



OPTIMALISASI MEDIA DIGITAL QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA UNTUK KETERAMPILAN BERBAHASA

Yulia Ika Putri Pradiani
Universitas Negeri Malang
yulia.ika.2002116@students.um.ac.id

Zarya Amalia
Universitas Negeri Malang
zarya.amalia.2002116@students.um.ac.id

Mirnawati
Universitas Negeri Makassar
mirnawatijpt364@gmail.com

Helmi Muzaki
Universitas Negeri Malang
helmi.muzaki.fs@um.ac.id

Article History

Submitted
December 4, 2023

Accepted
December 31, 2023

Published
January 31, 2024

Abstract

BIPA learning is growing rapidly, with many foreign speakers who have an interest in learning Indonesian. Innovation in BIPA learning is needed, and one of the innovations is utilizing digital media in the form of applications and web that provide interesting features and can be utilised in learning. The Quizlet application is one of the digital media that can be used for learning because it has various features. This research aims to describe the use of Quizlet in BIPA learning. This research uses a qualitative approach with a literature study method. In this study, researchers used similar studies or studies that have a relationship with the use of Quizlet applications as BIPA learning media. The results of this study indicate that Quizlet has features that can be used as a BIPA learning medium for language skills. The features that can be used as a medium of learning include flashcards, learn, spell, write, test, and match. This study also shows that the Quizlet application can be used to support learners' mastery of new vocabulary and terms.

Keywords: *Quizlet; learning media; BIPA*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia saat ini tidak hanya diminati oleh masyarakat di Indonesia saja tetapi juga banyak diminati untuk dipelajari oleh warga asing dari berbagai negara. Dalam situs Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia menyatakan bahwa pada akhir tahun 2023, bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi untuk Konferensi Umum UNESCO (Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa). Bahasa Indonesia memiliki peran sebagai penghubung dari beragam etnis di Indonesia, dengan lebih dari 275 juta penutur dan masuknya kurikulum bahasa Indonesia di 52 negara dengan 150 ribu penutur asing saat ini. Bahasa Indonesia menjadi bahasa ke-10 yang diakui sebagai bahasa resmi Konferensi Umum UNESCO, bersama dengan enam bahasa resmi PBB yakni bahasa Inggris, Spanyol, Arab, Mandarin, Prancis, dan Rusia.

Bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari oleh penutur asli, tetapi juga dipelajari oleh penutur asing yang dikenal dengan istilah BIPA. Pemelajar BIPA adalah pemelajar yang sudah memiliki bahasa pertama atau bahasa ibu dengan latar belakang budaya yang berbeda pula (Fariqoh, 2016). Bahasa Indonesia bagi penutur asing ini merujuk pada program atau kursus yang dirancang untuk orang asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia, baik secara formal ataupun nonformal. BIPA memiliki tujuan untuk melatih peserta dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis menggunakan bahasa Indonesia. Program BIPA biasanya mencakup berbagai tingkat keterampilan bahasa, mulai dari tingkat pemula hingga tingkat lanjutan sehingga peserta dapat membangun kemampuan bahasa mereka sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka.

Proses pembelajaran BIPA menggunakan empat keterampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan. Empat keterampilan berbahasa tersebut yaitu mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Kemampuan mendengar dan membaca bersifat reseptif sedangkan kemampuan berbicara dan menulis bersifat produktif. Penguasaan bahasa yang ideal mencakup keempat jenis kemahiran tersebut tetapi tidak jarang ada siswa yang cepat mahir berbicara tetapi kurang dalam menulis atau membaca. Untuk melaksanakan pembelajaran BIPA membutuhkan persiapan, termasuk strategi pembelajaran bahasa, yang mencakup media yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan metode pengajarannya.

Keberhasilan penutur asing dalam menguasai bahasa Indonesia dapat dilihat dari kemampuan pemelajar BIPA dalam memahami konsep dari materi-materi yang diajarkan dan dari evaluasi hasil belajar pemelajar. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh besar dalam pemahaman pemelajar terhadap materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, sehingga pemilihan media pembelajaran yang digunakan seharusnya sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Sarudi, 2018). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media dapat berupa bahan ajar, alat peraga, perangkat lunak komputer, video, audio, gambar, dan banyak jenis media lainnya yang digunakan dalam pengajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa menginternalisasi informasi dengan lebih baik. Pemilihan media yang tepat dapat memudahkan pemelajar BIPA dalam memahami materi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman pemelajar BIPA dalam memahami materi dengan lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar pemelajar. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pemelajar secara aktif. Media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat lunak, video pembelajaran interaktif, dan sebagainya. Media ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan pemelajar, memfasilitasi pemelajar untuk pemahaman konsep, dan membuat suasana belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif diperlukan terutama dengan cara memanfaatkan teknologi. Banyak jenis media

pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu media digital berbasis permainan. Media digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan antara lain Kahoot, Quizizz, Mathlab, Quizlet dan lain sebagainya.

