

## Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji

A. Dani<sup>1</sup>, N. Rahayu<sup>2</sup>, A. M. Yohani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: [ahmad.dani7892@gmail.com](mailto:ahmad.dani7892@gmail.com), [nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id](mailto:nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id), [adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id](mailto:adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id)

### Abstrak

Menurut mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, *kanji* merupakan mata kuliah yang cukup sulit dipelajari. Rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar A adalah 55,9. Rata-rata tersebut masih dibawah dari nilai yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitiannya adalah mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar B dengan jumlah mahasiswa 17 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes. Berdasarkan dari *paired sample test* melalui SPSS Versi 26, hasil sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,005. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021

**Kata kunci:** Efektivitas, *Kanji*, Quizlet

### Abstract

According to student of Japanese Language Education Study Program at Riau University, *kanji* is a difficult subject to learn. The average score earned from the test by 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program A group was 55,9. That is lower than the expected score. The purpose of this research is to know the effectiveness of Quizlet app as learning media on *kanji* subject in 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program. This research used *pre-experimental* with *One-Group Pretest-Posttest* design and the samples were 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program B group with 17 student in the group. Instrument in this research used a test. Based on the result of *paired sample test* through SPSS Ver. 26, the value of sig.(2-tailed) was 0.000 which is smaller than 0.005. from the result can concluded that Quizlet app is effective as learning media on *kanji* subject for 2021 academic year student of Japanese Language Education Study Program

**Keywords :** Effectiveness, *Kanji*, Quizlet

### 1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, bahasa Jepang termasuk bahasa yang cukup mendunia. Huruf bahasa Jepang sendiri dibagi menjadi 4, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. *Kanji* merupakan salah satu huruf yang paling sulit dipelajari bagi pelajar asing. Seperti yang dikatakan oleh [1] bahwa huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang terutama bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*.

Dengan adanya perbedaan latar belakang budaya, huruf *kanji* menjadi salah satu penghambat dalam proses belajar bahasa Jepang karena selain cara penulisan huruf yang sulit, di setiap huruf *kanji* memiliki banyak cara baca. Berdasarkan hasil kuis yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah *Kanji 1* pada mahasiswa Angkatan 2021 rombongan belajar A Universitas Riau dapat dilihat 10 dari 20 mahasiswa memiliki nilai di bawah 60. Rata-rata yang diperoleh dari 20 orang sebesar 55,9. Hal tersebut jauh dari apa yang diharapkan dari pembelajaran *Kanji 1* yang dimana mahasiswa dapat membaca serta mengetahui arti dari *kanji* yang sudah dipelajari dengan nilai sebesar 80 keatas. Dari hal di atas, dapat diketahui bahwa ada kesenjangan dari apa yang diharapkan dengan keadaan sekarang. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut [5] media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari

pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa. Menurut Derek Rowntree didalam [10] fungsi media dalam pembelajaran adalah dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan, menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media sehingga mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media, dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat), dan dapat merangsang siswa untuk mengadakan Latihan. Menurut [9] mengatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena media dapat membantu dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu. Untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat, kita perlu melihat kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut [7] sebagai berikut:

1) Tujuan Penggunaan

Sebelum memilih media pembelajaran, kita perlu mengetahui tujuan apa yang ingin dicapai didalam pembelajaran. Kita bisa lihat dari standar kompetensi, keterlibatan rangsangan indera seperti pendengaran atau penglihatan.

2) Sasaran pengguna media

Perlunya mengetahui siapa sasaran kita dalam penggunaan media. Dengan itu kita bisa mengetahui karakteristik serta kondisi dari target pengguna media pembelajaran. Tujuannya agar pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai

3) Karakteristik media

Kita harus diketahui karakteristik media yang ingin digunakan, kelebihan dan kekurangan, serta sesuaikan media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai. Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.

