

Similaritas Artikel SNP 2019

by Dhany Efita Sari

Submission date: 25-Apr-2019 12:55PM (UTC+0700)

Submission ID: 1118838953

File name: SNP_2019_ARTIKEL.docx (30.89K)

Word count: 2347

Character count: 15537

Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Era Generasi Milenial

Dhany Efita Sari

22

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jalan Ahmad Yani Pabelan Kartasura Sukoharjo, Tromol Pos 1 Surakarta
e-mail: des576@ums.ac.id

21

Abstrak: Generasi milenial merupakan generasi yang akrab dengan penggunaan teknologi dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Generasi ini dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk menggunakan teknologi internet melalui telepon selular atau handphone yang lebih praktis dan mudah digunakan. Proses pendidikan dan pembelajaran pada generasi ini tentunya perlu menerapkan beberapa metode pembelajaran yang tepat dengan menggunakan telepon selular yang berbasis *smartphone* agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Quizlet merupakan perangkat pembelajaran online berbasis *smartphone* yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk segala usia. Quizlet dapat diakses oleh siswa melalui telepon selular berbasis android maupun iOS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan kelebihan aplikasi Quizlet yang dapat dipergunakan pada proses pembelajaran generasi milenial. Studi literatur digunakan untuk menjelaskan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi Quizlet melalui analisis teori dan literatur yang telah diperoleh.

Kata kunci: Quizlet; pembelajaran; *smartphone*; generasi milenial.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Istilah generasi milenial merupakan istilah untuk menggantikan Generasi Y, yakni generasi yang lahir antara tahun 1982 - 2004. generasi ini akan mendewasa pada era milenium, maka disebutlah generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan, sebagai contoh *smartphone* yang digunakan untuk memudahkan untuk mengakses informasi, khususnya di bidang pendidikan.

Faktanya, penggunaan *smartphone* telah dimanfaatkan oleh para generasi milenial di Stockton, New Jersey sebagai perangkat pembelajaran berbasis *e-learning*, yang berfungsi untuk menerima dan mengirim email, serta men-download podcast. (Foti dan Jomayra, 2014: 65). Di Indonesia, mayoritas generasi milenial masih menggunakan *smartphone* yang terbatas untuk kepentingan hiburan semata, seperti bermain *game*, mendengarkan musik, *chatting*, bermain sosial media, dan lain sebagainya. Akan tetapi, banyak juga didapati penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar sebagai media pembelajaran yang banyak diminati generasi milenial. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* android atau iOS (iphone Operating System) ini mudah digunakan dan fleksibel.

Smartphone sebagai media pembelajaran berbasis mobile atau yang biasa disebut dengan *mobile learning*, memiliki beberapa keuntungan. Salah satunya *smartphone* merupakan perangkat *mobile* yang terhubung dengan internet, maka baik siswa maupun guru tidak akan kesulitan mencari berbagai bidang ilmu yang tersedia luas di internet untuk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, melalui penggunaan *smartphone*, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh

tempat dan waktu. *smartphone* merupakan perangkat *mobile* dengan harga terjangkau yang dapat dibeli oleh masyarakat dan hampir setiap orang memilikinya. Menurut Wibowo, *smartphone sebagai mobile learning* menawarkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS menuntut peserta didik dapat berpikir kritis dan sebagai *problem solver*, mampu berkolaborasi, berkomunikasi, berkreasi dan berinovasi, yang merupakan berbagai contoh aktivitas penggunaan teknologi pendidikan melalui perangkat *mobile smartphone*.

Salah satu penggunaan teknologi pendidikan melalui perangkat *mobile smartphone* adalah penggunaan aplikasi *Quizlet* yang tersedia pada perangkat *mobile* android maupun iOS sebagai media pembelajaran berbasis daring (*online*). *Quizlet* merupakan perangkat pembelajaran daring (*online*) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya (Kalecky, 2016). *Quizlet* dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk *website*. Selanjutnya, pada bulan Agustus 2012 *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk *iOS* (*Iphone Operating System*). Setahun berikutnya disusul aplikasi *Quizlet* untuk *Android* pada bulan Agustus 2013.