Salah satu aplikasi berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan yaitu aplikasi Quizlet. Quizlet merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan dan dapat diakses baik dari website maupun aplikasi. Pada hakikatnya, Quizlet memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, terutama dalam hal penguasaan kosakata. Selain itu, Quizlet juga dapat dimanfaatkan untuk mengasah keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fitur-fitur pada Quizlet ini dapat mempermudah kegiatan belajar bahasa, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama bagi pemelajar BIPA. Quizlet tersedia dalam versi aplikasi yang berbasis *browser* maupun seluler.

Media pembelajaran yang inovatif tentu saja perlu dikaji lebih dalam guna menentukan media yang cocok untuk digunakan dalam setiap bidang studi. Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Fazriyah, dkk. pada tahun 2020 terkait dengan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media dan sumber pembelajaran SD. Hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan aplikasi Kahoot mendapat pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi Kahoot. Selain itu, adapula artikel lain yang terkait dengan artikel ini, oleh Salsabila dkk. pada tahun 2020 yang meneliti tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA yang mendapatkan hasil bahwa aplikasi Quizizz sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk pembelajaran BIPA yang lebih efektif dan menarik, maka dalam penelitian ini menggunakan aplikasi berbasis permainan, yaitu Quizlet sebagai media pembelajaran.

Pemilihan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA dikarenakan masih jarang pengajar yang menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan aplikasi Quizlet ini juga sebagai pengenalan media pembelajaran inovatif baru karena di dalam aplikasi Quizlet memiliki berbagai fitur yang cocok untuk digunakan sebagai media belajar. Selain itu, aplikasi Quizlet cocok diterapkan dalam pembelajaran BIPA karena aplikasi ini didukung dengan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pemelajar. Dalam hal ini, pentingnya pemahaman terkait penerapan media digital sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait penerapan media pembelajaran digital untuk keterampilan berbahasa pemelajar BIPA. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang ada di aplikasi Quizlet untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, dan penerapan Quizlet sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa pemelajar BIPA.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada bulan September hingga November 2023 di kota Malang, menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Metode studi literatur adalah penelitian yang tempat kajiannya berupa pustaka atau literatur. Pemilihan metode studi literatur karena peneliti membutuhkan data-data dari berbagai sumber literatur baik berupa buku, jurnal, penelitian terdahulu sebagai sumber data penelitian sebagai sumber data penelitian guna mendapatkan landasan teori mengenai topik yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kajian-kajian yang serupa atau kajian yang memiliki hubungan dengan pemanfaatan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran BIPA. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil penelitian-penelitian terdahulu, buku, dan rujukan lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang memuat media pembelajaran berbasis aplikasi dan pengaplikasian aplikasi tersebut sebagai media atau sumber pembelajaran dari *textbook*, jurnal, artikel ilmiah, data digital, dan dokumen lain. Analisis data dilakukan dengan membaca abstrak dari penelitian terdahulu untuk mengetahui apakah permasalahan yang dibahas sesuai dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya, mencatat bagian-bagian penting yang relevan dengan permasalahan penelitian dan menyusun informasi yang didapatkan secara sistematis. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) mencari dan mengumpulkan jurnal dan buku sebagai sumber literatur; (2) menginventarisasi teori dan pendekatan yang relevan; (3) melakukan olah data dan fakta yang ditemukan berkaitan dengan topik yang dipilih; dan (4) menyusun hasil penelitian sesuai dengan informasi yang ditemukan.

HASIL PEMBAHASAN

Media pembelajaran BIPA

Media pembelajaran BIPA adalah alat bantu yang digunakan pengajar BIPA dalam menyampaikan materi kepada pemelajar. Pada pembelajaran BIPA, media pembelajaran memiliki peran, yaitu penyampai materi kebahasaan, penstimulus ide bagi pemelajar untuk memproduksi bahasa lisan dan tulis, penumbuh minat dan motivasi belajar, media yang interaktif akan menambah semangat pemelajar untuk terlibat dalam segala proses pembelajaran baik individu maupun kelompok, dan pendukung pemahaman lintas budaya (Kusmiatun, 2016). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran BIPA tak lepas dari adanya pemanfaatan teknologi yang semakin canggih. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan ini, yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai pembaruan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Contoh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang sering ditemukan yaitu pemanfaatan Microsoft Power Point dalam menampilkan materi sehingga akan terlihat lebih menarik. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran BIPA akan mendukung kegiatan pembelajaran lebih variatif dan efektif, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran BIPA sangat bervariasi, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Melihat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama aplikasi-aplikasi di

smartphone, maka aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran BIPA. Salah satunya yaitu pemanfaatan aplikasi Wordwall dengan topik rumah makan pada pembelajaran BIPA tingkat dasar. Aplikasi Wordwall ini digunakan sebagai media untuk mengajarkan materi terkait makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa aplikasi Wordwall termasuk kategori layak sebagai media pembelajaran kuis untuk pembelajaran BIPA (Taqwa, 2022). Wordwall memiliki fitur yang lengkap seperti kuis, teka-teki silang, kartu acak, roda putar, melengkapi bagian rumpang, dan masih banyak lagi (Septriani & Rustandi, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, Wafiqni dkk. (2021) menyatakan bahwa media Wordwall memudahkan pemelajar dalam memahami materi pelajaran melalui daring dan juga mudah digunakan oleh pengajar untuk mengetahui kemampuan dari pemelajar.

