

USING THE QUIZLET APPLICATION IN LEARNING KANJI IN STUDENTS CLASS OF 2021

Ahmad Dani¹⁾, Nana Rahayu.²⁾, Adisthi Martha Yohani³⁾
Email : ¹⁾ahmad.dani7892@gmail.com, ²⁾nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
³⁾adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 0852-8151-0472

*Japanese Language Education Study Program
Language Education and Arts Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: *This study aims to know the different before and after using Quizlet app in kanji subject. This study conducted with pre-experimental research method with One-Group Pretest-Posttest design. The sample in this study is 2021 class student of Japanese Language Education Study Program B group with total 17 students. Instrument in this study used a test. The result of this study indicated that Quizlet app have significant influence for enchanting learner's kanji acquisition ability. Even so, from 17 students there are 2 students that didn't get improved and 1 student have experienced decrease in value after using Quizlet app*

Key Word : *Learning Media, Kanji, Quizlet*

PENGGUNAAN APLIKASI QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN KANJI PADA MAHASISWA ANGKATAN 2021

Ahmad Dani¹⁾, Nana Rahayu.²⁾, Adisthi Martha Yohani³⁾
Email : ¹⁾ahmad.dani7892@gmail.com, ²⁾nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
³⁾adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 0852-8151-0472

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah belajar *kanji* menggunakan aplikasi Quizlet. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain *with One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2021 Pendidikan Bahasa Jepang grup B dengan jumlah 17 mahasiswa. Penggunaan instrument pada penelitian ini berupa tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi Quizlet memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan belajar *kanji*. Walaupun begitu dari 17 mahasiswa ada 2 mahasiswa yang tidak mengalami perubahan dan 1 mahasiswa yang mengalami penurunan dari penggunaan aplikasi Quizlet

Kata Kunci: Media pembelajaran, Kanji, Quizlet

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati di Indonesia. Berdasarkan *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018* yang dilakukan oleh *Japan Foundation* menunjukkan negara Indonesia termasuk nomor dua terbesar jumlah pembelajar bahasa Jepang didunia dengan Jumlah 709.479 ribu. Hal ini menandakan banyaknya warga Indonesia yang sangat antusias dalam belajar bahasa Jepang untuk mencapai tujuannya masing-masing. Untuk bisa mempelajari bahasa Jepang, hal penting yang perlu diketahui adalah mengenai huruf Jepang. Huruf Jepang dibagi menjadi empat, yaitu: *romaji*, *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. *Kanji* merupakan Karakter ideografik ini diadopsi dari bahasa Cina, digunakan untuk konseptual kata (terutama kata benda, kata kerja, dan kata sifat) dan untuk nama diri Jepang dan Cina. Huruf *kanji* merupakan pembelajaran yang sulit dipelajari bagi pelajar asing. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:56) menjelaskan bahwa *kanji* merupakan huruf yang sulit dipelajari oleh siswa yang tidak memiliki latar budaya. Tidak hanya itu saja, menurut Kato didalam Sudjianto dan Dahidi (2014) menjelaskan bahwa jumlah *kanji* yang harus dihafal oleh pelajar bahasa Jepang sebanyak 1400-1700 *kanji* dengan alokasi waktu belajar selama 40 minggu. Dengan adanya perbedaan latar budaya dan jumlah *kanji* yang sangat banyak membuat pelajar asing sulit untuk mempelajari *kanji*. Salah satu cara untuk dapat membantu proses belajar *kanji* adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Sukiman (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Adapun Manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan atau disamakan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Sangat efisien dalam waktu dan tenaga. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (6) Memungkinkan untuk dapat melakukan proses belajar dimana saja dan kapan saja. (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Karo-Karo dan Rohani, 2018). Untuk mendapatkan hasil maksimal dari penggunaan suatu media, kita perlu memerhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:30-34) kriteria yang diperlukan dalam memilih media pembelajaran adalah (1) menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum, (2) keterjangkauan dalam pembiayaan, (3) ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran, (4) ketersediaan media di pasaran, (5) memudahkan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru atau pengajar dalam mendesain pembelajaran. Penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi sembilan golongan, yakni media audio, media cetak, media audio-cetak, media visual diam, media visual gerak media audio-visual gerak, media objek fisik atau visual diam dengan audio, media benda (seperti benda nyata, model tiruan atau mock up); dan media berbasis komputer. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Quizlet.

