

Aplikasi Quizlet Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman

**Andi Sari Sartika Fitri¹, Syamsu Rijal^{2*},
Burhanuddin³**
Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3}

Email: syamsu.rijal@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan aplikasi Quizlet. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar yang berjumlah 19 orang dan dilaksanakan dalam dua siklus. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan data kuantitatif melalui tes kosakata (pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan). Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada tes kemampuan kosakata bahasa Jerman adalah 70,31% pada siklus pertama dan 96,42% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa X IPS 1 di SMA Kartika XX-1 Makassar.

Kata kunci: Quizlet, Kosakata, Bahasa Jerman.

PHONOLOGIE Journal of Language and Literature

E-ISSN: 2774-4701

P-ISSN: 2774-471X

Abstract. This research is a classroom action research that aims to determine the increase in students' German vocabulary mastery by using the Quizlet application. The research subjects were students of class X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar, totaling 19 people and carried out in two cycles. The data in this study consisted of qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained through observation and quantitative data through vocabulary tests (multiple choice, true-false, and matchmaking). The results of data analysis showed that the scores obtained by students on the German vocabulary proficiency test were 70.31% in the first cycle and 96.42% in the second cycle. This shows that the use of Quizlet can improve the vocabulary mastery of X IPS 1 students at SMA Kartika XX-1 Makassar.

Keyword: Quizlet, Vocabulary, German.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai. Pada era globalisasi sekarang ini, kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu nilai tambah yang sangat penting, karena melalui penguasaan bahasa asing orang dapat berkomunikasi satu sama lain. Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman, siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan baik.

Menurut [Tranter \(2010\)](#) *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprechen* dalam bukunya yang berjudul *VHS TIPPS Sprachenservice Erwachsenenbildung* dijelaskan bahwa tingkatan kosakata yang harus dimiliki bagi pemula adalah tingkat A1. Tingkat A1 yaitu dapat memahami dan menggunakan ungkapan sehari-hari yang akrab dan kalimat yang sangat sederhana yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu: Pertama, mata pelajaran bahasa Jerman tidak menempati posisi yang strategis dan hanya ditempatkan sebagai mata pelajaran tambahan atau pilihan. Hal ini membuat siswa menganggap bahasa Jerman tidak begitu penting, jika dibandingkan dengan bahasa Inggris. Kedua, dalam proses pembelajaran cenderung tidak menarik. Hal ini membuat siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Ketiga, pembelajaran bahasa Jerman yang terbatas karena hanya diajarkan 2 x 45 menit perminggu. Keempat, bahasa Jerman merupakan hal yang baru bagi siswa SMA, sehingga penguasaan akan kosakata dalam bahasa Jerman sangat terbatas dan berpengaruh terhadap penguasaan empat keterampilan di atas.

Jadi, dalam hal ini peneliti memilih salah satu media pembelajaran berbasis online yaitu aplikasi Quizlet.

Aplikasi Quizlet diharapkan dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Sebagai perangkat yang difungsikan untuk meningkatkan kemampuan menghafal, Quizlet memperkenalkan pengguna untuk bisa membuat beberapa kartu yang sering kali dalam dunia pendidikan dikenal dengan sebutan flashcard yang terdiri dari istilah dan definisi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Selanjutnya, pengguna dapat dengan segera berinteraksi, bekerja sama dan berbagi flashcard. Membuat flashcard dapat dimulai dari awal atau dengan mengedit set kartu yang telah tersedia.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh [Sitorus \(2021\)](#) dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil nilai tes siklus 1 yaitu 27% sedangkan nilai tes siklus 2 mencapai 87%.

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin meneliti Penerapan Aplikasi Quizlet dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA KARTIKA XX-I Makassar.

Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium“ yang secara harfiah diartikan sebagai perantara atau pengantar. Makna umumnya ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari informasi kepada penerima informasi (Hayes, 2017). Sedangkan menurut *Nation Education Association* (Nurseto, 2012:20) didefinisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Djuanda (Guslinda & Kurnia, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan serta perhatian murid agar proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Nafi'ah (2018) bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengefektifkan dan mengefisienkan dalam mencapai tujuan belajar.