Selain itu, terdapat aplikasi lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran BIPA yaitu aplikasi Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bagi pemelajar BIPA level A2. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sari pada tahun 2021 menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz ini memiliki dampak positif untuk pemelajar BIPA. Pemelajar BIPA dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut dalam menguasai kosakata dan juga membantu pemelajar dalam mendapatkan pemodelan untuk membuat kalimat (Sari C. P., 2021). Berdasarkan kajian yang dilakukan, penerapan aplikasi kuis kosakata daring ini dapat memotivasi pemelajar dan membantu pemelajar dalam memahami topik (Sari C. P., 2021). Media pembelajaran BIPA dengan memanfaatkan teknologi ini terbukti membantu peningkatan pemahaman pemelajar terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat ini dapat menambah efektivitas interaksi antara pengajar dan pemelajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital di dalam proses pembelajaran dapat memotivasi pemelajar untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran daring ataupun luring (Septriani & Rustandi, 2023). Aplikasi lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu Quizlet. Quizlet merupakan aplikasi berbasis *game* yang memiliki beragam fitur yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat dalam Quizlet yaitu *mode* pembelajaran, kartu *flash*, kuis, permainan mencocokkan, dan kegiatan kolaboratif yang disediakan dalam setiap modul/set yang dibuat (Setiawan & Wiedarti, 2020).

Quizlet

Quizlet merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizlet dapat digunakan melalui aplikasi yang diunduh atau diakses langsung melalui website Quizlet. Sekitar 50 juta pengguna bulanan aktif menggunakan aplikasi Quizlet, dengan 3 miliar sesi belajar dan 350 juta kumpulan kosakata (Waluyo & Bucol, 2021). Aplikasi ini mudah diakses dan digunakan oleh segala rentang usia. Aplikasi ini bertujuan untuk mengoptimalisasi hasil belajar, terutama di bidang bahasa. Meskipun demikian, Quizlet tidak hanya menekankan pada bidang bahasa saja, bidang keilmuan lain juga dapat memanfaatkan aplikasi ini.

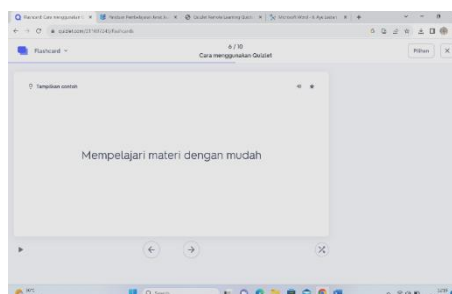
Di dalam aplikasi Quizlet memiliki beberapa fitur yang menarik untuk digunakan. Salah satunya adalah fitur yang bernama *flashcard*. *Flashcard* merupakan fitur yang sudah familiar bagi pengguna Quizlet. *Flashcard* sendiri dalam dunia pendidikan merupakan sekumpulan kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu. Di bidang pendidikan, *flashcard* berisi materi ajar dan definisinya, biasanya berupa kartu bergambar dengan ukuran yang berbeda-beda. Sementara itu, *flashcard* dalam Quizlet tersedia dalam bentuk digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. *Flashcard* ini berupa kartu dua sisi yang terdiri atas sisi depan yang dapat diisi dengan kosakata dalam bahasa asing, dan sisi belakang yang dapat diisi dengan penjelasan tentang kosakata yang ada di sisi depan.

Quizlet tersedia secara gratis dan berbayar. Walaupun menggunakan Quizlet secara gratis, aplikasi ini sudah terorganisasi dengan baik. Fasilitas yang disediakan oleh aplikasi Quizlet berupa layanan kelas virtual mulai dari pembuatan folder berisi kumpulan *flashcard* dalam satu materi tertentu, memberi batasan kepada anggota dalam mengaksesnya, hingga dalam menyimpan hasil kuis para pengguna (Sari, D. E., 2019). Selain tersedia dalam bentuk digital, *flashcard* dan tes yang telah dibuat juga dapat dicetak sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi tanpa harus dihubungkan dengan internet. Sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media mengingat suatu materi, Quizlet juga dilengkapi dengan audio-visual. Oleh karena itu, pengguna dapat menyimak pelafalan kata yang disediakan beserta dengan gambarnya ketika memainkan *flashcard*.

Fitur-fitur dalam Quizlet dapat dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1. *Flashcard*

Terdiri dari sejumlah kartu yang dapat dimainkan secara acak atau berurutan dengan mengklik tombol tanpa memutar otomatis. Dalam Quizlet, guru dapat membuat kartu atau *flashcard* yang berisi tentang materi ajar untuk bidang tertentu, seperti bahasa. Kartu-kartu ini juga dapat diisi dengan materi ajar tentang ekonomi dan agama. *Flashcard* tidak hanya dengan kata-kata/istilah/definisi kata saja, melainkan dapat diisi dengan diagram, grafik, maupun gambar. Fitur ini bermanfaat untuk melatih penguasaan kosakata terutama kosakata baru penggunanya.