Quizlet merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*. Aplikasi ini dibuat oleh seorang siswa Sekolah Menengah Atas yang

bernama Andrew Sutherland di California. Awalnya Sutherland hanya membuat Quizlet sebagai alat belajar untuk membantunya dalam kelas Bahasa Prancisnya. Adapun fitur yang dimiliki oleh Quizlet :

- *Flashcard* : berisi sekumpulan kartu yang dapat dimainkan secara acak maupun berurutan baik. Kartu atau *flashcard* Quizlet ini berisi tentang materi materi ajar yang telah diset oleh guru. Flashcard tidak hanya dapat diisi dengan kata saja, tetapi juga dapat diisi dengan diagram, grafik, maupun gambar.
- Pelajari (*Learn*): fitur ini berisi tentang sekumpulan pertanyaan yang terkait dengan materi ajar yang sudah disediakan dalam flashcard. Fitur pelajari hampir sama dengan soal berbentuk Multiple Choice (MC), dimana peserta didik dapat memilih salah satu jawaban yang dirasa tepat. Benar atau tidaknya pilihan jawaban akan langsung tertera pada layar.
- Tulis (*Write*): fitur tulis merupakan bentuk soal latihan seperti essay. Maka dari itu, peserta didik akan menjawab pertanyaan yang disediakan dengan menulis/mengetik jawabannya pada layar.
- Pengeja (*Spell*): pengeja merupakan salah satu media audio-visual di dalam Quizlet. Selain terdapat tulisan, terdapat juga rekaman suara yang dapat kita dengarkan sebagai salah satu pertanyaan. Sama halnya dengan fitur tulis, fitur pengeja juga mewajibkan peserta didik untuk menulis atau mengetik jawaban pada layar kemudian hasil jawaban akan tertera benar atau tidaknya.
- Tes (*Test*): merupakan alat evaluasi di dalam Quizlet yang paling kompleks. Pada fitur ini terdapat bentuk soal essay, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah (True/False).
- Mencocokkan (*Match*): merupakan salah satu alat tes mencocokkan dengan fitur game menghilang sebagai daya tarik bagi user/peserta didik. Fitur game menghilang ini adalah ketika peserta didik mendrag dua buah kata yang cocok, maka kata-kata ini akan menghilang.
- Gravitasi (*Gravity*): 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.
- *Live: Quizlet Live* merupakan fitur yang paling menarik, hal ini disebabkan karena peserta dapat berkelompok dan membuat grup untuk kemudian berlomba-lomba dalam mengerjakan tes Quizlet Live secara bersamaan. Skor tertinggi akan ditampilkan secara langsung pada layar setelah sesi Live berakhir.

Aplikasi ini bisa diakses kapan saja dan dimana saja, tidak memakan ruang memori yang besar dan bisa diakses dari website. Penelitian penggunaan media dalam pembelajaran *kanji* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rizky (2017) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Aplikasi Zkanji dalam Meningkatkan Penguasaan *Kanji* Mahasiswa Tingkat II : Eksperimen Kuasi terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun Akademik 2016/2017 ” dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil dari penelitian tersebut adalah rata-rata nilai *post-test* lebih besar daripada rata-rata nilai *pre-test* dengan selisih nilai yang cukup besar. Maka, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *kanji* menggunakan aplikasi ZKanji dapat meningkatkan hasil yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa. Perbedaan Penelitian yang dilakukan Rizky (2017) dengan

penelitian penulis terdapat pada penggunaan media dan subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan belajar mahasiswa sebelum menggunakan Quizlet dengan fitur *Learn* dan setelah menggunakan Quizlet dengan fitur *Learn*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2021 rombongan belajar B dengan jumlah 17 mahasiswa. Untuk mengumpulkan data akan menggunakan instrumen berupa tes. Materi yang digunakan diambil dari buku *だんだんつながる漢字練習帳* 1 dari bab 16, 17 dan 18. Peneliti menggunakan SPSS versi 26 sebagai alat untuk pengolahan data yang diperoleh. Untuk tahapan dalam pelaksanaan pengajaran mata kuliah *kanji* menggunakan aplikasi Quizlet akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Tahapan Pengajaran *Kanji* menggunakan Quizlet

Tahapan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan 1	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian Melakukan <i>pre-test</i> 	40 Menit
Pertemuan 2	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan materi bab 16 melalui Quizlet Web Meminta mahasiswa untuk mengerjakan <i>kanji</i> bab 16 di Quizlet dengan fitur <i>Learn</i> 	40 Menit
Pertemuan 3	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan materi bab 16 melalui Quizlet Web Meminta mahasiswa untuk mengerjakan <i>kanji</i> bab 17 di Quizlet dengan fitur <i>Learn</i> 	40 Menit
Pertemuan 4	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan materi bab 16 melalui Quizlet Web Meminta mahasiswa untuk mengerjakan <i>kanji</i> bab 18 di Quizlet dengan fitur <i>Learn</i> 	40 Menit
Pertemuan 5	Melakukan <i>post-test</i>	15 Menit

