

THE EFFECTIVENESS OF THE QUIZLET IN MASTERING JAPANESE VOCABULARY FOR GRADE 10th STUDENTS OF SMAN 9 PEKANBARU

Muhammad Arifin¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

e-mail: muhammad.arifin117@yahoo.com, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 085161937101

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

Abstract: *This study discusses the use of the Quizlet in learning Japanese vocabulary in grade 10th students of SMAN 9 Pekanbaru. The purpose of this study was to find out whether the Quizlet application is effective in mastering the vocabulary of grade 10th students of SMAN 9 Pekanbaru and how effective the Quizlet is as a medium for learning Japanese vocabulary. The sample used in this study amounted to 34 people who were students of grade 10th Science 3 SMAN 9 Pekanbaru. This research is a pre-experimental research with a research design using one group pretest-posttest. Using pre-test and post-test data, the experimental class conducted a hypothesis test using a two-related sample test and the results were obtained Asymp. Sig. (2-tailed) $0.000 > 0.05$ so H_k is accepted and H_o is rejected. It can be concluded that the Quizlet is considered effective in mastering Japanese vocabulary for grade 10th students of SMAN 9 Pekanbaru. To see how effective the Quizlet app is in mastering Japanese vocabulary, an N-Gain test was conducted. From the results of the N-Gain test, an N-Gain score of 0.82 was obtained, which means that the effectiveness of the Quizlet app is considered quite high in mastering Japanese vocabulary.*

Key words: *Quizlet, Vocabulary, Japanese, SMAN 9 Pekanbaru*

EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZLET DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X SMAN 9 PEKANBARU

Muhammad Arifin¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

e-mail: muhammad.arifin117@yahoo.com, merri.silvia@lecturer.unci.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Nomor Hp: 085161937101

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

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah aplikasi Quizlet efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru dan seberapa besar keefektifan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 34 orang yang merupakan siswa kelas X IPA 3 SMAN 9 Pekanbaru tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest*. Dengan menggunakan data *pre-test* dan *post-test* kelas Gain eksperimen dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *two related sample test* dan didapatkan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 > 0,05$ sehingga H_k diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizlet dipandang efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru. Untuk melihat seberapa efektif aplikasi Quizlet dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dilakukan uji N-Gain. Dari hasil pengujian N-Gain, diperoleh skor N-Gain sebesar 0,82 yang berarti efektivitas aplikasi Quizlet dinilai cukup tinggi dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci: Quizlet, Kosakata, Bahasa Jepang, SMAN 9 Pekanbaru

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang banyak dipelajari dan dikuasai di seluruh dunia. Dalam pembelajaran bahasa Jepang tersebut, oleh pembelajar bahasa asing harus menguasai berbagai keterampilan bahasa seperti membaca, mendengar, berbicara dan menulis (Nurgiyantoro, 2009; Hapsari, 2015). Kosakata memainkan peranan penting untuk dapat menguasai keterampilan-keterampilan bahasa tersebut. Di samping tata bahasa dan pelafalan, kosakata merupakan bagian bahasa yang penting untuk dikuasai (Bai, 2018). Tarigan (2011) menjelaskan bahwa keterampilan bahasa dipengaruhi dengan kaya akan penguasaan kosakata yang berkuantitas dan berkualitas.

Alqahtani (2015) menyatakan bahwa untuk dapat menyampaikan sesuatu haruslah paham dan menguasai kosakata sebelum menghasilkan kalimat gramatikal. Akan tetapi untuk menguasai kosakata tersebut, pembelajar bahasa asing terutama di sekolah-sekolah di Indonesia mengalami berbagai kendala sehingga menghambat penguasaan bahasa asing. Salah satu kendala tersebut seperti kurang lengkapnya media pembelajaran sehingga penyajian materi kurang baik (Ahmadi dan Supriyono, 2013). Sadiman (2014) menjelaskan Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru terutama guru bahasa Jepang sebagai pendidik yang mengajar bahasa Jepang harus menggunakan media pembelajaran yang tepat guna menunjang pembelajaran bahasa Jepang. Guru lanjut Sadiman bisa menggunakan media seperti gambar, model, objek dan alat lain yang memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik sehingga mempertinggi daya serap belajar siswa.