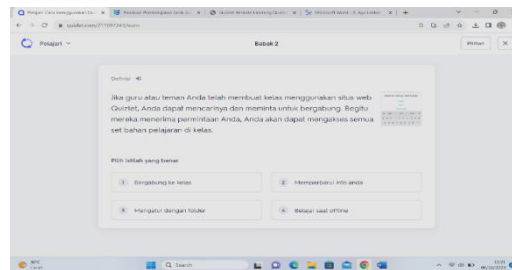


Gambar 1 Fitur *Flashcard* Quizlet

2. Pelajari (*Learn*)

Fitur ini berisi kumpulan pertanyaan yang terkait dengan materi ajar yang sudah disediakan dalam *flashcard*. Fitur ini hampir mirip dengan soal *Multiple Choice* (MC), yaitu dapat memilih salah

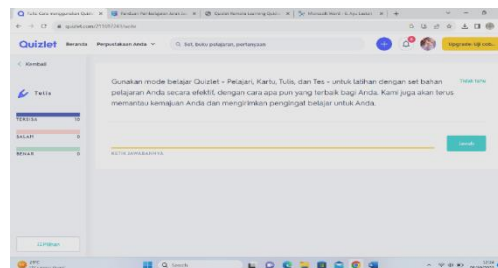
satu jawaban yang mereka anggap paling tepat. Pilihan jawaban akan langsung ditampilkan pada layar. Fitur ini dapat membantu pemelajar untuk mempelajari arti dari kata-kata melalui pilihan ganda dan pertanyaan yang tersedia (Sanosi, 2018).



Gambar 2 Fitur *Learn* Quizlet

3. Tulis (*Write*)

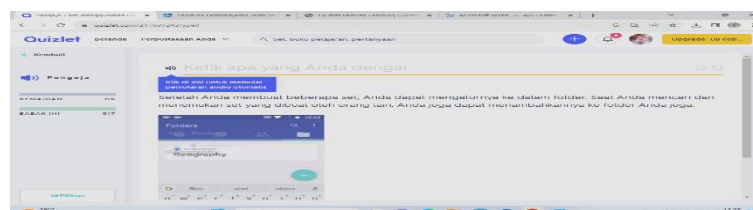
Fitur tulis berisi soal latihan dengan jawaban esai yang cara menjawabnya dengan menulis atau mengetik jawaban pada kolom yang disediakan. Aplikasi akan langsung memberikan jawaban benar atau salah. Kelebihan dari fitur tulis adalah pengguna memiliki hak untuk mengklaim jawaban yang dianggap benar oleh pengguna. Fitur ini dianggap penting karena dalam bahasa tulis dapat terjadi kesalahan pengetikan yang membuat aplikasi membaca jawaban sebagai salah, meskipun sebenarnya jawaban benar tetapi salah ketik.



Gambar 3 Fitur *Write* Quizlet

4. Pengeja (*Spell*)

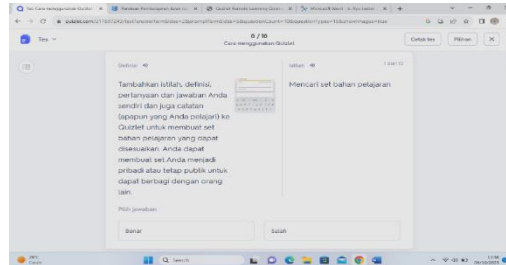
Salah satu media audiovisual Quizlet adalah pengeja. Selain menggunakan tulisan, ada rekaman suara yang dapat didengar sebagai bagian dari pertanyaan. Di sini pemelajar diminta untuk mengetik kata ataupun kalimat yang mereka dengar. Setelah itu, hasilnya akan ditunjukkan apakah benar atau tidak. Adanya fitur ini bermanfaat untuk pemelajar dalam keterampilan menyimak pertanyaan yang diberikan.



Gambar 4 Fitur *Spell* Quizlet

5. Tes (*Test*)

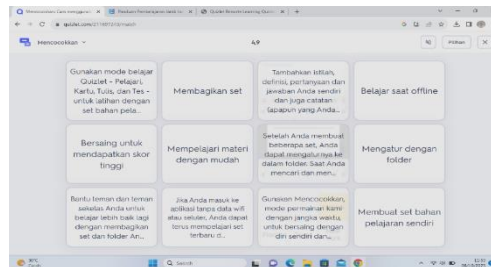
Tes adalah alat evaluasi Quizlet yang paling kompleks. Fitur ini memiliki bentuk soal esai, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berdasarkan pada perangkat pembelajaran dengan istilah-istilah yang dijelaskan dengan gambar, definisi ataupun terjemahan (Sanosi, 2018). Fitur ini bermanfaat untuk mengetahui tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi yang telah diberikan.