4) Waktu

Untuk waktu kita perlu melihat berapa lama waktu yang diperlukan untuk membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran agar penggunaan waktu menjadi lebih efisien

5) Biaya

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran kita perlu menimbang biaya yang dikeluarkan. Karena media yang mahal belum tentu lebih efektif digunakan dibandingkan dengan media sederhana dan murah.

6) Ketersediaan

Kita perlu menimbang ketersediaan media yang ada. Apakah media tersebut ada disekitar kita, Jika kita membuat sendiri, apakah akan memakan waktu dan tenaga, serta apakah ada sarana untuk menyajikan media tersebut.

Dari penjelasan diatas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizlet. Quizlet merupakan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis *flashcard* yang dapat diakses baik itu dari website maupun aplikasi. Android atau IOS. Adapun alasan penulis memilih Quizlet sebagai media pembelajaran adalah aplikasi ini adalah media yang dapat diakses secara gratis, penggunaannya tidak rumit, tidak memakan ruang memori yang besar pembuatan materinya tidak memakan waktu yang lama, dan kita dapat mengakses media tersebut dimana saja dan kapan saja.

Untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan Quizlet, kita dapat lihat dari Penelitian yang dilakukan oleh Barr (2016) dengan judul "*Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning*". Baar mengukur kesuksesan dari penggunaan fitur *flashcard* yang terdapat di Quizlet sebagai sarana pembelajaran kosakata serta melakukan perbandingan antara kelas yang menggunakan Quizlet dengan yang tidak menggunakan Quizlet. Hasil dari penelitian ini adalah pelajar yang menggunakan Quizlet memiliki kinerja yang lebih baik daripada yang tidak menggunakan Quizlet. Hal itu disebabkan karena pelajar yang menggunakan Quizlet bisa mengulang kembali materi yang sudah diajarkan serta pelajar dapat belajar secara mandiri menggunakan *smartphone* dan komputer.

Dengan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2021 Program studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau rombongan belajar B yang berjumlah 17 orang dengan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling*. Instrument penelitian yang digunakan berupa tes. Sumber data yang digunakan adalah buku *どんどんつながる漢字練習帳* 1 dari bab 16, 17 dan 18.

Tahap pelaksanaan dari penelitian ini adalah dengan melakukan *pre-test* pada pertemuan pertama. Selanjutnya memberikan *treatment* berupa penggunaan aplikasi Quizlet. *Treatment* ini diberikan sebanyak 3 kali pertemuan yang dilakukan pada pertemuan kedua, pertemuan ketiga, dan pertemuan keempat. Pada pertemuan kelima melakukan *post-test* sebagai pertemuan kelima atau terakhir.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil Temuan

Berikut adalah rata-rata nilai yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test*, kuis dan *post-test* penggunaan aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa Angkatan 2021 sebagai berikut

Tabel 1. nilai rata-rata *pre-test*, kuis, dan *post-test*

Ket	Nilai rata-rata
<i>Pre-test</i>	37,06
Kuis 1	39,41
Kuis 2	53,52
Kuis 3	51,17
<i>Post-test</i>	63,53

Berdasarkan tabel 1 dapat kita lihat rata-rata *pre-test* yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 yang termasuk dalam kategori gagal. Pada saat pemberian *treatment* 1 hingga *treatment* 3 banyak mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang tidak stabil. Untuk rata-rata *treatment* 1 berjumlah 39,41, rata-rata *treatment* 2 berjumlah 53,52, dan rata-rata *treatment* 3 berjumlah 51,17. Pada *post-test*, rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Jika dibandingkan dengan *pre-test* dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan nilai dari sebelum penggunaan aplikasi Quizlet dan sesudah dari penggunaan aplikasi Quizlet dengan selisih jumlah sebesar 26 poin.

