

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS
SISWA *NIVEAU A1* SMAN 91 JAKARTA**



CHATERINE PRICILLIA SIPAHUTAR

1204621031

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

ABSTRAK

CHATERINE PRICILLIA SIPAHUTAR. 2026. Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa *Niveau A1* SMAN 91 Jakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa *niveau A1* di SMAN 91 Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya penguasaan kosakata sebagai fondasi keterampilan berbahasa serta perlunya media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar bahasa asing.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata bahasa Prancis tingkat A1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media *Wordwall* mengalami peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran bahasa asing di sekolah.

Kata kunci : Kosakata bahasa Prancis, media pembelajaran, *niveau A1*, *quasi-experimental*, *Wordwall*.

ABSTRACT

CHATERINE PRICILLIA SIPAHUTAR. 2026. *The Influence of Using Wordwall as a Learning Media on Students' Mastery of French Vocabulary at the A1 Level at SMAN 91 Jakarta.* French Language Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to determine the influence of using *Wordwall* as a learning media on students' mastery of French vocabulary at the A1 level at SMAN 91 Jakarta. This research is based on the idea that vocabulary is a fundamental component of language competence and that interactive learning media are needed to increase students' motivation and learning outcomes in foreign language education.

The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design. The participants consist of two classes: one experimental group that learned using *Wordwall* and one control group that received conventional instruction. Data were collected through a *pre-test* and a *post-test* measuring students' mastery of A1-level French vocabulary.

The results show a significant difference between the *post-test* scores of the experimental and control groups. Students in the experimental group demonstrated greater improvement in vocabulary mastery compared with students who did not use *Wordwall*. These findings indicate that *Wordwall* is an effective interactive learning media for enhancing students' mastery of French vocabulary. Therefore, *Wordwall* may be used as a technology-based learning alternative that supports the teaching of foreign languages in schools.

Keywords: A1 level, French vocabulary, learning media, quasi-experimental, Wordwall.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Chaterine Pricillia Sipahutar
No. Registrasi : 1204621031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA *NIVEAU A1* SMAN 91 JAKARTA

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I


Prof. Dr. Ninnik Gustvantie, M.Pd.
NIP. 195806211985112001

Pembimbing II


Dr. Sulhar Ismail, M.Pd.
NIP. 196805074999031002

Ketua Penguji


Salman Al Farisi, S.Pd., M.Hum.
NIP. 199409242022031009

Penguji II


Yunitis Andika, S.Pd., M.Li.
NIP. 199306212019032024


Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Sutadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Chaterine Pricillia Sipahutar
No. Registrasi : 1204621031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA *NIVEAU A1* SMAN 91 JAKARTA

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan Tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Januari 2026



(CHATERINE PRICILLIA
SIPAHUTAR)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Chaterine Pricillia Sipahutar
NIM : 1204621031
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Prancis
Alamat email : chaterinepricillia285@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Siswa
Niveau A1 SMAN 91 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Januari 2026
Penulis

Chaterine Pricillia Sipahutar
1204621031

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, pertolongan, serta kekuatan yang telah diberikan, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Siswa *Niveau A1* SMAN 91 Jakarta” ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ninuk Lustyantie, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, serta Dr. Subur Ismail, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Penulis sangat menghargai waktu, perhatian, serta kesabaran beliau berdua dalam membimbing dan mendampingi penulis mulai dari tahap perencanaan hingga penelitian ini terselesaikan dengan baik. Segala dukungan, nasihat, dan motivasi yang diberikan telah menjadi dorongan berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Subur Ismail, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, penulis menyampaikan terima kasih atas persetujuan, dukungan, dan berbagai fasilitas yang telah diberikan selama berlangsungnya proses penelitian ini.

