

STUDENT RESPONSES TO QUIZLET AS A KANJI LEARNING MEDIA

Eca Triandani¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³
e-mail: eca.triandani2734@student.unri.ac.id¹, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id²
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³
Phone Number : 081270174787

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Education Departement
Teachers Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: *Learning a foreign language is not an easy task to do including Japanese language. Kanji as one of the letters in Japanese find difficult to learn by the Japanese language learners. The difficulties include the memorizing, writing, and so forth. To facilitate the learning process, a learning media is needed in supporting the better understanding of the learners. This study explores a media called Quizlet and its purpose is exploring students' responses toward Quizlet as a media to learn Kanji. This study use descriptive quantitative method with 32 students batch 2019 from Japanese Language Education Department in Universitas Riau as the respondents and the data is collected through a close-ended questionnaire. The result found that 48% students agree and 38% students strongly agree which show that the students approve the use of Quizlet as a media to learn Kanji. Therefore, Quizlet can be used as the learning media for Kanji in the future since it facilitates the students in their learning process of Kanji*

Key Words: *Response, Quizlet, Kanji, Learning media*

TANGGAPAN MAHASISWA TERHADAP QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KANJI

Eca Triandani¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³
e-mail: eca.triandani2734@student.unri.ac.id¹, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id²
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³
Nomor HP : 081270174787

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Belajar bahasa asing tentu tidak mudah, begitu juga belajar bahasa jepang. Bahasa jepang memiliki empat huruf, salah satunya kanji, dalam mempelajari kanji banyak kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa jepang. Seperti kesulitan dalam menghafal, menulis dan sebagainya. untuk mempermudah pembelajaran media pembelajaran memiliki peran yang penting, karena dengan adanya media dalam pembelajaran akan membuat pembelaran lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini media yang diteliti yaitu quizlet. Dengan tujuan penelitian mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap quizlet sebagai media pembelajaran kanji. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel mahasiswa angkatan 2019 pendidikan bahasa jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 32 orang dengan menggunakan intrumen angket tertutup. Hasil penelitian menunjukkan 48% mahasiswa menjawab setuju dan 38% menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mereka setuju dengan penggunaan quizlet sebagai media pembelajaran kanji. sehingga kedepannya diharapkan quizlet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kanji. karena quizlet dapat mempermudah dalam proses pembelajaran mata kuliah kanji.

Kata Kunci: Tanggapan, Quizlet, Kanji, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kanji merupakan salah satu huruf dalam bahasa Jepang yang memiliki jumlah sekitar 50.000 huruf. Namun yang digunakan masyarakat Jepang sekitar 1945 (Sudjianto & Dahidi, 2009:58). Hal ini dikarenakan kanji memiliki 2 cara baca yaitu, *kunyomi* dan *onyomi*. *Kunyomi* adalah cara baca asli dari bahasa Jepang sedangkan *onyomi* adalah cara baca yang didapatkan dari bahasa China. Jumlah *kunyomi* dan *onyomi* dalam *kanji* juga bervariasi. Sudjianto dan Dahidi (2009:56) mengatakan dalam penelitiannya bahwa kanji adalah huruf yang sulit bagi pembelajar bahasa Jepang terutama pembelajar yang tidak memiliki latar “budaya kanji”. Mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau sebagai pembelajar yang tidak memiliki latar budaya kanji tentu tidak terlepas dari permasalahan seperti ini.

Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami pembelajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Adanya media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh pembelajar. Hal ini seiring dengan Sudjana dan Rivai (2013:2) makna dari pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan media dapat mempengaruhi pembelajar dalam belajar. Begitu banyak media pembelajaran yang dapat kita akses melalui smartphone kita, salah satunya Quizlet.

Quizlet merupakan platform pembelajaran interaktif yang berbasis flashcard yang beroperasi secara online dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran apapun. Aplikasi ini dapat diakses melalui browser maupun smartphone (untuk IOS dan Android). Untuk mengetahui quizlet ini dalam pembelajaran kanji, peneliti ingin mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap quizlet sebagai media pembelajaran kanji.

