

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WEB QUIZLET TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SECARA DARING DI KELAS 5 SD KATOLIK SANTO XAVERIUS

*by ana iqbal*

---

**Submission date:** 28-Jun-2024 01:59PM (UTC+0500)

**Submission ID:** 2409765498

**File name:** MANDARIN\_SECARA\_DARING\_DI\_KELAS\_5\_SD\_KATOLIK\_SANTO\_XAVERIUS.pdf (889K)

**Word count:** 2629

**Character count:** 16268

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WEB QUIZLET  
TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA  
MANDARIN SECARA DARING DI KELAS 5 SD  
KATOLIK SANTO XAVERIUS**

Mিনny Elisa Yanggah, Meilindah Gunawan  
Universitas Widya Kartika  
caecilia.yang@gmail.com

**ABSTRAK**

Pada awal tahun 2020 munculnya COVID-19 yang awalnya tersebar di kota Wuhan, China kemudian tersebar sampai ke Indonesia. Sehingga seluruh proses belajar mengajar di sekolah dilaksanakan secara Daring. Proses pembelajaran online di SD Katolik Santo Xaverius mengalami kendala kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, sekarang teknologi sudah berkembang, sekarang sudah banyak media yang dapat digunakan untuk membantu suatu proses pembelajaran. Salah satunya yaitu, Quizlet. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa web Quizlet dapat dinyatakan efektif dikarenakan persentase hasil evaluasi siswa meningkat, nilai rata-rata siswa juga meningkat, dan respon siswa sangat positif.

**Kata kunci : Efektivitas Pembelajaran; Media Pembelajaran; Quizlet**

**Effectiveness Use of Quizlet Web at Mandarin Vocabulary  
Online Learning at 5th Grades of Saint Xaverius Catholic  
Elementary School**

Mিনny Elisa Yanggah, Meilindah Gunawan  
Universitas Widya Kartika  
caecilia.yang@gmail.com

**ABSTRACT**

In early 2020, the emergence of COVID-19 which initially spread in the city of Wuhan, China then spread to Indonesia. So the teaching and learning process in schools is carried out online. The online learning process at the Santo Xaverius Catholic Elementary School experienced problems in the lack of media use during learning. Along with the times, now technology has developed, now there are many media that can be used to help a learning process. One of them is, Quizlet. In this study it can be concluded that the web Quizlet can be declared effective due to the percentage of the results of the evaluation of students increased, the average value of the students also increased, and the response of the students is very positive.

**Keywords : Effectiveness of Learning; Learning Media; Quizlet**

## PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 munculnya COVID-19 yang awalnya tersebar di kota Wuhan, China kemudian tersebar sampai ke Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat.

Penyebaran Covid-19. Maka seluruh proses belajar mengajar disekolah dilaksanakan secara Daring / Online. Pembelajaran online merupakan segala sesuatu yang menampilkan materinya lewat media komputer (Yuliani, et al., 2020:15). Dikarenakan pembelajaran mengalami keterbatasan ruang, pembelajaran hanya dapat dilakukan menggunakan komputer/ perangkat-perangkat mobile untuk mempertemukan guru dan siswa maka, diperlukannya juga media pembelajaran untuk membantu pencapaian keberhasilan belajar. menurut Suryani & Agung (2012, 156) salah satu manfaat media pembelajaran yaitu dapat mengatasi keterbatasan ruang.

Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran Daring / online adalah SD Katolik Santo Xaverius. Berdasarkan observasi tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dilakukan secara Daring dengan memberi pengajaran dan penjelasan menggunakan media PPT. Berdasarkan keadaan proses pembelajaran yang ada, maka penulis dapat berkesimpulan bahwa pembelajaran Daring yang dilakukan di SDK Santo Xaverius mengalami masalah dalam kurangnya penggunaan media saat pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, sekarang teknologi sudah berkembang. Sekarang sudah banyak media yang dapat digunakan untuk membantu suatu proses pembelajaran agar lebih menarik dan dapat digunakan secara online. Salah satunya adalah game edukasi. Menurut Wijayanti (2019:2), game edukasi diartikan sebagai proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sebuah permainan. Salah satu aplikasi android yang dapat digunakan sebagai game edukasi adalah Quizlet.