Gambar 5 Fitur *Test* Quizlet

6. Mencocokkan (*Match*)

Alat pengujian yang mencocokkan fitur-fitur permainan yang hilang sebagai daya tarik bagi pengguna. Fitur ini menggunakan sistem apabila kata/istilah yang dipilih cocok maka kata/istilah tersebut akan menghilang dari layar. Permainan menghilang ini memiliki fitur ketika pengguna memilih dua kata yang cocok, maka kata tersebut hilang. Jika pengguna mampu menghilangkan semua kata, maka semua tes pada fitur tersebut telah dikerjakan dengan baik. Adanya fitur ini melatih pemelajar agar lebih cermat dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.



Gambar 6 Fitur *Match* Quizlet

Berikut ini langkah-langkah penggunaan Quizlet:

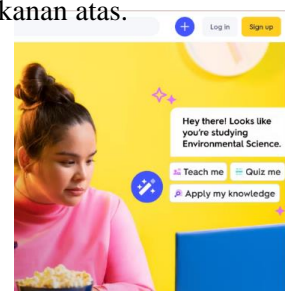
a. Langkah-langkah membuat akun Quizlet bagi guru dan siswa

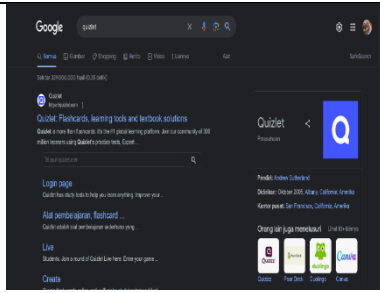
1. Mencari web Quizlet di google.

Klik link paling atas “*Quizlet Flashcard, Learning tools and textbook solutions*”

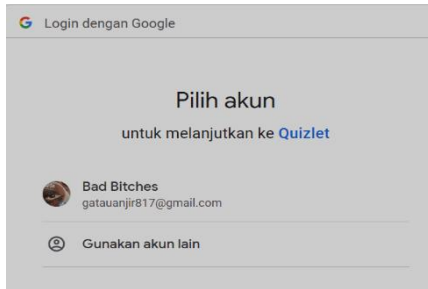
2. Membuat akun Quizlet terlebih dahulu.

Klik “*Sign Up*” pada kolom di sebelah *Log In* sebelah kanan atas.





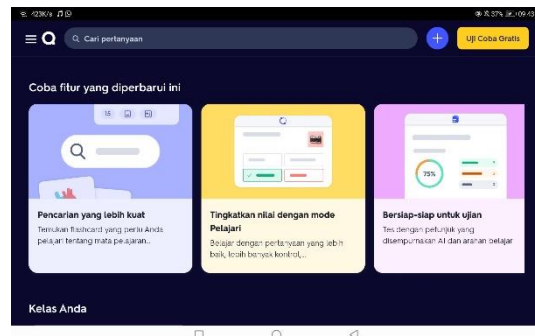
3. *Sign Up* menggunakan akun *Google*.



4. Mengisi tanggal lahir dan *username* atau nama pengguna.



5. Setelah melakukan pendaftaran pada Quizlet, akan muncul halaman depan Quizlet

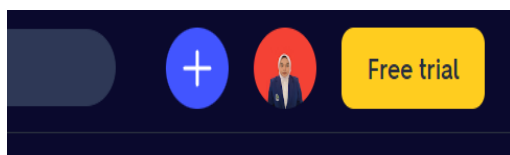


b. Langkah-langkah menggunakan Quizlet bagi guru

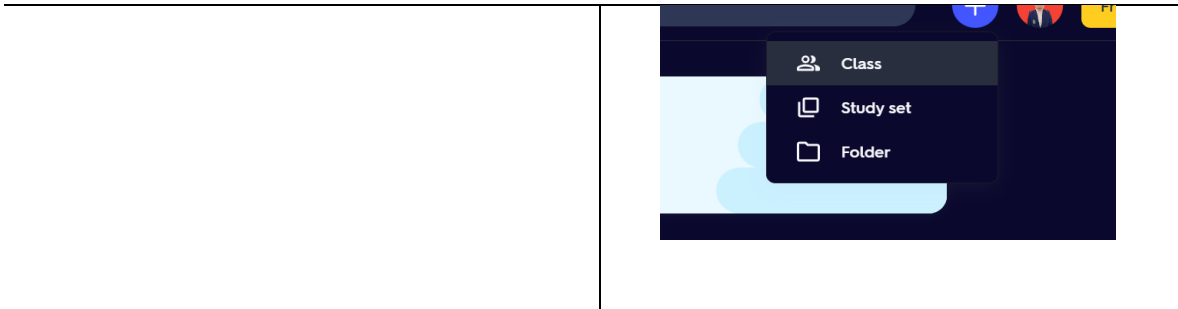
Setelah membuat akun Quizlet, langkah selanjutnya yaitu membuat kelas baru bagi siswa.

1. Membuat kelas bagi siswa.

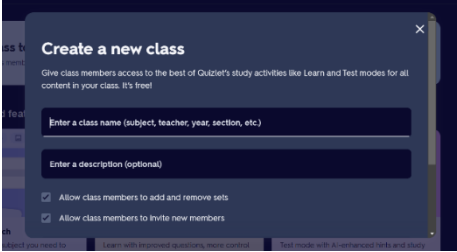
Klik kolom dengan logo (+)



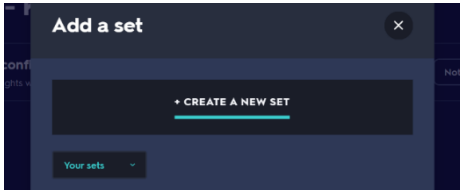
2. Setelah mengklik logo (+), akan muncul *class*, *study set*, dan *folder*. Klik *class* untuk membuat kelas.