Tanggapan merupakan kesan-kesan yang diungkapkan oleh seseorang setelah mengalami suatu kejadian atau hasil dari pengamatan suatu objek yang sudah berlangsung atau yang sudah terjadi. Dalam penelitian ini menurut peneliti suatu tanggapan dianggap penting untuk mendapatkan penilaian tentang quizlet sebagai media pembelajaran kanji.

1. Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal di kesadaran kita sesudah mengamati (Sujanto, 2012). Sedangkan menurut Kartini Kartono, tanggapan didefinisikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan (Kartono, 2020). Menurut Abu Ahmadi, tanggapan diartikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan, dalam mana obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan, jadi, jika proses pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesan-kesannya saja, peristiwa sedemikian ini disebut sebagai tanggapan (Ahmadi, 1998: 64).

Dari definisi di atas, dapat diketahui bahwa tanggapan merupakan kesan-kesan seseorang yang diartikan sebagai gambaran ingatan yang sudah berlalu sehingga hanya meninggalkan kesannya saja.

Tanggapan dibagi menjadi menjadi 3 macam sebagai berikut : (1) tanggapan ingatan, yaitu tanggapan yang berupa daya pikir yang meorientasi pada otak untuk menyimpan, menerima, dan memproduksi kembali pengertian-pengertian yang dihasilkan. (2) tanggapan fantasi, tanggapan yang dapat menghasilkan sesuatu yang

baru. (3) tanggapan pikiran, yaitu tanggapan yang dapat meletakkan hubungan dari bagian-bagian pengetahuan kita (Kartono,1990:61). Dan ada beberapa faktor yang mempengaruhi tanggapan yaitu faktor almah dan faktor perhatian

2. Kanji

Asal mula tulisan bahasa Jepang berasal dari tulisan bahasa China (漢字/ *kanji*) yang muncul pada abad ke-4 Masehi karena sebelumnya orang Jepang belum memiliki sistem penulisan sendiri (Rachmad, 2013:29). Tulisan bahasa Jepang yang sekarang ini merupakan pengembangan dari tulisan bahasa China.

Dalam bahasa Jepang terdapat 4 jenis huruf yaitu *romaji*, *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* masing-masing berjumlah 46 huruf, sedangkan huruf *kanji* jumlahnya mencapai sekitar 50.000 huruf, namun huruf *kanji* yang digunakan masyarakat Jepang sehari-hari terdiri dari 1945 huruf *kanji* (*Nihongo Khooshi Tokuhon Henshuubu* dalam Sudjianto & Dahidi, 2009:58).

Kanji merupakan huruf gambar (ideograph), yang memerlukan simbol yang unik pada setiap kata atau maknanya (Takebe, 1993). Dalam bahasa Jepang, kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata keterangan umumnya menggunakan *kanji*. Menulis *kanji* tidak semudah menulis *hiragana* dan *katakana* yang hanya memiliki 2 sampai 3 coretan saja namun *kanji* memiliki 2 hingga 23 coretan.

Penguasaan *kanji* sangat penting untuk pembelajaran bahasa Jepang, seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2009:57) yang mengemukakan bahwa pengajaran *kanji* mutlak diperlukan bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai bahasa Jepang ragam tulis.

3. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad 2011) bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang mampu membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara umum media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut : Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Media pembelajaran memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut : (1) efektivitas, (2) Relevansi, (3) Efisiensi, (4) Dapat digunakan, (5) Konstektual.

4. Quizlet

Quizlet merupakan platform pembelajaran yang berbasis online yang dikembangkan oleh seorang siswa menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Ide pengembangan ini dari pengalaman pribadinya yang mendapatkan tugas menghafal 111 nama-nama hewan oleh guru bahasa Prancisnya. *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun baru dirilis ke publik 2007 dalam bentuk website. Selanjutnya pada tahun 2012 tepatnya bulan Agustus *Quizlet* dirilis dalam bentuk aplikasi untuk IOS dan

setahun setelah itu barulah disusul dengan aplikasi Untuk Android pada Agustus 2013 (Aribowo, 2015).