Quizlet adalah aplikasi pendidikan dan aplikasi yang menggunakan metode pembelajaran flashcard terkemuka, membuat belajar bahasa, sejarah, kosakata, dan ilmu pengetahuan menjadi sederhana dan efektif dan dapat diakses secara gratis. Fitur yang terdapat di Quizlet : (1) Fitur "flashcard" : merupakan sekumpulan kartu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi. Dalam flashcard ini dapat di isi dengan kata, kalimat, animasi atau gambar. (2) Fitur "Tulis" : merupakan sekumpulan soal essay tentang materi yang sudah dibuat dan sedang di pelajari. (3) Fitur "Pelajari" : fitur ini berisi sekumpulan pertanyaan tentang materi yang sedang diajarkan yang dapat digunakan untuk bertanya jawab dengan siswa dan membantu siswa agar lebih aktif menjawab dalam pembelajaran dengan adanya pilihan jawaban pada bagian bawah. (4) Fitur "Pengeja" : fitur ini merupakan salah satu media audio-visual. Dalam fitur ini berisi suara yang dapat digunakan untuk latihan 听力. (5) Fitur "Test" yang dapat digunakan guru sebagai Quiz saat pembelajaran / sebagai soal jika diadakan ulangan. Pada fitur ini terdapat bentuk soal mencocokkan, essay, pilihan ganda dan benar/salah. (6) Fitur game "Mencocokkan" yaitu game yang dapat digunakan pada awal mulainya kelas atau berakhirnya kelas untuk mengetest pemahaman siswa. Pada fitur ini jika telah mencocokkan 2 buah kata yang cocok, maka kata-katanya akan menghilang. Jika semua kata telah menghilang maka permainan akan selesai. (7) Fitur game "Gravitasi" yaitu game yang dapat digunakan pada awal mulainya kelas atau berakhirnya kelas untuk mengetest pemahaman siswa. Pada game ini materi akan bergerak jatuh ke arah bawah dan disaat bersamaan siswa dapat melafalkan / menjawab pertanyaan dari guru. (8) Fitur game "Live" yang merupakan fitur yang dapat dimainkan secara live menggunakan ponsel siswa masing-masing dengan masuk dalam link

yang diberikan guru. Pada game ini akan terdapat 1 soal yang sama dan muncul pada seluruh ponsel siswa masing-masing dan seluruh siswa akan menjawab dengan berlomba-lomba. Permainan ini dapat mulai dengan 2 macam permainan, yaitu dengan bermain individu (seluruh pilihan jawaban dari suatu soal akan ada dalam masing-masing ponsel siswa) atau bermain berkelompok (jawaban dari suatu soal akan tersebar pada beberapa ponsel siswa).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design yang artinya penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dan tidak ada kelas kontrol. Pada awal penelitian akan terdapat nilai pre-test dan setelah pemberian pembelajaran menggunakan Quizlet akan dilakukannya posttest. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh yaitu hasil belajar dan data respon siswa sebagai pendukung.

Data Pre-Test dan Post-test didapatkan dari hasil evaluasi yang dihitung menggunakan rumus Penskoran Soal Bentuk Pilihan Ganda, dengan rumus :

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B = banyaknya butir soal yang djawab benar.

N = banyaknya butir soal.

Setelah mendapatkan nilai dari hasil test sebelum dan sesudah penggunaan Quizlet dalam pembelajaran, peneliti menganalisis hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan belajar di SDK Santo Xaverius. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada SDK Santo Xaverius yaitu 75. Untuk membandingkan persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar peserta didik. Rumusnya (Hamida, 2020) adalah :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selain itu, Untuk mendapatkan rata-rata nilai dari sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizlet untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, Penulis menggunakan rumus sebagai berikut : Mean :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata nilai Post-Test / Pre-Test

$\sum x$  = jumlah nilai Siswa

$N$  = jumlah total siswa

Data respon siswa diperoleh dari hasil angket untuk mengetahui respon siswa yang dibagikan kepada siswa melalui Google Form. Hasil angket akan disajikan dalam bentuk tabel. Jenis

angket yang digunakan oleh peneliti berupa jenis angket tertutup dengan Skala Guttman, dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”.