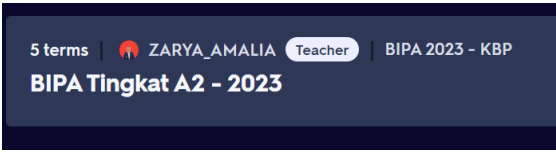
3. Tulis nama untuk kelas yang diinginkan, deskripsi dan persetujuan di dalam kelas.



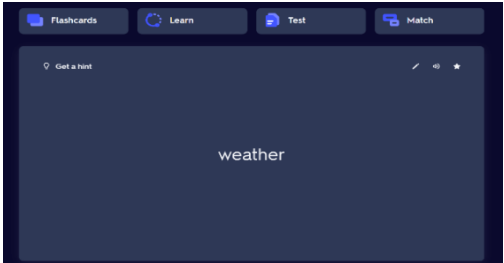
4. Setelah membuat kelas, guru dapat membuat set. Di dalam set ini, guru dapat membuat kelas yang berisi kuis ataupun materi yang akan diajarkan.



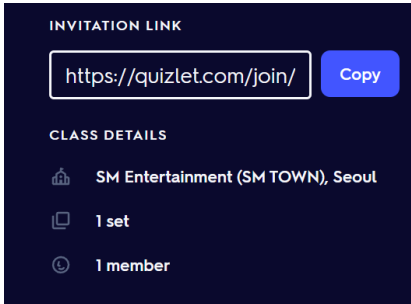
5. Setelah membuat set kelas yang berisi materi, terdapat tampilan seperti gambar di bawah.



6. Tampilan selanjutnya yaitu fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran.

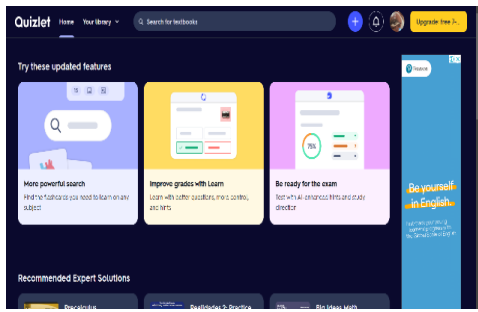


7. Setelah fitur dan set sudah siap, guru dapat membagikan *link* yang terdapat di bagian kanan halaman.



c. Langkah-langkah menggunakan Quizlet bagi siswa

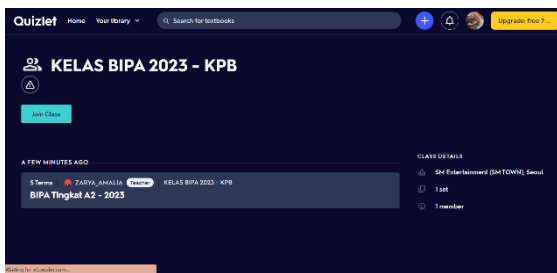
1. Setelah membuat akun Quizlet, akan muncul halaman depan Quizlet.



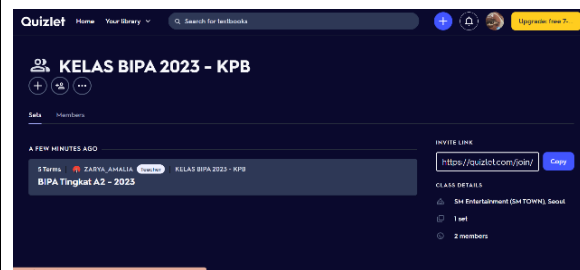
2. Klik *link* yang diberikan oleh guru sebagai akses untuk masuk ke dalam kelas yang sudah disediakan guru.



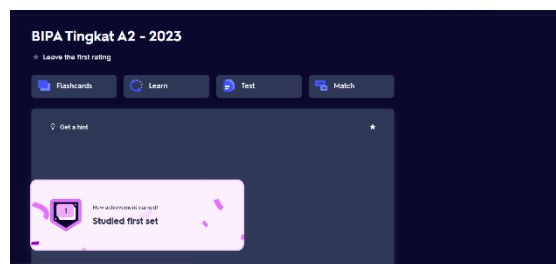
3. Untuk bergabung dengan kelas, Klik “Join Class” setelah mengklik link yang telah diberikan.



4. Untuk mengikuti set materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, klik materi yang ada.



5. Selanjutnya, ikuti materi ataupun tes yang telah diberikan oleh guru.



Implementasi Quizlet sebagai media pembelajaran BIPA

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah berkembang pesat, tidak lagi bergantung pada media yang konvensional. Penggunaan media pembelajaran digital dianggap lebih efisien dan efektif terutama dalam meningkatkan pemahaman pemelajar terhadap materi yang diajarkan. Quizlet merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif. Aplikasi ini juga terbukti efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Al-Malki pada tahun 2020 mendapat temuan bahwa penggunaan Quizlet berpengaruh secara signifikan pada kinerja pemelajar dasar dalam perolehan kosa kata.