Quizlet memiliki beberapa fitur seperti

- a. *Flashcard*
Fitur *flashcard* adalah fitur *Quizlet* yang paling mudah. Fitur ini tidak jauh berbeda dengan *flashcard* pada kertas, yaitu dengan memiliki soal atau pernyataan di satu sisi dan jawaban di sisi lainnya.
- b. *Learn* (Pelajari)
Pengguna akan diarahkan beberapa model dalam fitur ini. Pada mode awal pengguna diarahkan untuk mengklik istilah atau jawaban dari yang ditampilkan yang benar dari pernyataan yang diberikan, secara otomatis akan diketahui apakah jawaban benar atau keliru.
- c. *Write* (Tulis)
Menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawaban yang benar.
- d. *Spell* (Pengeja)
Pada fitur ini pengguna akan menyimak audio yang diberikan kemudian mengetik kembali jawaban dengan benar.
- e. *Match* (Mencocokkan)
Pada fitur ini pengguna akan disuguhkan dengan pernyataan dan jawaban secara acak, kemudian pengguna dapat memilih dua *card* yang menurutnya cocok.
- f. *Test* (Tes)
Dalam tes tersedia beberapa model soal yaitu mengetik jawaban, pilihan ganda, dan *true or false*.
- g. *Gravity* (Gravitasi)
Merupakan sekumpulan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban pada layar. Menariknya terdapat ranjau-ranjau (dalam bentuk meteor merah) pada tes ini untuk melatih kejelian pengguna dalam mengerjakan tes gravitasi.
- h. *Live* (*Quizlet live*)
Merupakan fitur yang menarik, pengguna dapat membentuk kelompok dan berlomba mengerjakan tes *Quizlet live* secara bersamaan. Saat di akhir sesi akan langsung muncul kelompok yang menjadi pemenang dari lomba tersebut.

METODE PENELITIAN

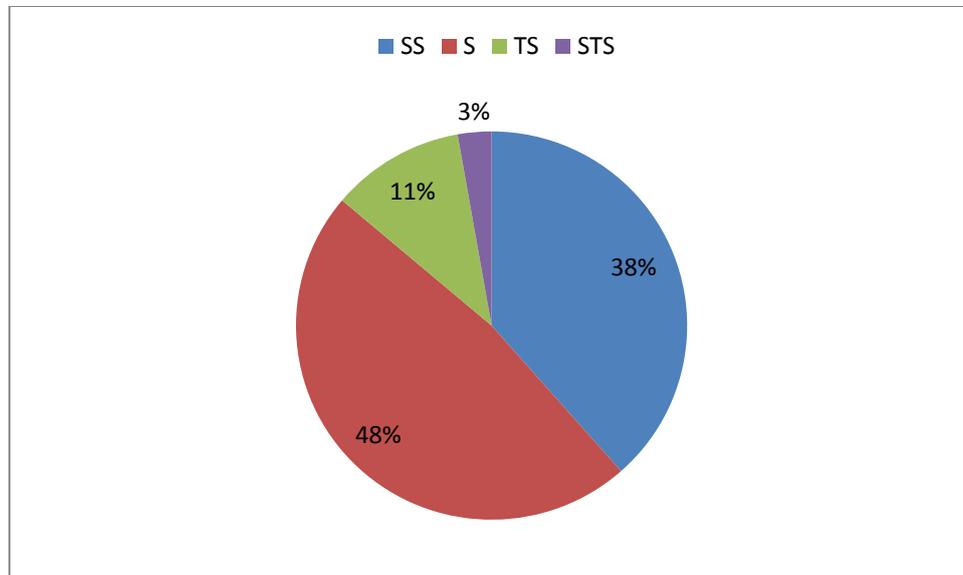
Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. penelitian deskriptif adalah untuk menjelaskan mengungkapkan gambaran objektif mengenai keadaan yang ada pada diri objek tersebut.