Tabel 2. Hasil *paired sample test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.471	17.657	4.282	-35.549	-17.392	-6.181	16	.000

Berdasarkan hasil *paired sample test* melalui SPSS, hasil sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000. Sesuai dengan pengambilan keputusan dari pedoman dalam uji *paired sample t-test*, maka bisa dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diterima peneliti rata-rata *pre-test* yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 yang termasuk dalam kategori gagal. Pada saat pemberian *treatment 1* hingga *treatment 3* banyak mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil sehingga menghasilkan nilai rata-rata yang tidak stabil. Untuk rata-rata *treatment 1* berjumlah 39,41, rata-rata *treatment 2* berjumlah 53,52, dan rata-rata *treatment 3* berjumlah 51,17. Pada *post-test*, rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Jika dibandingkan dengan *pre-test* dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan nilai dari sebelum penggunaan aplikasi Quizlet dan sesudah dari penggunaan aplikasi Quizlet dengan selisih jumlah sebesar 26 poin. Setelah melakukan uji hipotesis yang dimulai dari uji normalitas dan uji *paired sample t-test*, hasil yang didapatkan adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

Dari pelaksanaan penelitian dari *pre-test*, *treatment* hingga *post-test* kita bisa melihat perubahan nilai yang diperoleh oleh mahasiswa, baik ada yang mengalami peningkatan, stabil dan tidak stabil (naik turun). Yang pertama kita lihat dari mahasiswa yang memiliki nilai yang tidak stabil (naik turun). Mahasiswa yang memiliki nilai tidak stabil ada 13 orang, yaitu : Mahasiswa 17 yang memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30, kuis 3 sebesar 20 dan *post-test* sebesar 20. Mahasiswa 13 memiliki nilai *pre-test* sebesar 30, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 40, *post-test* sebesar 20. Mahasiswa 12 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 60, kuis 2 sebesar 40, kuis 3 sebesar 60, *post-test* sebesar 50. Mahasiswa 5 memiliki nilai nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 80, kuis 3 sebesar 20, dan *post-test* sebesar 55. Mahasiswa 15 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 10, dan *post-test* sebesar 50. Mahasiswa 11 memiliki nilai *pre-test* sebesar 30, kuis 1 sebesar 10, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 60, dan *post-test* sebesar 55. Hal ini disebabkan karena kurangnya penguasaan materi yang telah diberikan baik itu *kanji*, *hiragana* (cara baca), dan artinya.

Mahasiswa 10 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 40, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 40, dan *post-test* sebesar 70. Mahasiswa 9 memiliki nilai *pre-test* sebesar 40, kuis 1 sebesar 30, kuis 2 sebesar 40, kuis 3 sebesar 20, dan *post-test* sebesar 70. Mahasiswa 6 memiliki nilai nilai *pre-test* sebesar 50, kuis 1 sebesar 30, pada kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 50, dan *post-test* sebesar 70. Hal ini disebabkan karena kurang menguasai materi *kanji* yang diberikan pada saat *treatment* berlangsung. Serta waktu yang diberikan cukup singkat sehingga mahasiswa tidak dapat mencoba lebih dalam lagi pada saat dikelas.

Mahasiswa 7 memiliki nilai *pre-test* sebesar 80, kuis 1 sebesar 100, kuis 2 sebesar 80, kuis 3 sebesar 90, dan *post-test* sebesar 80. Hal ini terjadi karena mahasiswa 7 ada membuat kesalahan dalam menulis *kanji* di salah satu kuis. Mahasiswa 8 memiliki nilai *pre-test* sebesar 10, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 90, dan *post-test* sebesar 60. Meskipun hasil nilai dari *pre-test* hingga kuis 3 mengalami peningkatan, pada *post-test* terjadi penurunan karena mahasiswa 8 kurang teliti pada saat pengerjaan soal *post-test*. Mahasiswa 1 memiliki nilai *pre-test* sebesar 80, kuis 1 sebesar 70, kuis 2 sebesar 40, dan kuis 3 sebesar 50, dan *post-test* sebesar 75. Mahasiswa 2 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 60, kuis 3 sebesar 80, dan *post-test* sebesar 70. Hal ini terjadi karena mahasiswa 1 dan mahasiswa 2 kurang menguasai *kanji* baik pada soal Indonesia ke *kanji* dan *hiragana* ke *kanji*.