Angket akan dianalisis dengan Setiap 1 jawaban “ya” dari tipe pertanyaan positif akan diberi skor dengan 1 poin dan setiap 1 jawaban “tidak” dari tipe pertanyaan negatif akan diberi skor dengan 1 poin. (Khairiyah & Faizah, 2020) Untuk menentukan Interpretasi skor setiap pernyataan akan dianalisis berdasarkan kriteria interpretasi skor, yaitu :

6  
Tabel 3 Kriteria Interpretasi Skor Setiap Soal

Persentase	Kategori
0-20%	Sangat lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Quizlet dalam Pembelajaran

2  
Penelitian efektivitas penggunaan Web Quizlet terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin secara Daring di SD Katolik Santo Xaverius dilakukan dengan 3x pertemuan mata pelajaran bahasa Mandarin di kelas 5. Pada setiap pertemuannya peneliti menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam Web Quizlet.

Berdasarkan penggunaan fitur-fitur Web Quizlet pada setiap proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa koneksi internet sangatlah yang terpenting dalam proses pembelajaran Daring. Jika koneksi internet tidak begitu bagus maka, proses membuka fitur yang ada pada Web Quizlet prosesnya cukup lama. Untuk mengatasi proses membuka fitur tersebut maka sebelum pembelajaran di mulai setiap fitur yang ingin digunakan telah di buka pada TAB Browser.

Selain itu, ada fitur dari Web Quizlet yang belum dapat dipergunakan yaitu fitur “pengeja”. Pada fitur “pengeja” siswa dapat mendengarkan pelafalan dari suatu kosakata mandarin. Kemudian siswa dapat menuliskan hanzi dari apa yang didengarnya. Untuk mendengarkan pelafalan dari suatu kosakata dapat meng-klik pada simbol suara. Fitur tersebut tidak dapat digunakan dikarenakan tidak adanya indikator tentang siswa yang dapat menuliskan apa yang siswa dengar dengan benar pada tujuan pembelajaran.

Jika dilihat dari Respon siswa terhadap penggunaan fitur-fitur Web Quizlet pada proses pembelajaran yang peneliti dapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa dapat diketahui bahwa fitur yang paling Banyak digemari oleh siswa dengan persentase 69,3% adalah fitur game live dan fitur yang paling sedikit digemari adalah fitur Gravitasi dengan persentase 17,3%.

### Analisis Hasil Evaluasi

Pada nilai hasil Pre-Test terdapat 60 siswa yang nilainya 75 keatas dan 11 siswa yang nilainya dibawah nilai KKM. Nilai hasil Post-Test terdapat 64 siswa yang nilainya 75 keatas dan 7 siswa yang nilainya dibawah nilai KKM. Pada pembelajaran sebelum menggunakan Web Quizlet dengan persentase 85% dan setelah pembelajaran menggunakan Web Quizlet menjadi 90%. Rata-rata hasil belajar siswa juga ada peningkatan, dari pembelajaran tanpa menggunakan Web Quizlet memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,74 menjadi 89,85 setelah pembelajaran menggunakan Web

Quizlet.

Berdasarkan data pre-test dan post-test di atas, maka dapat menjawab rumusan masalah yaitu : dengan penggunaan Web Quizlet dalam pembelajaran bahasa Mandarin secara Daring di kelas 5 SD Katolik Santo Xaverius dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan persentase ketuntasan yang mengalami peningkatan sebesar 5%.