Mudhlofir (Nurlaela, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan sedangkan bentuknya dapat berbentuk cetak maupun non-cetak. Pendapat lain mengenai media pembelajaran juga dikemukakan oleh Miarso (Guslinda & Kurnia, 2018) menurutnya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pengertian Quizlet

Quizlet merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan materi atau digunakan oleh siswa untuk mempelajari informasi melalui *handphone* atau komputer. Berikut pengertian aplikasi Quizlet menurut para ahli antara lain sebagai berikut:

Menurut Sari (2019) aplikasi Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring (*online*) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini banyak digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya. Quizlet dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk website. Kemudian, pada bulan Agustus 2012 Quizlet diluncurkan dalam bentuk aplikasi *mobile* dan *iOS* (*Iphone Operating System*). Setahun berikutnya disusul aplikasi Quizlet untuk Android pada bulan Agustus 2013.

Menurut Hikmah (2017) Quizlet merupakan salah satu website edukasi belajar terbesar di dunia. Sebagai layanan pendukung dan sarana mempermudah untuk mengingat. Sedangkan menurut Styaningrum, dkk (2019) aplikasi Quizlet

adalah media pembelajaran daring (*online*) yang dapat diaplikasikan pada *smartphone*.

Quizlet Application is known as the digital flashcard which can be used through both computers and smartphone (Setiawan dan Wiedarti, 2020). Artinya aplikasi Quizlet dikenal sebagai flashcard digital yang dapat digunakan melalui baik komputer maupun *smartphone*. *Quizlet is an easy to use vocabulary learning tool, accessed either on the web or via a mobile (Platzer, 2020)*. Artinya Quizlet adalah alat pembelajaran kosakata yang mudah digunakan, diakses baik di web atau melalui ponsel aplikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi Quizlet adalah sebuah alat atau media pembelajaran kosakata yang berbasis *online* yang dapat diakses melalui web atau ponsel.

Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi: kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan artinya sendiri. Berikut pengertian kosakata yang dikemukakan oleh beberapa Ahli sebagai berikut:

Kosakata adalah kata-kata yang merupakan pembendaharaan suatu bahasa. Selanjutnya menurut Hamka (2013) menjelaskan bahwa kosakata merupakan suatu kata, baik pasif maupun aktif yang dipergunakan dalam suatu bahasa dan memiliki makna tertentu sesuai dengan aturan atau kaidah-kaidah tertentu.

Selanjutnya menurut Nur, M., dkk (2021) kosakata adalah perbendaharaan kata yang mengandung makna yang digunakan seseorang dalam kegiatan menulis atau berbicara. Pendapat lain yang senada, juga dikemukakan oleh Djiwandono (2008:166) dalam Anding & Saud (2021) menjelaskan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi: kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan, dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan arti sendiri.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata baik pasif maupun aktif yang mengandung makna yang digunakan seseorang dalam kegiatan menulis atau berbicara dalam suatu bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari beberapa tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi secara terus-menerus. Model penelitian tersebut dimaksudkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA KARTIKA XX-1 Makassar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPS 1 SMA KARTIKA XX-1 Makassar yang terletak di Jl. S. Tangka No. 13, Sawerigading, Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1

SMA KARTIKA XX-1 Makassar yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 11 laki-laki serta satu orang guru bahasa Jerman. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes hasil belajar siswa.

Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi ini berupa kegiatan atau aktivitas guru selama melaksanakan proses pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Lembar observasi guru dilakukan untuk mengetahui hambatan dan kesukaran guru selama melaksanakan pembelajaran. Lembar observasi siswa observasi berisi kegiatan atau aktivitas siswa selama dalam mengikuti proses pembelajaran. Lembar observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui hambatan dan kesukaran apa saja yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran.

Tes hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA KARTIKA XX-1 Makassar. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata dalam bentuk benar salah, pilihan ganda dan mencocokkan. Tes ini diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa melalui aplikasi Quizlet. Tes benar salah terdiri dari 10 soal, tes pilihan ganda terdiri dari 10 soal dan tes mencocokkan terdiri dari 5 soal jadi total 25 soal, jawaban yang benar mendapatkan 1 skor dan jawaban yang salah mendapatkan 0 skor, jadi skor maksimalnya yaitu 25. Pemberian tes ini bermaksud untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali tes. Setelah siklus I dilakukan maka akan dilanjutkan dengan siklus II. Siklus I dan siklus II merupakan rangkaian yang saling berkaitan untuk mengetahui proses dan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan penerapan media aplikasi Quizlet dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA KARTIKA XX-1 Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar yang terletak di Jl. S. Tangka No. 13, Sawerigading, Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan selama 6 minggu di mulai pada tanggal 22 Oktober 2021, dengan subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 22 Oktober 2021, selanjutnya pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 29 Oktober 2021, kemudian dilaksanakan evaluasi pada siklus I yang dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 5 November 2021. Sedangkan pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 12 November 2021, kemudian dilanjutkan pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada jumat, 19 November 2021, serta evaluasi dilaksanakan pada jumat 26 November 2021 untuk siklus II. Kedua siklus tersebut sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun batas Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMA Kartika XX-1 Makassar untuk bahasa Jerman adalah nilai 76.