3. Yunilis Andika, S.Pd., M.Li., selaku Dosen Pembimbing Akademik, penulis menyampaikan terima kasih atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang senantiasa diberikan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
4. Para dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yaitu, Dr. Yusi Asnidar, S.Pd., M.Hum., Dr. Ratna, S.Pd., M.Hum., Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd., Evi Rosyani Dewi, S.Pd., M.Hum., Salman Al Farisi, S.Pd., M.Hum., Wiwid Nofa Suciatty, S.Pd., M.Li., Aprilia, S.Pd., M.Hum., Terima kasih atas segenap ilmu baik dalam akademik maupun non-akademik yang berguna bagi masa depan.
5. Staf administrasi, Mbak Elva, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang tulus dan penuh kesabaran dalam membantu penulis mengurus berbagai keperluan administrasi akademik selama proses studi.
6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Prancis Angkatan 2021, yang telah berjuang bersama selama kurang lebih 4 tahun dalam perkuliahan.
7. Keluarga tercinta, Mama, Bang Jeremy, Bang Ferdinand, dan Papa yang telah berbahagia bersama Bapa di Sorga, penulis menyampaikan terima kasih atas kasih, doa, dan dukungan yang tiada hentinya.
8. Sahabat karib penulis sejak bangku SD, yaitu Dinda, Leoni, dan Nigo, terima kasih atas persahabatan yang luar biasa, dukungan, serta kesediaan untuk mendengar keluh kesah penulis selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan di kampus, yaitu Qisti, Raiza, Dhiyaa, Salma, Rehan, Alfiza, Abdie, Etsa, dan Holy. Terima kasih telah menjadi sistem

pendukung yang luar biasa, selalu memberikan tawa di tengah kepenatan, serta bantuan, dukungan moral, dan semangat yang kalian berikan.

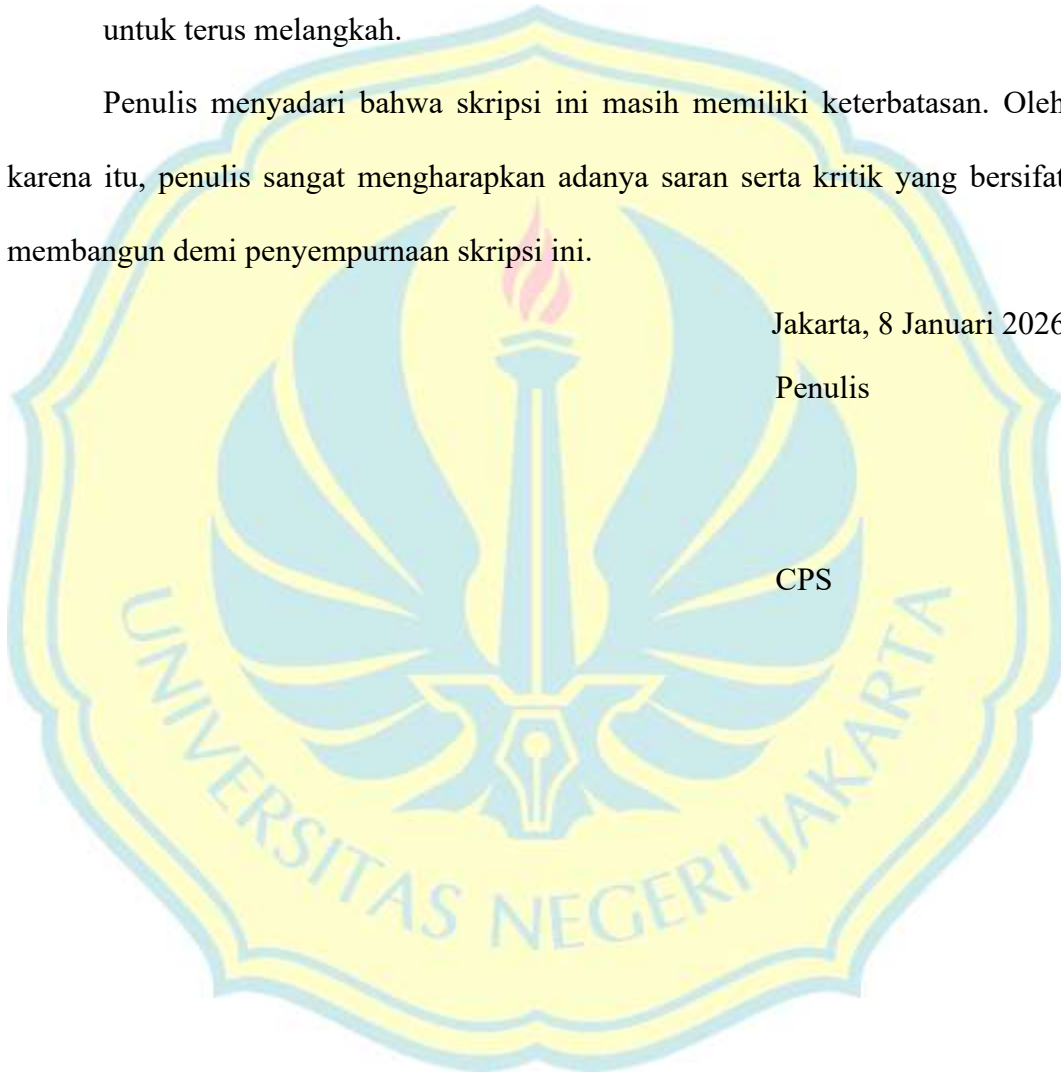
10. Seseorang yang telah menjadi rumah paling tenang di sela riuhnya proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi pendengar yang tak pernah lelah, pemberi semangat yang paling tulus, serta alasan bagi penulis untuk terus melangkah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran serta kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 8 Januari 2026