Pemanfaatan aplikasi Quizlet dapat menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan kolaboratif, lebih banyak keterampilan bahasa harus dimasukkan dalam Quizlet untuk membantu siswa mempelajari kosakata lebih cepat dan dengan cara yang menarik (Al-Malki, 2020).

Pada tahap awal penerapan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran BIPA, pengajar dapat menyusun rencana belajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dan juga level dari pemelajar BIPA. Pengajar dapat merancang set pembelajaran di aplikasi Quizlet disesuaikan dengan materi dan keterampilan berbahasa yang ingin dicapai. Setelah itu, pengajar dapat menyampaikan cara menggunakan aplikasi Quizlet baik melalui *website* ataupun aplikasi seluler. Pengajar dapat menjelaskan fitur-fitur yang akan digunakan di aplikasi Quizlet dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan di awal pertemuan. Saat proses pembelajaran, terdapat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pemelajar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca termasuk keterampilan yang bersifat reseptif atau menerima, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis termasuk keterampilan yang memiliki sifat ekspresif dan produk sehingga bersifat menghasilkan (Hardiana dan Purwati, 2023). Fitur-fitur dalam Quizlet dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengasah keterampilan berbahasa pemelajar BIPA. Berikut ini penerapan Quizlet sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pemelajar BIPA.

a. Menyimak

Menyimak adalah keterampilan dasar yang seharusnya dimiliki oleh pemelajar karena keterampilan ini diperlukan untuk mendukung keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak berupa kegiatan mendengarkan untuk memperoleh informasi (Widyantara & Rasna, 2020). Keterampilan berbahasa ini melatih kemampuan pemelajar dalam menyampaikan kembali pemahaman dari hasil simakan yang didengarnya baik melalui kegiatan berbicara maupun menulis. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Quizlet sebagai medianya, pengajar dapat memanfaatkan fitur *spell/pengeja*. Fitur ini menyediakan rekaman suara yang dapat didengar secara berulang oleh pemelajar. Setelah itu, pemelajar dapat mengetik kata atau kalimat yang mereka dengar. Fitur ini bermanfaat bagi pemelajar dalam menyimak informasi dan menyampaikan hasil simakannya ke dalam bentuk tulisan.

b. Berbicara

Berbicara adalah keterampilan berbahasa seseorang untuk berkomunikasi secara lisan. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud berupa ide, pikiran, gagasan seseorang kepada orang lain melalui bahasa lisan (Ilham & Wijati, 2020). Keterampilan berbicara memiliki kaitan yang erat dengan keterampilan menyimak yaitu ujaran dapat dipelajari melalui kegiatan menyimak dan meniru. Keterampilan berbahasa ini merupakan keterampilan berbahasa yang membutuhkan kreativitas pengajar dalam melatih keterampilan berbicara pemelajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan media aplikasi Quizlet dapat memanfaatkan fitur *spell* ataupun *flashcard*. Pengajar dapat menggunakan fitur *spell* dimana pemelajar diminta untuk

mengikuti pelafalan kata yang ada di fitur tersebut. Selain itu, melalui fitur *flashcard* pemelajar dapat membuat kalimat terkait kumpulan kosakata atau istilah yang ada di dalam *flashcard* kemudian menyampaikan kalimat yang dibuatnya secara lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa modifikasi Quizlet dengan menggunakan metode *storytelling* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

c. Membaca

Membaca adalah keterampilan reseptif untuk menerima informasi melalui bahasa tulis (Jayanti, 2017). Keterampilan membaca ini berupa kemampuan seseorang untuk memaknai sesuatu hal yang ada di dalam sebuah tulisan. Saat proses pembelajaran, pengajar dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalam Quizlet. Fitur yang dapat dimanfaatkan yakni *flashcard* dan *match* (mencocokkan). Pemelajar dapat mengerjakan kuis berupa mencocokkan definisi dengan kosakata yang cocok untuk mengukur pemahaman pemelajar terkait definisi dari sebuah istilah/kosakata. Selain itu, pengajar juga dapat memanfaatkan fitur *learn* (pelajari) untuk memberikan materi dan bahan bacaan kepada pemelajar sehingga dapat melatih keterampilan membaca pemelajar. Dengan menggunakan fitur *learn*, pengajar juga dapat memberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman pemelajar terkait materi yang telah dibacanya.

d. Menulis

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi daripada keterampilan berbahasa yang lain. Untuk memiliki keterampilan ini, seseorang harus menguasai keterampilan membaca terlebih dahulu. Hal ini karena dalam keterampilan menulis membutuhkan kemampuan memilih kata, merangkai kalimat, dan merangkai paragraf menjadi sesuatu yang utuh. Pada kegiatan pembelajaran, pengajar dapat menggunakan fitur *write* di aplikasi Quizlet. Di fitur ini, pengajar dapat membuat soal latihan yang akan dijawab oleh pemelajar. Jawaban dari pemelajar ini berupa jawaban esai yang cara menjawabnya dengan mengetik jawaban pada kolom yang disediakan. Fitur *write* ini memiliki batas jumlah kata sekitar 500 hingga 1000 kata sehingga pemelajar dapat melatih keterampilan menulisnya dengan fitur ini.