Pada penelitian ini, data diperoleh dari angket yang diberikan terhadap responden akan dianalisis secara kuantitatif dan dideskripsikan oleh peneliti sehingga didapatkan penjelasan detail dari penelitian ini.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil angket yang mengenai tanggapan dari mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2019

yang berjumlah 32 orang. Hal ini didasari oleh pemikiran bahwa mahasiswa angkatan 2019 pada pembelajaran *kanji* sebelumnya pernah menggunakan media *Quizlet*.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Presentase Tanggapan Mahasiswa

Grafik di atas menunjukkan secara keseluruhan dari tanggapan mahasiswa angkatan 2019 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau terhadap *Quizlet* sebagai media pembelajaran *kanji*.

Berdasarkan hasil grafik di atas dapat disimpulkan dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa dominan menjawab “sangat setuju” sebanyak 38% dan menjawab “setuju” 48%. Kemudian yang menjawab “tidak setuju” sebanyak 11% dan 3% lainnya “sangat tidak setuju” tentang penggunaan *Quizlet* sebagai media pembelajaran *kanji*.

Pada bagian selanjutnya akan dijelaskan tanggapan mahasiswa terhadap *Quizlet* berdasarkan indikator manfaat media dan prinsip media pembelajaran.

1. Tanggapan Mahasiswa Terhadap Quizlet Berdasarkan Indikator

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan mahasiswa terhadap *Quizlet* sebagai media pembelajaran *kanji* berada pada kategori tinggi. Dua indikator tanggapan mahasiswa terhadap *Quizlet* sebagai media pembelajaran *kanji* yaitu manfaat media pembelajaran dan prinsip-prinsip media pembelajaran. Hasil umum dari penelitian ini disajikan seperti tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Umum Tanggapan Mahasiswa Berdasarkan Indikator

Tanggapan mahasiswa	Skor rata-rata
Manfaat media pembelajaran	3,21
Prinsip-prinsip media pembelajaran	3,26

Pada tabel dapat dilihat bahwa tanggapan mahasiswa terhadap *Quizlet* sebagai media pembelajaran kanji berada di kategorikan tinggi dari segi manfaat media maupun dari segi prinsip-prinsip media. Hal ini akan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

2. Tanggapan Mahasiswa Terhadap Quizlet Indikator Manfaat Media Pembelajaran

Setelah membahas secara umum penulis akan membahas tanggapan mahasiswa lebih rinci tentang tanggapan mahasiswa terhadap quizlet berdasarkan indikator manfaat media pembelajaran.

a. Menghafal Kanji Lebih Menarik Dan Memotivasi Menggunakan Quizlet.

Pernyataan	SS		S		TS		STS	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Cara menghafal kanji dengan menggunakan <i>Quizlet</i> lebih menarik	14	44%	18	56%	-	-	-	-
Penggunaan media <i>Quizlet</i> meningkatkan motivasi belajar	8	25%	24	75%	-	-	-	-

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa mahasiswa memberikan penilaian yang sangat tinggi tentang quizlet. Dengan ditunjukkan 44% sangat setuju dan 59% lainnya setuju bahwa menghafal kanji dengan menggunakan quizlet lebih menarik perhatian mereka. Dan juga penggunaan quizlet dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar kanji. hal ini ditunjukkan dari hasil angket 25% mahasiswa sangat setuju dan 75% lainnya menyatakan setuju.

b. Penggunaan Quizlet Membuat Metode Belajar Lebih Bervariasi Dan Tidak Membosankan

Pernyataan	SS		S		TS		STS	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Fitur-fitur dalam <i>Quizlet</i> membuat metode ajar kanji bervariasi	15	47%	17	53%	-	-	-	-
Menghafal kanji dengan quizlet membosankan	2	6%	3	9%	26	81%	1	3%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa 32 responden menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa fitur yang terdapat dalam quizlet membuat pembelajaran kanji lebih bervariasi. Seterusnya pada pernyataan belajar kanji membosankan menggunakan

quizlet memiliki respon dari mahasiswa 27 dari 32 responden menyatakan tidak setuju menghafal kanji dengan quizlet itu membosankan. Namun 5 orang lainnya menyatakan bosan menghafal kanji menggunakan quizlet.