Aplikasi *Quizlet* merupakan salah satu angin segar dalam dunia pendidikan, terlebih untuk media pembelajaran yang berbasis daring (*online*). Aplikasi *Quizlet* memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, akan tetapi, faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran termasuk pembelajaran ekonomi-akuntansi. Penggunaan *Quizlet* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *online* ini menarik untuk dikaji terutama bagi generasi milenial yang hampir tidak pernah berjarauhan dengan *smartphone* di genggamannya. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menjelaskan fungsi dan kelebihan-kelebihan *Quizlet* sebagai media pembelajaran *mobile learning* yang cocok diterapkan bagi peserta didik di era milenial. Penelitian ini memiliki manfaat umumnya bagi para pembaca, khususnya bagi para guru maupun peserta didik untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* yang berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran yang tentunya cocok digunakan para generasi milenial.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan teori dan hasil penelitian yang relevan untuk menjelaskan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran.

Rujukan-rujukan yang diperoleh dari ulasan literatur digabungkan menjadi model inovatif yang berguna dalam menyelesaikan masalah yang dibahas. Analisis mendalam didukung oleh temuan yang dilaporkan oleh peneliti sebelumnya terkait dengan penggunaan *Quizlet* di dalam pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan Creswell (2009), "tinjauan literatur menyelesaikan banyak tujuan. Tinjauan literatur memudahkan untuk berbagi dengan pembaca, hasil penelitian lain yang terkait erat dengan yang apa sedang dilakukan", di mana pernyataan ini dapat dianggap sebagai signifikansi literatur yang relevan dalam mendukung makna penelitian untuk mendapatkan analisis yang lebih mendalam.

Terdapat lima tahapan yang harus dilalui untuk mengungkapkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran berbasis *smartphone*. Lima tahapan ini terdiri dari: (1) menginventarisasi gagasan dan pemikiran yang dilakukan dengan membaca artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian; (2) mengkoleksi referensi yang relevan dalam bentuk buku dan artikel ilmiah yang terkait; (3) menginventarisasi teori dan pendekatan yang relevan untuk mendukung topik yang dipilih; (4) melakukan olah data dan fakta yang dikaitkan dengan teori yang berlaku untuk menghasilkan konsep atau solusi tertentu; (5) melakukan proses penulisan artikel ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Apa itu *Quizlet*?

Quizlet merupakan perangkat sederhana yang mudah digunakan serta inovatif yang dapat membantu peserta didik untuk belajar. *Quizlet* dapat diunduh melalui *playstore* maupun diakses melalui <https://quizlet.com/>. Tercatat lebih dari 20 juta pengguna *Quizlet* aktif mengunjungi *Quizlet*, baik melalui *website* maupun aplikasi setiap bulannya. Aplikasi ini mudah digunakan untuk segala usia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Vargas, 2011). Aplikasi ini diolah dan dioptimalkan untuk tujuan belajar, tidak hanya pada bidang bahasa saja, akan tetapi disiplin ilmu lainnya dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat set atau materi bahan ajar sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran melalui *Quizlet*.

Salah satu fitur *Quizlet* yang familiar dinamakan *flashcard*, dalam dunia pendidikan *flashcard* ini merupakan sekumpulan kartu (*definition*) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Kartu-kartu ini berisi materi ajar dan definisinya. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran *flashcard* (Nurseto, 2011). Sedangkan pada *Quizlet*, *flashcard* yang ditawarkan merupakan bentuk digital, yang dapat diakses melalui *website* atau melalui ponsel berbasis android (*smartphone*). *Flashcard* yang disuguhkan *Quizlet* memudahkan *user* untuk dapat berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi *flashcard* dengan *user* lainnya. *Flashcard* dapat dibuat dari awal dengan mengawali untuk meng-*edit* kartu yang tersedia.

b. Fitur yang disediakan oleh *Quizlet*

Quizlet merupakan salah satu *website* edukasi terbesar di dunia. Selain *Quizlet*, ada *Schoology*, *Quipper School*, Ruang Guru, dan masih banyak lainnya. Aplikasi-aplikasi ini ada yang sifatnya gratis, namun ada pula yang berbayar. Pada dasarnya, akses *Quizlet* ini gratis, pada *website* maupun aplikasi. Maka dari itu, keterjangkauan terhadap perangkat ini tidak perlu diragukan lagi. Meskipun tersedia dalam bentuk aplikasi *smartphone*, *Quizlet* juga dapat digunakan meskipun dalam keadaan *offline* (tidak terhubung dengan internet).