Selain untuk empat keterampilan berbahasa, penggunaan aplikasi Quizlet juga terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan pemelajar terhadap kosakata/istilah baru. Hal ini juga diungkapkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Iryna Mykytka pada tahun 2020 berjudul "*The Use of Quizlet to Enhance L2 Vocabulary Acquisition*" menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya Quizlet, sangat disukai oleh pemelajar EFL tingkat sarjana bahasa Spanyol. Peserta dalam studinya merasa bahwa dengan menggunakan Quizlet membuat pengetahuan kosa kata mereka meningkat dan mereka merasa lebih termotivasi dan menjadi pembelajar yang lebih mandiri (Mykytka, 2023). Dari hasil penelitian terkait penerapan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran membuat pemelajar memiliki rasa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Selain itu,

penggunaan Quizlet juga mendorong pemelajar untuk berinteraksi dan berpartisipasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara menghibur dan tidak membosankan. Selain kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh Quizlet, aplikasi ini juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan. Kekurangan dari Quizlet yaitu harus menggunakan akun berbayar untuk mendapatkan fasilitas atau menggunakan fitur yang lebih. Apabila menggunakan akun berbayar, guru dapat memantau kemajuan belajar pemelajar dengan *mode* pelajari, tes, dan solusi yang diverifikasi oleh para ahli.

SIMPULAN

Pembelajaran BIPA adalah pembelajaran yang dirancang khusus untuk penutur asing yang ingin mempelajari bahasa Indonesia. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari oleh pemelajar BIPA yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mengajarkan keterampilan berbahasa ini membutuhkan strategi pembelajaran bahasa, yang mencakup media yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan metode pengajarannya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman pemelajar terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pemelajar. Media pembelajaran interaktif dapat berupa aplikasi berbasis permainan yang mudah diakses.

Quizlet adalah aplikasi berbasis permainan yang dapat digunakan melalui aplikasi yang diunduh ataupun diakses langsung melalui *website*. Quizlet memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran BIPA, seperti fitur *flashcard*, *learn*, *write*, *spell*, *test*, dan *match*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa Quizlet dapat menjadi media pembelajaran BIPA untuk keterampilan berbahasa. Selain keterampilan berbahasa, Quizlet juga mendukung penguasaan pemelajar terhadap kosakata/istilah baru dan juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Penelitian ini belum melalui uji coba sehingga penelitian ini dapat dijadikan sumber bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba terhadap penerapan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran BIPA.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Malki, M. A. (2020). *Quizlet: An Online Application to Enhance EFL Foundation Students' Vocabulary Acquisition at Rustaq College of Education, Oman*. *Arab World English Journal*, 6, 332–343.
- Fariqoh, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Riksa Bahasa*, 2(2), 219-223.
- Fazriyah, N., dkk. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 139-147.
- Hardiana, M. T. A. N., & Purwati, Yuli. (2023). Penerapan Model Frayer dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Hasta Wiyata*, 6(1), 57-64.

- Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Jayanti, M. D. (2017). Keterampilan Berbahasa dan Reseptif Mahasiswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Conference on Language and Language Teaching*, 279-284.
- Kurniawan, A., dkk. (2020). *MTQ (Quizlet Modification Tecnology) in training Students Speaking Skills*. *Pancaran Pendidikan* 9(3), 23-30.
- Kusmiatun, A. (2016). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. K-Media.
- Mykytka, I. (2023). *The Use Of Quizlet To Enhance L2 Vocabulary Acquisition*. *Encuentro Journal*, 31, 56–69.
- Nn. (2023). Bahasa Indonesia Ditetapkan sebagai Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO. Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, 2023.
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-172.
- Sanosi, A. B. (2018). *The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition*. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 6(4), 71-77.
- Sari, C. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kosakata Melalui Aplikasi Kuis Kosakata Daring bagi Pemelajar BIPA Level A2. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(2), 125-132.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Sarudi, Wawan. (2018). Penggunaan Media Kartu Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX G SMPN 3 Wates Kediri. *Hasta Wiyata*, 1(1), 54-63.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 13-25.
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). *The Effectiveness Of Quizlet Application Towards Students' Motivation In Learning Vocabulary*. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95.
- Taqwa, Z. Z. (2022). Pengembangan Media Quiz dengan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Makanan Khas Kuliner Laut bagi Pelajar BIPA Tingkat Dasar. *Malang: FKIP Universitas Islam Malang*.
- Wafiqni, Nafia., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Waluyo, B., & Bucol, J. L. (2021). *The Impact of Gamified Vocabulary Learning Using Quizlet on Low-Proficiency Students*. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal(CALL-EJ)*, 22(1), 158-179.

Widyantara, I. M. S., & Rasna, I. W. (2020). Penggunaan Media Youtube sebelum dan saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 113–122.