Peningkatan tersebut tidak begitu besar dikarenakan berdasarkan latar belakang bahwa sebelum peneliti melakukan penelitian, pemberian materi saat pembelajaran hanya menggunakan PPT. Penggunaan Web Quizlet dalam pembelajaran ini merupakan hal yang baru pada siswa kelas 5 di SD Katolik Santo Xaverius. Sehingga siswa belum terbiasa dengan pengajaran menggunakan Web Quizlet.

Jadwal pelajaran bahasa Mandarin pada SDK Santo Xaverius juga dapat mempengaruhi kecilnya persentase peningkatan hasil belajar. Dikarenakan pembelajaran bahasa Mandarin dilaksanakan dengan jadwal setiap 2x seminggu saja yaitu, dalam 1 bulan jika tidak adanya tanggal merah / acara sekolah hanya ada 2x proses pembelajaran. Selain itu juga dikarenakan tatacara pembelajaran dari sekolah terkait materi pembelajaran. Setiap 1 bab materi yang disampaikan hanya dapat dilakukan dengan 2x proses pembelajaran. Materi dalam 1 bab tersebut harus dijelaskan, disampaikan dalam 1x pertemuan dan pada pertemuan kedua hanya dilakukannya pengulangan materi. Pada setiap pertemuan berlangsung selama 1 jam. Namun, 1 jam tersebut tidak sepenuhnya terpakai untuk menyampaikan materi. 1 jam tersebut terpotong oleh waktu menunggu siswa masuk kedalam pembelajaran, dilakukannya proses absen dan adanya kegiatan dari sekolah yaitu doa bersama. Sehingga waktu yang tersisa 50 menit untuk proses pembelajaran.

Dikarenakan pembelajaran merupakan pembelajaran daring dan pembelajaran daring di SD Katolik Santo Xaverius dilaksanakan dengan 2 kelas yang dijadikan 1 kelas. Jumlah murid setiap kelasnya juga sangat banyak yaitu 40 siswa dan 39 siswa yang setelah digabung menjadi 1 kelas mencapai 79 siswa. Dengan banyaknya siswa dalam proses pembelajaran, peneliti tidak dapat melihat seluruh kegiatan siswa saat peneliti melakukan penyampaian materi. Namun, peneliti berusaha agar memperhatikan siswa dengan memanggil siswa untuk membaca dan menjawab pertanyaan.

#### **Analisis Hasil Angket**

**Aspek Tanggapan** Pada aspek tanggapan terdapat 3 indikator yaitu indikator Antusias, Rasa dan Perhatian. Berdasarkan indikator antusias dapat diketahui bahwa 63 siswa menjadi aktif bertanya dan 54 siswa menjadi sering menjawab pertanyaan dari guru. Berdasarkan indikator rasa, dapat diketahui bahwa 74 siswa merasa tampilan Quizlet menarik dan 61 siswa tidak merasa bingung saat pembelajaran menggunakan Quizlet. Berdasarkan indikator perhatian, dapat diketahui bahwa 67 siswa tidak menunda mengerjakan pekerjaan rumah dan 68 siswa masuk kelas sesuai dengan jam pelajaran.

**Aspek Reaksi** Pada aspek reaksi terdapat 3 indikator, yaitu indikator Kepuasan, Keingintahuan dan Senang. Berdasarkan indikator kepuasan dapat diketahui bahwa 73 siswa senang dengan belajar dan bermain game dengan Quizlet dan 75 siswa merespon dengan adanya gambar / animasi yang ada dapat memudahkan siswa memahami pelajaran.

Berdasarkan indikator keingintahuan, dapat diketahui bahwa 67 siswa menjadi lebih ingin tahu akan materi pembelajaran dan ada 53 siswa yang membuka buku pelajaran sebelum

pembelajaran berlangsung. Berdasarkan Indikator senang, dapat diketahui bahwa 73 siswa senang mengikuti pelajaran menggunakan Quizlet dan 67 siswa ingin pembelajaran selalu menggunakan Web Quizlet.