Penulis

CPS



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
RÉSUMÉ.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Keaslian Penelitian (<i>State of the Art</i>)	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teori dan Konsep	15
2.1.1 Media Pembelajaran	15
2.1.2 Media <i>Wordwall</i>	23
2.1.3 Kosakata	31
2.1.4 <i>Niveau A1</i> dalam Pembelajaran Bahasa Prancis (CECR/CEFR)	35
2.2 Kajian Penelitian Relevan	37
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	45

3.1	Metode Penelitian.....	45
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	46
3.3	Prosedur Penelitian.....	46
3.4	Data dan Sumber Data	49
3.4.1	Data Penelitian.....	49
3.4.2	Sumber Data	50
3.5	Populasi dan Sampel.....	50
3.5.1	Populasi	50
3.5.2	Sampel	51
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.6.1	Tes (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>).....	52
3.6.2	Angket	53
3.7	Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Hasil Penelitian.....	60
4.1.1	Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Angket	60
4.1.2	Hasil Angket <i>Wordwall</i>	65
4.1.3	Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
4.1.4	Deskripsi Data <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	70
4.1.5	Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	72
4.1.6	Uji Normalitas	73
4.1.7	Uji Homogenitas.....	74
4.1.8	Uji T.....	75
4.2	Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	54
Tabel 4. 1 Uji Validitas Angket.....	62
Tabel 4. 2 Cronbach's Alpha.....	63
Tabel 4. 3 Uji Reabilitas Angket.....	64
Tabel 4. 4 Deskripsi Data <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	68
Tabel 4. 5 Deskripsi Data Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	70
Tabel 4. 6 Deskripsi Data Pre-test dan Post-test.....	72
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
Tabel 4. 9 Independent Sample T-test.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Wordwall	26
Gambar 2. 2 Cara masuk Wordwall.....	29
Gambar 2. 3 Proses Pembuatan Konten Pembelajaran.....	29
Gambar 2. 4 Fitur pada Wordwall	30
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Angket Wordwall.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Sebelum Uji Coba.....	86
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Setelah Uji Coba	87
Lampiran 3 Angket	88
Lampiran 4 Soal Pre-test dan Post-test.....	91
Lampiran 5 Uji Validitas Angket	93
Lampiran 6 Modul Kelas Eksperimen.....	94
Lampiran 7 Modul Kelas Kontrol	109
Lampiran 8 Daftar Nilai Kelas Eksperimen	121
Lampiran 9 Daftar Nilai Kelas Kontrol.....	122
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	123
Lampiran 11 Surat Permohonan Penelitian	125
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	126