Kehadiran *smarthphone* di lingkungan sekolah merupakan salah satu bentuk kemajuan dunia pendidikan di era teknologi seperti sekarang ini. Dengan hadirnya *smartphone* di kelas, menjadikan *smarphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga alat penunjang pembelajaran berbasis teknologi. Di dalam *smartphone* terdapat banyak pilihan aplikasi perangkat lunak yang cocok digunakan sebagai alat atau media pembelajaran untuk belajar bahasa. Salah satu aplikasi untuk belajar bahasa tersebut adalah aplikasi Quizlet. Quizlet merupakan *flashcard* berbasis digital yang berfungsi untuk membantu kemampuan menghafal sehingga cocok digunakan untuk menguasai kosakata dengan cara menghafal. *Flashcard* sendiri menurut Permadi dan Suryana (2000) merupakan kartu yang terdapat gambar atau kata-kata sebagai permainan edukatif untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Aplikasi Quizlet memiliki berbagai fitur menarik sebagai *flaschard* berbasis digital. Fitur-fitur dari aplikasi Quizlet di *smartphone* dikutip dari Aribowo (2015) meliputi; 1) *Cards*, merupakan mode yang mirip dengan *flashcard* konvensional yang terbuat dari kertas. Di dalamnya, pengguna akan ditunjukkan masing-masing kartu yang terdiri dari istilah-istilah yang ada. Pengguna juga dapat membalikkan kartu dengan jalan menyentuh layar guna melihat definisi dari istilah tersebut; 2) *Learn*, memperkenalkan pengguna untuk mengetik istilah dari definisi yang ditampilkan, begitu pula sebaliknya. Setelah mengetikkan jawaban, pengguna dapat mengetahui apakah jawabannya benar atau keliru. Kemudian secara otomatis dapat diketahui skor dari jawaban tersebut; 3) *Test*, memungkinkan pengguna untuk mengambil tes dengan membubuhkan jawaban. Setidaknya tersedia empat metode (menuliskan jawaban, memasang, pilihan ganda, dan benar/salah) yang dapat dipilih dalam tes ini. Menariknya lagi, pengguna dapat mencetak (*print*) tes tersebut; 4) *Match*, memberikan pengguna kesempatan mencocokkan istilah dengan definisi dengan jalan menyeret istilah kemudian menumpuknya ke definisi yang benar. Pasangan yang benar kemudian akan menghilang.

Bahasa Jepang sebagai mata pelajaran telah banyak ditemui di sekolah-sekolah di Indonesia. Salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Jepang di sekolahnya ada di SMAN 9 Pekanbaru. Di SMAN 9 Pekanbaru, bahasa Jepang menjadi mata pelajaran pilihan. Di kelas X

SMAN 9 Pekanbaru, mata pelajaran bahasa Jepang memiliki bobot tiga jam pelajaran dalam seminggu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa memiliki kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal tersebut terjadi karena dalam waktu 3 jam pelajaran tersebut guru mengajar dengan cara konvensional. Mengajar dengan cara konvensional menurut Surakhmad (dalam suryosubroto, 1997) dinilai membosankan bila digunakan dalam waktu lama dan selalu digunakan dalam mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini bermaksud untuk mencari tahu apakah aplikasi Quizlet efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru dan seberapa besar keefektifan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Diharapkan dengan adanya penelitian ini pembelajaran bahasa terutama kosakata akan semakin baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari tahu pengaruh dari variabel satu dengan variabel lainnya. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen atau *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. *Pre-experimental* digunakan karena pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak dan tidak terdapat kelas kontrol sebagai kelas pembandingnya. Pada desain *one group pretest-posttest*, terdapat langkah-langkah penelitian yang diawali dengan memberikan tes *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Kemudian setelah *pre-test*, dilakukan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan. Lalu diakhiri dengan memberikan tes *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi Quizlet.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 395 orang yang terbagi menjadi 11 kelas X SMAN 9 Pekanbaru. Jumlah sampel yang diambil dari populasi berjumlah 34 orang yang merupakan siswa kelas X IPA 3 SMAN 9 Pekanbaru.

Setelah semua data *pre-test* dan *pot-test* diperoleh, data kemudian digunakan untuk dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Wilcoxon *two related sample test*. Uji Wilcoxon merupakan uji nonparametrik yang tidak memerlukan uji prasyarat. Kemudian untuk mengetahui besaran efektivitas aplikasi Quizlet digunakan uji N-Gain Score. Rumus N-Gain yang dikemukakan oleh Hake (1999) adalah sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 1. Kategori pembagian skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,03$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan di SMAN 9 Pekanbaru kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan sebanyak empat kali pertemuan dengan menggunakan aplikasi Quizlet untuk melihat keefektifan aplikasi Quizlet dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang berpedoman pada buku *Nihongo Kirakira*. Data dikumpulkan melalui tes *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Berikut hasil dari nilai tes *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Tabel 2. Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Tes	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Sampel	34	34
Nilai min.	38	78
Nilai maks.	100	100
Rata-rata	57,5	92,9
Kategori	Sangat kurang	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, terdapat kenaikan yang cukup signifikan dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Nilai *pre-test* dikategorikan sebagai sangat kurang dengan perolehan rata-rata sebesar 54,5 sedangkan *post-test* dikategorikan sebagai sangat baik dengan perolehan rata-rata sebesar 92,9. Dari perbedaan rata-rata tersebut dapat terlihat bahwa hasil belajar kosakata siswa mengalami peningkatan sebesar 38,4.