Yang kedua kita lihat mahasiswa yang memiliki nilai yang meningkat atau cenderung stabil. Mahasiswa 16 memiliki nilai *pre-test* sebesar 10, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30,

kuis 3 sebesar 30, dan *post-test* sebesar 60. Mahasiswa 4 memiliki nilai *pre-test* sebesar 20, kuis 1 sebesar 20, kuis 2 sebesar 30, kuis 3 sebesar 40, dan *post-test* sebesar 60. Walaupun mengalami peningkatan, nilai yang diperoleh mahasiswa 16 dan mahasiswa 4 meningkat secara perlahan atau lambat, sehingga hasil nilai pada *post-test* masih termasuk cukup. Mahasiswa 3 memiliki nilai *pre-test* sebesar 50, kuis 1 sebesar 50, kuis 2 sebesar 50, kuis 3 sebesar 70, dan *post-test* sebesar 90. Mahasiswa 14 memiliki nilai yang paling tertinggi. Nilai yang diperoleh pada *pre-test* sebesar 90. Dari kuis 1 hingga *post-test* mahasiswa 14 memperoleh nilai sebesar 100.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan ada beberapa kesimpulan yang didapatkan. Yang pertama adalah berdasarkan hasil *pre-test* sebelum diberikan treatment, rata-rata yang diperoleh mahasiswa berjumlah 37,06 dengan kategori gagal. Angka tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan *kanji* mahasiswa terlalu rendah. Namun setelah melakukan *post-test*, nilai rata-rata mahasiswa meningkat berjumlah 63,53 dengan kategori cukup memuaskan. Selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* berjumlah 26,47.

Yang kedua adalah berdasarkan hasil analisis dari penggunaan *SPSS versi 26 IBM For Windows* dengan metode Uji *Paired Sample T Test*, menunjukkan bahwa hasil sig.(2-tailed) pada tabel 4.9 diperoleh sebesar 0,000. Sesuai dengan hipotesis peneliti bahwa penggunaan aplikasi Quizlet efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa angkatan 2021.

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti merekomendasikan untuk memperpanjang treatment yang akan diberikan serta memanfaatkan fitur *test* pada Quizlet yang dilakukan setelah penggunaan pembelajaran *kanji* dengan fitur *learn* selesai untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum melakukan kuis

#### Daftar Pustaka

- [1] A. D. Sudjianto, and A. Dahidi, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta: Kesaint Blanc, 2009.
- [2] A. Lestari, S. Kasim, and J. M. Parenreng, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet Mobile Untuk Pembelajaran Linux Pada SMKN 10 Makassar", *INTEC: Information Technology Education Journal*, vol. 1, no.1, pp. 52-60, 2022.
- [3] B. Barr, (2016). "Checking the effectiveness of Quizlet® as a tool for vocabulary learning", *ELF : The Center for English as a Lingua Franca Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 36-48, 2016.
- [4] C. E. J. C. Montolalu, and Y. A. R. Langi, "Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test)", *d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, vol. 7, no. 1, pp. 44-46, 2018.
- [5] M. Hasan, "Media Pembelajaran", Klaten: Tahta Media Group, 2021. [online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/20720/>.
- [6] D. E. Sari, "Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 29, no. 1, pp. 9-15, 2019.
- [7] I. Falahudin, "Pemanfaatan media dalam pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, vo. 1, no. 4, pp. 104-117, 2014
- [8] M. Fakhri, and N. Setiawati, "Efektivitas media pembelajaran (kartu *kanji* dan *flash card*) terhadap kemampuan membaca *kanji*", *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, vol. 9, no. 1, pp. 47-61, 2018.
- [9] R. Abdullah, "Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran", *Lantanida Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 35-49, 2017.
- [10] R. Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009.