RÉSUMÉ

CHATERINE PRICILLIA SIPAHUTAR. 2026. Mémoire. L'influence de l'utilisation du média *Wordwall* sur la maîtrise du vocabulaire français des élèves de niveau A1 au SMAN 91 Jakarta. S-1. Programme d'études en langue française, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Cette recherche examine de manière exhaustive et particulièrement approfondie l'influence exercée par l'utilisation du média pédagogique numérique Wordwall sur la maîtrise effective du vocabulaire français chez les élèves de niveau A1 au SMAN 91 Jakarta. Dans le cadre vaste et complexe de l'enseignement du français langue étrangère (FLE), le vocabulaire est universellement considéré comme le pivot central, voire la pierre angulaire, autour de laquelle s'articulent et se développent toutes les compétences linguistiques fondamentales. Il est indéniable que la maîtrise lexicale ne conditionne pas seulement la capacité de compréhension orale et écrite, mais qu'elle agit également comme le moteur indispensable de la production langagière spontanée. Sans la possession d'un répertoire lexical suffisant et activable, l'apprenant se retrouve inévitablement paralysé dans sa capacité élémentaire à communiquer ses pensées, ses émotions et ses besoins concrets. Or, il est regrettable de constater que dans de nombreux contextes scolaires indonésiens contemporains, l'enseignement du vocabulaire reste trop souvent prisonnier de méthodes archaïques et rigides, basées quasi exclusivement sur la répétition mécanique, la traduction littérale et la mémorisation décontextualisée de listes de mots isolés. Cette étude se propose donc d'instaurer une rupture épistémologique et pratique avec ces approches traditionnelles en introduisant des médias interactifs innovants, tels que la plateforme Wordwall, afin

de métamorphoser l'acte d'apprentissage en une expérience dynamique, hautement participative et surtout cognitivement stimulante pour de jeunes apprenants.

L'évolution de l'éducation en Indonésie traverse actuellement une phase de transition numérique sans précédent, une mutation profonde qui est largement soutenue et encouragée par les directives ambitieuses du "Kurikulum Merdeka". Ce nouveau paradigme curriculaire redéfinit radicalement le rôle de l'enseignant, qui n'est plus perçu comme un simple dispensateur de savoirs encyclopédiques, mais comme un véritable facilitateur d'expériences d'apprentissage et un architecte de parcours pédagogiques personnalisés. Dans ce contexte en pleine mutation, l'enseignement des langues étrangères, et plus spécifiquement celui du français, doit impérativement s'adapter aux caractéristiques psychologiques et aux besoins spécifiques de la génération "Z". Ces apprenants natifs du numérique réclament des supports qui soient à la fois visuels, interactifs, ludiques et capables de fournir une gratification immédiate. Le passage nécessaire de supports textuels statiques, souvent jugés rébarbatifs, à des environnements d'apprentissage numériques et immersifs est ainsi devenu une condition sine qua non pour maintenir l'engagement soutenu des élèves tout au long de leur parcours scolaire. La problématique concrète observée au SMAN 91 Jakarta a mis en lumière un décalage flagrant et préoccupant entre les objectifs fixés par le niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) et les performances réelles des élèves en classe de français. Lors des phases d'observations préliminaires menées sur le terrain, il a été clairement constaté que les élèves percevaient l'acquisition du vocabulaire comme une tâche monotone, ardue et dénuée de sens pratique immédiat. Ce manque de motivation flagrant se traduisait systématiquement par une rétention mnésique très

précaire et une incapacité manifeste à mobiliser les mots appris dans des situations de communication, même les plus simples. C'est précisément pour tenter de combler ce fossé pédagogique que cette recherche s'attache à démontrer, par des preuves empiriques, que l'usage stratégique de Wordwall peut transformer cette dynamique en profondeur. L'hypothèse fondamentale de ce travail repose sur l'idée que la ludification, ou gamification, de l'apprentissage permet de créer un environnement sécurisant où l'erreur n'est plus stigmatisée comme un échec, mais accueillie comme une étape naturelle, voire nécessaire, du processus de découverte linguistique.

Sur le plan purement théorique, cette recherche s'articule de manière rigoureuse autour du concept de Littératie Médiatique et Informationnelle, tel que théorisé notamment par Pierrot et ses collaborateurs en 2019. Ce cadre théorique postule avec force que les médias numériques ne doivent pas être considérés comme de simples gadgets technologiques ou des distractions, mais comme de véritables écosystèmes d'apprentissage capables de favoriser l'autonomie cognitive et la collaboration entre pairs. En intégrant Wordwall de manière réfléchie dans son ingénierie pédagogique, l'enseignant crée un espace de médiation où l'élève est amené à développer des compétences de haut niveau, telles que l'analyse sémantique et la synthèse orthographique, tout en manipulant physiquement et visuellement des éléments linguistiques. Cette approche s'inscrit en parfaite cohérence avec les théories constructivistes et socioconstructivistes qui placent l'apprenant au cœur du processus de construction de ses propres compétences. Un autre aspect crucial de ce cadre conceptuel est la Théorie de l'Apprentissage Multimédia développée par Richard Mayer en 2014. Mayer a démontré