3. Tanggapan Mahasiswa Terhadap Quizlet Indikator Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

a. Quizlet Sesuai Dengan Karakteristik Pembelajaran Kanji

Pernyataan	SS		S		TS		STS	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Media ajar <i>Quizlet</i> sesuai dengan karakteristik pembelajaran kanji	10	31%	21	66%	1	3%	-	-

Tabel diatas menunjukkan bahwa 94% responden menyatakan bahwa media ajar quizlet ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran kanji.

b. Quizlet Dapat Digunakan Dimanapun Dan Menghemat Biaya Dan Waktu

Pernyataan	SS		S		TS		STS	
	N	%	N	%	N	%	N	%
<i>Quizlet</i> mudah diakses kapanpun dan dimanapun	14	44%	18	56%	-	-	-	-
Pembelajaran kanji menggunakan <i>Quizlet</i> menghemat biaya dibandingkan flashcard berbentuk fisik	20	63%	12	37%	-	-	-	-
Fitur flashcard pada <i>Quizlet</i> lebih efisien dalam segi tenaga dari pada Flashcard yang dibuat sendiri	18	56%	14	44%	-	-	-	-

Dari pernyataan diatas , 56% mahasiswa setuju dan 44% lainnya sangat setuju bahwa quizlet mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Hal ini berkaitan dengan quizlet merupakan suatu aplikasi yang dapat diakses baik dismartphone maupun browser yang kita miliki. Selanjutnya 63% mahasiswa sangat setuju dan 37% lainnya setuju bahwa

dengan menggunakan flashcard pada quizlet dapat menghemat biaya dari pada quizlet berbentuk fisik. Kemudian pada pernyataan selanjutnya juga mendapatkan respon yang tinggi bahwa quizlet ini lebih efisien dalam segi tenaga dari pada flashcard yang dibuat sendiri.

c. Quizlet Sesuai Dengan Perkembangan Teknologi

Pernyataan	SS		S		TS		STS	
	N	%	N	%	N	%	N	%
<i>Quizlet</i> sesuai dengan perkembangan teknologi	20	63%	12	37%	-	-	-	-

Dari pernyataan diatas didapatkan hasil bahwa quizlet ini merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Yang ditunjukkan dengan 63% responden sangat setuju dan 37% lainnya menyatakan setuju dengan pendapat ini.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil angket yang sudah disebarakan kepada 32 mahasiswa angkatan 2019 pendidikan bahasa jepang universitas riau, diketahui bahwa quizlet merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menimbulkan motivasi mahasiswa dalam belajar serta memudahkan mahasiswa dalm mencapai tujuan pembelajaran. Dan fitur-fitur yang digunakan dalam quizlet membuat pembelajaran lebih bervariasi. Selain itu quizlet juga sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dismartphone maupun browser yang kita miliki.

Rekomendasi

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk melihat secara garis besar tanggapan mahasiswa terhadap quizlet sebagai media pembelajaran kanji yang dilihat dari manfaat dan prinsip-prinsip quizlet sebagai media pembelajaran. Dan menemukan hasil penelitian yang termasuk dalam kategori tinggi, namun bagaimana penggunaan quizlet secara spesifik dapat diteliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E.K. (2015). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Febaliza, A., & Afdhal, Z. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Sari, D.E. (2019). *Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15.
- Soeparno, Y. (2008). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umminur, J.J. (2015). *Tanggapan Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo terhadap Dakwahtainment di Televisi (Program Siaran Islam Itu Indah" di TRANS TV)*. Diss. UIN Walisongo