombinasi keduanya (3,7%). Temuan ini menegaskan bahwa manajemen waktu merupakan aspek penting dalam keberhasilan menjawab soal berbasis teks. Dari sisi daya tarik, sebanyak 70,4% mahasiswa menilai bahwa fitur *game-based learning* dalam *Quizizz* menjadi faktor utama yang membuatnya menyenangkan. Mekanisme kompetitif yang disajikan oleh platform ini mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, bahkan dalam keterampilan membaca yang umumnya dianggap monoton.

Selain itu, 22,2% mahasiswa menyatakan kemudahan akses sebagai faktor penting, mengingat *Quizizz* dapat digunakan pada berbagai perangkat, baik ponsel maupun laptop. Sementara itu, 7,4% responden menekankan nilai umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang membantu mereka mengetahui tingkat pemahaman secara cepat. Hasil ini mengonfirmasi bahwa aspek interaktivitas dan fleksibilitas

merupakan nilai tambah utama dari media digital berbasis kuis.

Adapun hambatan yang dialami mahasiswa menunjukkan variasi. Sebanyak 44,4% responden menyatakan tidak menghadapi kendala, sementara sisanya melaporkan kesulitan, terutama terkait waktu yang terlalu cepat. Beberapa responden juga menyebutkan faktor teknis, seperti jaringan internet yang kurang stabil atau perangkat yang lambat. Kondisi ini wajar mengingat pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi masih sangat bergantung pada infrastruktur digital yang tersedia. Temuan ini mendukung studi oleh Azizah (2023) yang menekankan bahwa keberhasilan *e-learning* sangat ditentukan oleh stabilitas jaringan dan kecukupan perangkat. Dalam menghadapi kendala tersebut, mahasiswa menunjukkan berbagai strategi adaptif. Strategi yang paling banyak digunakan adalah pengelolaan waktu, seperti membaca soal terlebih dahulu kemudian mencari jawaban di teks, atau memanfaatkan waktu seefisien mungkin dengan tidak terlalu lama pada satu soal. Selain itu, beberapa responden berusaha menjaga konsentrasi dan ketenangan agar tidak panik ketika waktu hampir habis. Responden lain memilih membaca ulang teks dengan teliti untuk memastikan jawaban benar. Ada pula yang menggunakan strategi sosial-kognitif, yaitu bertanya langsung kepada dosen atau pembuat soal untuk memperjelas maksud pertanyaan. Strategi-strategi ini menggambarkan kemampuan mahasiswa untuk menyesuaikan diri dengan tantangan yang dihadirkan oleh media digital. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam latihan membaca pemahaman memiliki kelebihan utama dalam hal meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, namun masih menghadirkan tantangan dalam hal manajemen waktu dan teknis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Quizizz efektif sebagai media latihan membaca, tetapi perlu adanya penyesuaian, misalnya dengan memberikan waktu yang lebih proporsional atau memilih tingkat kesulitan teks yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kemampuan dan respons mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis semester 2 Universitas Negeri Semarang dalam mengerjakan latihan *compréhension écrite* berbasis Quizizz, dapat disimpulkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki kemampuan yang tergolong cukup dengan rata-rata 70,22.

Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan respons mahasiswa terhadap pelaksanaan latihan *compréhension écrite* tersebut. Secara keseluruhan, respons mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz tergolong positif. Mereka menilai media tersebut menarik, menantang, dan mempermudah proses latihan membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa latihan *compréhension écrite* berbasis Quizizz merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). Prosedur penilaian suatu pendekatan praktik ( 15<sup>th</sup> ed ).
- Azizah, N., & Irawati, H. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 58, 55–62.
- Cuq, Jean-Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble (PUG).
- Douglas, B. (2010). *language assessment*.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2013). Teaching and researching reading, second edition. In *Teaching and Researching Reading*, Second Edition. <https://doi.org/10.4324/9781315833743>
- Iis, O., Salamah, S., & Pd, M. (2018). *dengan Strategi Membaca*. 1–5.
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. <http://penerbitzaini.com>

- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Tsaqofah*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Kurniawati, D. C., Rasuki, M., & Nurkamilah. (2024). Exploring Student Perceptions of Quizizz for TOEFL Reading Practice. *Scripta: English Department Journal*, 11(1), 124–132. <https://doi.org/10.37729/scripta.v11i1.5170>
- Nanda, S. R. (2018). The Use Of Quizizz Application In Improving Students' Reading Comprehension Skill At SMKN 3 Takalar. (1), 43. <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186602/PPAU0156-D.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://www.scielo.br/pdf/rae/v45n1/v45n1a08%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j>
- Ningsih, N. W., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2024). the Effect of Quizizz on Students' Reading Comprehension of Grade X At Smk Swasta Pab 1 Helvetia Academic Year 2023-2024. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 144–149. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v10i2.756>
- Nurhadi. (2005). *Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca* (Cet. ke-4). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Roshdan, N. F. M., Roslim, N., Fisol, S. 'Aishatul-H. M., & Yahyauddin, N. (2021). Students' Perceptions Towards the Use of Quizizz as a Tool in Improving reading skills. *Proceedings of the 5th INACELT (International Conference on English Language Teaching)*, 4432(November 2021), 101–108. <https://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/INACELT/article/view/708>
- Sihombing, G. Y., & Astuti, S. (2022). Using Quizizz Gamification In Teaching Reading Comprehension. In *Proceeding of International Conference on Education-01, 2013*(59), 39–46. <https://doi.org/10.37640/ice>.
- Sundari, R. R., Halidjah, S., Program, S. M., Pendidikan, S., Sekolah, G., Fkip, D., & Pontianak, U. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Teknik SQ3R Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa

Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8, 1–8.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wisnu. (1995). Tes Objektif dan Subjektif. *Scribd*.  
<https://www.scribd.com/doc/76178886/Tes-Objektif-Dan-Subjektif>