scientifiquement que l'apprentissage humain est optimal lorsque l'information est traitée via deux canaux sensoriels distincts : le canal visuel et le canal verbal. La plateforme Wordwall excelle précisément dans cette approche bimodale en combinant de manière synchrone des images explicites, des textes écrits et, souvent, des stimuli sonores. En s'engageant activement dans des activités de type anagrammes, quiz ou appariements, l'élève ne se contente pas de stocker une information de manière passive ; il s'implique dans un traitement actif et complexe de l'information. Cette interaction physique avec l'interface numérique renforce les connexions neuronales associées au lexique et facilite grandement la récupération ultérieure des mots stockés dans la mémoire à long terme. La réduction de la charge cognitive extrinsèque permet ainsi de libérer des ressources mentales pour la mémorisation intrinsèque et la compréhension profonde de la structure de la langue.

De surcroît, la notion de "Jeux Sérieux" ou *Serious Games* occupe une place prépondérante dans cette étude, illustrant comment le plaisir intrinsèque lié au jeu peut être détourné avec succès pour servir des objectifs didactiques précis et exigeants. L'étude prend également soin de définir avec précision les paramètres linguistiques du niveau A1 selon les échelles du CECRL. À ce stade de l'apprentissage, le vocabulaire doit être essentiellement concret, fonctionnel et directement relié à l'environnement quotidien et immédiat de l'apprenant. La présente recherche a choisi de se concentrer spécifiquement sur le champ lexical de "La Famille", un domaine qui, bien que familier, est riche en nuances grammaticales complexes pour un public indonésien, telles que la distinction des genres, l'usage des articles définis et indéfinis, ainsi que la manipulation des adjectifs possessifs. Wordwall offre justement cette structure de répétition nécessaire à l'ancrage de ces

concepts, mais sans la lassitude cognitive généralement associée aux exercices structuraux traditionnels. Le support numérique permet de visualiser les liens de parenté de manière graphique et dynamique, ce qui facilite la compréhension des rapports hiérarchiques et sémantiques entre les termes. Parallèlement, l'intégration de la théorie du filtre affectif de Stephen Krashen permet de comprendre pourquoi l'aspect ludique de Wordwall est si efficace. En abaissant le niveau d'anxiété de l'élève face à l'évaluation, le jeu favorise une réception plus fluide des inputs linguistiques et une production plus spontanée, éléments cruciaux pour un public débutant qui craint souvent de commettre des erreurs devant ses pairs.

Sur le plan méthodologique, la recherche a adopté une approche quantitative stricte, s'appuyant sur un devis quasi-expérimental de type *Nonequivalent Control Group Design*. Ce choix méthodologique a été dicté par les contraintes inhérentes au milieu scolaire réel, où il est pratiquement impossible de procéder à une assignation purement aléatoire des élèves sans perturber gravement l'organisation administrative et pédagogique de l'établissement. Deux classes de niveau A1 ont été sélectionnées au SMAN 91 Jakarta : la classe XI-5, comptant 36 élèves, a constitué le groupe expérimental recevant le traitement numérique, tandis que la classe XI-6, forte également de 36 élèves, a servi de groupe témoin suivant une pédagogie conventionnelle basée sur le manuel et le tableau. Le protocole de collecte de données a été rigoureusement structuré en trois phases distinctes afin de garantir la fiabilité des résultats. La première phase, celle du pré-test, a consisté en l'administration d'une épreuve de 30 questions ciblées visant à établir de manière objective le niveau de départ des deux groupes en présence. La deuxième phase, dite d'intervention ou de traitement, a vu le groupe expérimental suivre des