Meskipun gratis, *Quizlet* telah terorganisasi dengan baik, fasilitas yang diberikan berupa layanan kelas virtual mulai dari mengelola beberapa folder yang berisi sekumpulan *flashcard* dalam satu topik atau materi tertentu, memberikan batasan kepada anggota *user* untuk mengaksesnya, hingga merekam skor para pengguna ketika menjalankan *mode-mode* yang ada. Bahkan, serangkaian *flashcard* yang telah dibuat dapat dicetak, termasuk tes. Sebagai layanan pendukung dan sarana mempermudah mengingat, *Quizlet* menyediakan fasilitas yang dilengkapi audio-

visual. Artinya, pengguna dapat menyimak pelafalan kata yang ada sekaligus memperhatikan gambar ketika *flashcard* dimainkan.

Secara umum, fitur dalam *Quizlet* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) *Flashcard*: berisi sekumpulan kartu yang dapat dimainkan secara acak maupun berurutan baik dengan mengklik button (tidak memutar otomatis) atau dengan putar otomatis. Kartu atau *flashcards Quizlet* ini berisi tentang materi-materi ajar yang telah diset oleh guru. *Flashcard* tidak hanya untuk mata pelajaran bahasa saja akan tetapi disiplin ilmu lainnya seperti ekonomi dan akuntansi dapat dibuatkan materi/set bahan ajar dalam *flashcard Quizlet*. *Flashcard* tidak hanya dapat diisi dengan kata/istilah/ definisi kata, akan tetapi juga dapat diisi dengan diagram, grafik, maupun gambar.
- 2) *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.
- 3) *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. Jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan pada aplikasi. Keunikan fitur tulis adalah *user* memiliki hak untuk mengklaim jawaban yang dianggap salah oleh aplikasi. Fitur ini dirasa perlu karena dalam bahasa tulis, mungkin bisa terjadi kesalahan pengetikan, sehingga aplikasi membaca jawabannya adalah salah, meski sebenarnya jawaban benar akan tetapi salah ketik.
- 4) *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.
- 5) *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*).
- 6) *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. Jika peserta bisa membuat semua kata menghilang, maka peserta didik telah menyelesaikan seluruh tes dalam fitur ini dengan baik.
- 7) *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.
- 8) *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.

c. Kelebihan Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Bagi Generasi Milenial

Generasi milenial tentunya akan sangat terbantu dengan adanya aplikasi *Quizlet* yang gratis dan mempermudah proses pembelajaran. Apalagi mereka merupakan generasi yang hampir tidak pernah lepas dari *smartphone* dalam genggamannya. *Quizlet* hadir sebagai salah satu terobosan baru media pembelajaran untuk segala usia dan disiplin ilmu. Fitur-fitur menarik juga disuguhkan agar dari hari ke hari, pengguna *Quizlet* makin bertambah.