Dari hasil evaluasi siklus I yang dilakukan pada jumat, 05 November 2021 pengukuran penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui aplikasi Quizlet siswa

kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar yang berjumlah 19 orang siswa, dengan batas KKM nilai 76 maka memperoleh hasil sebagai berikut.

Siswa yang memperoleh nilai 76 ke atas berjumlah 4 orang dengan persentase 21,05 % sedangkan yang memperoleh nilai 76 ke bawah berjumlah 15 orang dengan persentase 78,95%. Dari data yang terdapat pada tabel siklus I, dapat diketahui bahwa nilai terendah berada pada angka 64 dan 2 orang siswa yang memperoleh nilai tersebut dengan persentase 10,52%, nilai yang paling banyak diperoleh adalah nilai 68 yang diperoleh 9 orang siswa dengan persentase 47,36%, sedangkan nilai tertinggi hanya diperoleh 1 orang siswa yaitu nilai 80 dengan persentase 5,26%. Jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 70,31 berdasarkan interval nilai, maka rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Maka dari itu peneliti dan guru melanjutkan penelitian ke siklus II, dengan harapan siswa adakan memperoleh nilai minimal sesuai batas KKM.

Pelaksanaan evaluasi siklus II yang dilakukan pada jumat, 26 Novenmber 2021 pengukuran penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui aplikasi *Quizlet* siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar yang berjumlah 19 orang siswa, dengan batas KKM nilai 76 maka memperoleh hasil sebagai berikut.

Siswa yang memperoleh nilai 76 ke atas berjumlah 19 orang dengan persentase 100% yang berarti semua siswa memperoleh nilai diatas nilai 76. Dari data yang terdapat pada tabel siklus II, dapat diketahui bahwa nilai terendah berada pada angka 82 dan 2 orang siswa yang memperoleh nilai tersebut dengan persentase 10,52%, sedangkan nilai yang paling banyak diperoleh sekaligus nilai tertinggi diperoleh adalah nilai 100 yang diperoleh 11 orang siswa dengan persentase 57,89%, Jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 96,42 berdasarkan interval nilai, maka rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Maka dari itu peneliti dan guru menyatakan bahwa semua siswa lulus pada siklus II.

Berdasarkan data siklus I dan siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan kosakata bahasa Jerman melalui penggunaan aplikasi *Quizlet* siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar dinyatakan “**berhasil**”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar menggunakan aplikasi *Quizlet* mengalami peningkatan. Hasil evaluasi penerapan aplikasi *Quizlet* dalam peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makassar dinyatakan meningkat. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah **70,31**, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada sikulus II adalah **96,42**.

DAFTAR PUSTAKA

Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57-63.

- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Guslinda, Kurnia, Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamka, H. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Gambar Siswa Kelas Xi Ipa 6 Sma Negeri 1 Makassar Vocabulary Control Improvement Through Media Images German Language Class Xi 6 Sma Negeri 1 Makassar. 15–19.
- Hayes, C., dkk. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Hikmah, D., Tinggi, S., Nurul, T., Paiton, J., & Terms, I. (2017). *Penggunaan Quizlet sebagai Media Pengenalan Informatics Terms*. 2013, 1–6.
- Nafi'ah, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Sains Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Nur, M., dkk. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 64-70.
- Pauji, M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato. *D I K S a T R a S I A*, 1, 268–272.
- Nurlaela, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Platzer, HansPlatzer, H. (2020). The role of quizlet in vocabulary acquisition. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 17(2), 421–438. (2020). The role of quizlet in vocabulary acquisition. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 17(2), 421–438.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- 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.
- Sitorus, J. S. (2021). Improving Students' Vocabulary Mastery Through The Utilization Of Quizlet Application At The Tenth Grade Of Mas Ibadurrahman In 2020/2021 Academic Year (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Styaningrum, F., Sulistyowati, N. W., Pramusti, W. C., & Munawaroh, T. E. (2019, September). MEDIA QUIZLET LIVE DALAM PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA MAHASISWA. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 256-262).

Tranter, G. (2010). Der Gemeinsame europäische Referenzrahmen – Warum? Wie? Was? VHS TIPPS. *Sprachenservice Erwachsenenbildung*, 552427(36).