séquences d'apprentissage spécifiques intégrant des modules Wordwall conçus sur mesure, tels que des anagrammes pour renforcer l'orthographe, des quiz pour la compréhension sémantique et des mots cachés pour la reconnaissance visuelle globale. Enfin, la troisième phase du post-test a permis de réaliser l'évaluation finale nécessaire à la mesure de l'impact réel de l'intervention. Il convient de souligner que les instruments de mesure ont été soumis à des tests rigoureux de validité de contenu et de fiabilité interne, affichant un coefficient Alpha de Cronbach de 0,926, ce qui témoigne d'une stabilité et d'une précision métrologique exemplaires. En complément de ces données chiffrées, un questionnaire de perception, ou angket, a été administré pour recueillir des données qualitatives essentielles sur le vécu subjectif et le ressenti émotionnel des élèves face à l'outil numérique proposé.

Les analyses statistiques qui ont suivi, réalisées grâce au logiciel SPSS 21, ont mis en lumière une amélioration significativement plus marquée chez les élèves du groupe expérimental. Si, lors du pré-test, le groupe témoin affichait une moyenne de 56,53, supérieure à celle du groupe expérimental qui stagnait à 40,97, les résultats du post-test ont révélé une progression spectaculaire de ces derniers. En effet, le groupe expérimental a atteint une moyenne finale de 81,53, marquant ainsi une progression de plus de 40 points, alors que le groupe témoin a progressé de façon beaucoup plus modeste pour atteindre 76,81. Le test T pour échantillons indépendants a confirmé la robustesse de ces résultats avec une valeur de signification statistique de 0,000, validant sans équivoque l'hypothèse de recherche. Cette réussite ne s'explique pas uniquement par l'attrait de la nouveauté technologique, mais par le fait que l'utilisation de Wordwall favorise un engagement affectif et cognitif profond. La dimension ludique et le caractère interactif de la

plateforme réduisent considérablement le stress et l'anxiété langagière souvent associés à l'apprentissage du français, langue réputée pour sa complexité phonétique et orthographique. Les données qualitatives issues de l'angket révèlent que 85,5 % des élèves se sentent plus confiants et plus motivés lorsqu'ils utilisent ce média. Un facteur déterminant réside dans le feedback immédiat fourni par la plateforme : l'élève comprend instantanément la nature de son erreur et a la possibilité de la rectifier par lui-même, ce qui renforce son autonomie, son sentiment de compétence et sa métacognition. La discussion des résultats permet également de souligner que la nature visuelle et tactile des jeux numériques permet de surmonter plus facilement les obstacles orthographiques complexes du français. En visualisant le mot écrit tout en le manipulant, l'élève associe plus durablement la graphie à la signification. À l'inverse, dans le groupe témoin, la passivité induite par le support papier et l'absence de retour immédiat ont limité la vitesse et la profondeur de l'acquisition lexicale, confirmant ainsi que la médiation numérique apporte une valeur ajoutée incontestable au processus didactique.

La recherche met également en exergue l'importance de l'environnement d'apprentissage et de la posture de l'enseignant. Dans le groupe expérimental, l'enseignant a pu observer une dynamique de classe beaucoup plus joyeuse et collaborative. Les élèves, loin de se sentir isolés devant leur écran, interagissaient entre eux pour comparer leurs scores ou s'aider mutuellement dans la résolution des jeux les plus complexes. Cet aspect socioconstructiviste de l'outil Wordwall permet de transformer la salle de classe en un laboratoire de langue vivant. L'analyse des données de l'angket montre que les dimensions de "facilité d'utilisation" et de "utilité perçue" ont été notées très favorablement, ce qui suggère que l'outil est

parfaitement adapté à la maturité cognitive des élèves de niveau lycée. La flexibilité de la plateforme, permettant une utilisation à la fois en présentiel et en distanciel, souligne également sa résilience pédagogique face aux défis technologiques actuels. La progression observée chez les élèves les plus faibles du groupe expérimental est particulièrement notable : l'outil numérique semble agir comme un égalisateur de chances, permettant à ceux qui ont des difficultés avec les méthodes textuelles de se raccrocher à des supports visuels plus explicites. Cette démocratisation de l'accès au savoir linguistique est l'un des bénéfices les plus marquants de cette étude.