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Dari hasil data nilai *pre-test*, rata-rata *pre-test* yang diperoleh sebesar 37.06 dengan standar deviasi sebesar 25.190. nilai terendah pada *pre-test* sebesar 10 sebanyak 2 mahasiswa dan nilai tertinggi sebesar 90 sebanyak 1 mahasiswa. Pada hasil data nilai *post-test*, rata-rata *post-test* yang diperoleh sebesar 63.53 dengan standar deviasi sebesar 18.351. nilai terendah pada *post-test* sebesar 20 sebanyak 1 mahasiswa dan nilai tertinggi sebesar 100 sebanyak 1 mahasiswa. Data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Nilai *pre-test* dan *post-test*

Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>	N.Gain
Mahasiswa 1	80	75	-0.25
Mahasiswa 2	40	70	0.50
Mahasiswa 3	50	90	0.80
Mahasiswa 4	20	60	0.50
Mahasiswa 5	20	55	0.44
Mahasiswa 6	50	70	0.40
Mahasiswa 7	80	80	0.00
Mahasiswa 8	10	60	0.56
Mahasiswa 9	40	70	0.50
Mahasiswa 10	20	70	0.63
Mahasiswa 11	30	55	0.36
Mahasiswa 12	20	50	0.38
Mahasiswa 13	30	45	0.21
Mahasiswa 14	90	100	1.00
Mahasiswa 15	20	50	0.38
Mahasiswa 16	10	60	0.56
Mahasiswa 17	20	20	0.00
Rata-rata	37.06	63.53	0.4805

Dari kedua data tersebut dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan selisih nilai sebesar 26.47. Dilihat secara rinci 14 mahasiswa terjadi peningkatan hasil belajar, 2 mahasiswa tidak mengalami perubahan hasil belajar, dan 1 mahasiswa terjadi penurunan hasil belajar. Dilihat dari data n.gain (peningkatan hasil belajar), rata-rata n.gain yang diperoleh sebesar 0.4805. hal ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dari penggunaan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran *kanji*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 37.06, rata-rata *post-test* sebesar 63.53 dan rata-rata n.gain sebesar 0.4805 menunjukkan bahwa adanya perubahan hasil belajar yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Quizlet pada pembelajaran *kanji*. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Sukiman (2012) bahwa media pembelajaran dapat membantu pembelajaran menjadi efektif. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari Karo-karo dan Rohani (2018) dimana manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini bisa terjadi karena mahasiswa dapat mengulang kembali materi yang sudah diberikan dirumah. Hal ini sesuai dengan teori Kustandi dan Darmawan (2020) yang menjelaskan tentang ketersediaan media dipasaran dan kemudahan memanfaatkan media pembelajaran. dilihat dari ketersediaan media, aplikasi Quizlet bisa didownload dan diakses secara gratis melalui website dan *smartphone*. Sehingga kita tidak terlalu khawatir akan keterbatasan dari media tersebut. Dilihat dari kemudahan memanfaatkan media pembelajaran, penggunaan aplikasi ini sangat mudah baik dari pengajar maupun siswa. Selain itu kita bisa mengaksesnya dimanapun kita berada dan kapan saja.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, Selisih nilai rata-rata *post-test* dan rata-rata *pre-test* sebesar 26.47. rata-rata *n.gain* yang diperoleh sebesar 0.4805. bisa disimpulkan bahwa adanya perubahan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran *kanji*. Meskipun memberikan pengaruh yang signifikan, masih ada beberapa sampel yang tidak mengalami perubahan bahkan terjadi penurunan pada hasil belajar.

Rekomendasi

Saran Peneliti adalah untuk melakukan penelitian dengan fokus mata kuliah yang berbeda seperti kosakata. menggunakan 2 fitur yang berbeda seperti *learn* dan *match* untuk dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan belajar siswa, serta melakukan penelitian dengan desain *Nonequivalent Control Group* untuk dapat membandingkan kelas yang menggunakan Quizlet dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi Quizlet

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, D. B., & Rahmawati, R. S. (2018). Penggunaan Media Ajar Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Kanji. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 1-10.
- Hadamitzky, Wolfgang dan Mark Spahn. (2012). *Japanese Kanji and Kana A Complete Guide to Japanese Writing System*. Singapura: Tuttle Publishing.
- Japan Foundation (2018). *Kaigai no Nihongo Kyouiku no Genjou-2018 nendo Nihongo Kyouiku Kikan Chousa yori (Survey Report on Japanese language Education abroad)*. Kuroshio, Tokyo. (Tersedia online <https://www.jpf.go.jp> diakses pada tanggal 26 Agustus 2020).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pengajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang Jakarta : Kesaint Blanc*.