Dengan menggunakan data nilai *pre-test* dan *post-test* pada tabel 2, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon *two related sample test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 *for windows*. Pengambilan keputusan uji *two related sample test* adalah yaitu; jika nilai Asymp. Sig. (2 tailed) lebih besar dari 0,05 maka H_0 dengan asumsi terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* ditolak dan H_a dengan asumsi tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* diterima; sedangkan jika nilai Asymp. Sig. (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 dengan asumsi terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* diterima dan H_a dengan asumsi tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* ditolak. Hasil pengujian Hipotesis menggunakan aplikasi SPSS versi 26 *for windows* dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. Hasil pengujian hipotesis *two related sample test*

Nilai Post-test - Nilai Pre-test	
Z	-5,090 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 dengan asumsi terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* diterima dan H_a dengan asumsi tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari nilai *pre-test* dan *posttest* ditolak. Itu artinya terdapat kenaikan yang signifikan hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan aplikasi Quizlet.

Pada penelitian terdahulu memang aplikasi Quizlet telah dinilai efektif dalam penguasaan kosakata. Dengan memiliki fitur-fitur yang menarik di dalamnya banyak disukai oleh siswa saat melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan penelitian di kelas eksperimen, siswa terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama saat sesi pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi Quizlet.

Untuk melihat seberapa besar efektivitas aplikasi Quizlet dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dilakukan Uji N-Gain. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji N-Gain	
Kelas eksperimen	
Jumlah Sampel	34
Skor minimal	0,35
Skor maksimal	1
Rata-rata	0,82
Kategori	Tinggi

Dari hasil pengujian N-Gain pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata skor N-Gain sebesar 0,82. Berdasarkan kategori pembagian skor N-Gain di tabel 1 Skor 0,82 lebih besar dari 0,07 sehingga dikategorikan sebagai Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa keefektifan aplikasi Quizlet dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang itu cukup tinggi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Pada penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan “apakah aplikasi Quizlet efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru?” yang dijawab dengan hasil pengujian hipotesis *two related sample test*. Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan aplikasi Quizlet terdapat kenaikan yang signifikan. Itu artinya aplikasi Quizlet dipandang efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru.

Lalu untuk menjawab pertanyaan kedua “seberapa besar keefektifan aplikasi Quizlet dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang?” yang dijawab dengan pengujian N-Gain dengan skor N-Gain sebesar 0,82 yang dikategorikan Tinggi. Itu artinya efektivitas aplikasi Quizlet dinilai cukup tinggi dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Rekomendasi

Dari penelitian dan hasil dari penelitian yang telah dikemukakan, maka oleh peneliti perlu disampaikan saran dan rekomendasi dari beberapa hal seperti berikut.

1. Aplikasi Quizlet dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena dinilai efektif dalam membantu penguasaan kosakata siswa.
2. Jika menggunakan aplikasi Quizlet saat belajar, pastikan jaringan internet sedang baik pada saat itu. Hal tersebut untuk menghindari gangguan belajar karena aplikasi Quizlet mengharuskan untuk terus terkoneksi dengan jaringan internet.
3. Pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai rujukan apabila masih terdapat kekurangan dan muncul masalah baru. Pada penelitian ini menggunakan sampel yang kecil sehingga pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah wa syukurilah berkat rahmat dan nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dan karya ilmiah ini dengan baik. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada kedua orang tua tercinta yang tanpa henti mengirimkan doa dan dukungan kepada peneliti.

Terima kasih juga kepada ibu Merri Silvia Basri, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan ibu Adisthi Martha Yohani, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu

dan membimbing selama pengerjaan tugas akhir. Terima kasih kepada ibu Okta Putri Idawahyuni, S.Pd. sebagai guru bahasa Jepang yang telah membantu peneliti pada saat penelitian di sekolah. Terima kasih kepada Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) provinsi Riau karena melalui program beasiswa penulisan skripsi oleh BAZNAS sangat membantu mengurangi beban biaya dalam melaksanakan penelitian. Selanjutnya ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dan juga seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau terutama angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Alqahtani. (2015). The Importance of Vocabulary in Language Learning and How To Be Taught. *International Journal of Teaching and Education*, 21-34.
- Aribowo, E. K. (2015). Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (hal. 31-38). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bai, Z. (2018). An Analysis of English Vocabulary Learning Strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849-855.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hapsari, Merlyana Dwi. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nurdiyantoro, B. (2009). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Permadi, D., & Suryana, N. (2000). *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD dan MI*. Bandung: Sarana Panca Karya.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajawaliPers.
- Suryosubroto, B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru Berupa Metode Pendukung dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.