Cette recherche démontre ainsi avec une clarté absolue que l'efficacité du média numérique ne réside pas seulement dans sa complexité technique, mais dans sa capacité intrinsèque à maintenir une attention soutenue et focalisée, ce qui est un élément crucial pour l'apprentissage des langues au niveau débutant. En conclusion, les résultats de cette étude démontrent sans la moindre ambiguïté que Wordwall est un outil pédagogique d'une grande puissance pour soutenir l'enseignement du français langue étrangère. L'innovation technologique, lorsqu'elle est mise au service d'objectifs didactiques clairement définis, permet de transformer radicalement les performances académiques des élèves tout en humanisant l'acte d'apprendre. L'intégration des médias interactifs au SMAN 91 Jakarta a permis d'obtenir des résultats nettement supérieurs à ceux des méthodes traditionnelles, tout en créant un climat de classe plus serein, stimulant et résolument tourné vers l'avenir. Au-delà de l'amélioration du rendement purement lexical, cette recherche souligne l'apport indispensable des technologies éducatives dans la construction d'un environnement d'apprentissage moderne, collaboratif et résolument centré sur

les besoins de l'apprenant. Les implications pédagogiques de ce travail sont vastes et suggèrent que l'enseignant de français doit désormais développer une double expertise, à la fois linguistique et technopédagogique. Il ne s'agit nullement de remplacer l'humain par la machine, mais d'augmenter les capacités de médiation de l'enseignant par des outils qui correspondent aux modes de consommation de l'information des élèves d'aujourd'hui, tout en préservant la richesse culturelle et la rigueur grammaticale de la langue française.

Enfin, cette recherche ouvre la voie à de nouvelles réflexions prospectives et audacieuses sur l'intégration réfléchie des médias numériques dans l'enseignement des langues étrangères en Indonésie. Elle pose les fondations solides de futures études qui pourraient explorer, par exemple, l'impact de la ludification sur les compétences de production orale, de compréhension auditive ou sur l'acquisition de structures syntaxiques plus complexes et abstraites. Des suggestions formelles et urgentes sont ainsi adressées aux autorités éducatives, aux directions d'établissements et aux concepteurs de programmes pour généraliser l'accès à de tels outils et pour encourager la formation continue des enseignants à la conception de ressources numériques originales et contextualisées.

L'autonomisation des apprenants observée tout au long de cette étude constitue un gage certain de réussite pour leur parcours futur dans l'apprentissage des langues et pour leur intégration réussie dans une société de plus en plus numérisée et globalisée. La maîtrise du vocabulaire français de niveau A1, grâce à Wordwall, devient ainsi non plus une corvée mémorielle déconnectée de la réalité, mais une porte d'entrée enthousiasmante, joyeuse et significative vers la culture et la langue françaises, jetant les bases d'un apprentissage durable, autonome et

profondément ancré dans le XXI^e siècle. En définitive, cette étude plaide pour une école plus ouverte, plus technophile et plus sensible aux besoins émotionnels des apprenants, où la technologie est le catalyseur d'une excellence académique partagée par tous.

L'analyse du questionnaire a également révélé que l'aspect "compétition saine" introduit par les classements intégrés à Wordwall a été un puissant moteur de dépassement de soi. Les élèves ne jouaient pas seulement contre une machine, mais tentaient d'améliorer leur propre score session après session, ce qui favorise une répétition volontaire de l'exercice. Cette auto-répétition est la clé de la consolidation lexicale. De plus, la simplicité de l'interface a permis une prise en main immédiate, évitant ainsi toute frustration technique qui pourrait détourner l'attention de l'objectif linguistique. Les résultats du test T, au-delà de la simple comparaison de moyennes, indiquent que l'écart type dans le groupe expérimental a diminué après le traitement, ce qui suggère que la classe est devenue plus homogène dans sa réussite. Cela prouve que Wordwall n'aide pas seulement les meilleurs élèves, mais tire l'ensemble du groupe vers le haut. Ces conclusions invitent à une généralisation de l'usage des plateformes de jeux sérieux dans l'enseignement des langues à l'échelle nationale, afin de redonner de l'attrait aux langues étrangères au sein du système scolaire indonésien. La présente recherche s'achève donc sur une note optimiste, confirmant que le mariage entre pédagogie traditionnelle et innovation numérique est non seulement possible, mais essentiel pour l'avenir de la didactique des langues.