Adapun beberapa kelebihan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran berbasis *smartphone* dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) *Quizlet* merupakan aplikasi yang tidak berbayar, dan mudah untuk digunakan baik untuk peserta didik maupun guru. Peserta didik tentunya akan lebih antusias dalam pembelajaran sebab *Quizlet* semacam *game* yang bisa mereka mainkan meskipun *game* dalam *Quizlet* berisi berbagai pertanyaan yang berasal dari materi ajar yang telah ditampilkan dalam *flashcards*. Bagi guru, akan lebih mudah men-*setting* materi ajar melalui *flashcards* dan guru dapat menyesuaikan bahan pembelajaran apa saja yang dibutuhkan oleh siswa (Crandell, 2017).
- 2) *Quizlet* menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih independen dalam belajar, baik melalui *laptop*, *personal computer*, maupun *smartphone*. (Barr, 2015).
- 3) Dengan menggabungkan belajar dengan permainan sosial yang mengasyikkan, fitur *Quizlet Live* dalam aplikasi *Quizlet* dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar secara mandiri sebagai upaya untuk mempersiapkan permainan/*game* dalam *Quizlet*. Dengan demikian *Quizlet Live* hadir sebagai terobosan baru media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas. (Wolff, 2016).
- 4) *Quizlet* menjembatani antara para peserta didik dengan gaya belajar visual, audio-visual, maupun kinestetik. Hal ini dikarenakan dalam aplikasi *Quizlet*, tidak hanya terdapat gambar-gambar dalam *flashcards* saja akan tetapi juga disediakan *button* untuk pengejaan kata, baik dalam Bahasa Indonesia maupun dalam bahasa lainnya. Selain itu peserta didik dengan gaya belajar kinestetik sangat terbantu dengan *Quizlet* yang tidak hanya dapat dipelajari di dalam kelas saja akan tetapi dapat diakses dan dipelajari kapan saja dan dimana saja. (Quizlet, 2016)

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Quizlet merupakan pembelajaran daring berbasis *smartphone* yang cocok digunakan untuk peserta didik di berbagai tingkat pendidikan dan di berbagai disiplin ilmu, tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa saja. Hal ini dikarenakan *Quizlet* memiliki berbagai fitur menarik dan cocok digunakan untuk berbagai disiplin ilmu, seperti *setting* materi atau bahan ajar menggunakan fitur *flashcards*. Selain itu, media belajar ini juga praktis digunakan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui *laptop* maupun *smartphone*. Belajar akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik di era milenial dengan menggunakan *Quizlet* dan berbagai fitur pendukung yang diciptakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang luwes, tidak kaku, dan menantang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Nurseto, T. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.

Quizlet. (2016). *How I Made Learning Fun in My Classroom using Quizlet Live*. Retrieved from <https://Quizlet.com/blog/how-i-made-learning-fun-in-my-classroom-using-Quizlet-live>

Foti, M.K. dan Jomayra, M. (2014). Mobile Learning: How Students Use mobile Devices to Support Learning. *Journal of Literacy and Technology*, 15 (3), 58-78.

Kalecky, R. (2016). *Quizlet vs. Vocabulary Notebook: The Impact of Different Methods of Storing and Revising Vocabulary on Students' Progress, Retention and Autonomy*. Thesis. Masaryk University: Department of English and American Studies Teaching.

Creswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Newbury Park: Sage Publications.

Vargas, J.M. (2011). *Modern Learning: Quizlet In The Social Studies Classroom*. Thesis. Kansas: Wichita State University.

Crandell, E.R. (2017). *Quizlet Flashcards for the First 500 Words of the Academic Vocabulary List*. Thesis. Utah: Brigham Young University.

Barr, B.W.B. (2015). *Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning*. Japan: Tamagawa University.

Wolff, G. (2016). *Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm*. Japan: The Japan Association for Language Teaching

Similaritas Artikel SNP 2019

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

publikasiilmiah.ums.ac.id

Internet Source

11%

2

docplayer.info

Internet Source

2%

3

www.garyjwolff.com

Internet Source

1%

4

theses.cz

Internet Source

1%

5

journals.gre.ac.uk

Internet Source

1%

6

Štěpánka Bilová. "Collaborative and Individual Vocabulary Building Using ICT", Studies in Logic, Grammar and Rhetoric, 2018

Publication

1%

7

discovery.ucl.ac.uk

Internet Source

1%

8

www.br-ie.org

Internet Source

1%

9	www.scribd.com Internet Source	1 %
10	jalt-publications.org Internet Source	<1 %
11	vdocuments.site Internet Source	<1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
13	anugrahunjasarolangun.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.gameedukasi.com Internet Source	<1 %
16	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
17	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
20	media.neliti.com Internet Source	

<1 %

21

tabloidnova.com

Internet Source

<1 %

22

ejournal.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Similaritas Artikel SNP 2019

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6