Berdasarkan hasil data respon siswa yang peneliti sebarakan melalui link Google Form yang dibagikan pada grup kelas 5A dan 5B, maka dapat menjawab rumusan masalah yaitu : respon siswa terhadap penggunaan Quizlet dalam pengajaran bahasa Mandarin secara Daring di kelas 5 SD Katolik Santo Xaverius termasuk dalam kategori sangat positif yang dapat dilihat dari persentase rata-rata respon siswa sebesar 88% merupakan respon positif.

Respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi dari siswa terhadap suatu pembelajaran yang dilakukan seorang guru. Berdasarkan hasil data respon siswa, respon siswa dapat termasuk dalam respon positif dikarenakan berdasarkan angket yang telah disebarakan dengan 12 pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator respon menurut (Yusuf, 2017), setelah di analisis dan dihitung menggunakan kriteria interpretasi skor setiap pernyataan. Terdapat 10 soal dengan interpretasi skor sangat kuat yaitu dengan persentase responnya 81% keatas merupakan respon positif.

Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada siswa. Dapat diketahui bahwa dari penggunaan media pembelajaran Quizlet siswa senang belajar dengan bermain menggunakan Quizlet. Tampilan dari Quizlet menarik dan mudah dipahami oleh siswa. 89,3% siswa ingin pembelajaran menggunakan Quizlet.

## KESIMPULAN

Dalam pembelajaran Daring, koneksi internet merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran Daring agar proses pengajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa web Quizlet dapat dinyatakan efektif dikarenakan berdasarkan pada hasil belajar yang mengalami peningkatan sebesar 5% pada persentase ketuntasan hasil evaluasi dan rata-rata nilai pre-test dan post--testnya mengalami peningkatan sebesar 2,11. Peningkatan persentase ketuntasannya tidak begitu besar dikarenakan adanya beberapa hambatan yang telah dianalisis pada bab 4.

Meskipun peningkatannya tidak begitu besar. Namun, jika dilihat dari angket hasil respon siswa terhadap penggunaan Quizlet dalam pengajaran dapat diketahui bahwa 88% respon siswa merupakan respon positif, siswa senang belajar dengan bermain menggunakan Quizlet dan 89,3% siswa ingin pembelajaran selalu menggunakan Quizlet. Sehingga berdasarkan angket tersebut dapat diketahui bahwa adanya kemungkinan peningkatan nilai evaluasi dikemudian hari. Dikarenakan adanya keinginan siswa dalam pembelajaran selalu menggunakan Quizlet. jika telah selalu menggunakan Quizlet maka, siswa dapat terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan menggunakan Quizlet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamida, N. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Lkpd Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal SMA Negeri 1 Tuban*, edisi November, 58.
- Khairiyah, U., & Faizah, S. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, Vol 2, No 1. doi:<http://dx.doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.4903>.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak (anggota IKAPI).
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin. (2019, September ). Efektifitas Penggunaan Pendekatan

Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi kahoot. *SIGMA*, Volume 5, Nomor 1, 1-7.

Yulian, M., et. al. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Teori dan Penerapan.*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1 No. 2, 19. Dipetik Februari 28, 2021, dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view/25082/75676576424>

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WEB QUIZLET TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SECARA DARING DI KELAS 5 SD KATOLIK SANTO XAVERIUS

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	SUSANTI SUSANTI. "《汉印尼语数词模糊义及修辞功用》", Journal International Lingua Mandarin (JILIN), 2022 Publication	2%
2	journal2.um.ac.id Internet Source	2%
3	Dhany Efitasari. "QUIZLET: APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE ERA GENERASI MILENIAL", Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 2019 Publication	1%
4	es.scribd.com Internet Source	1%
5	riset.unisma.ac.id Internet Source	1%
6	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uph.edu	

Internet Source

1 %

8

[ejournal.unira.ac.id](http://ejournal.unira.ac.id)

Internet Source

1 %

9

[repository.unj.ac.id](http://repository.unj.ac.id)

Internet Source

1 %

10

[repositori.usu.ac.id](http://repositori.usu.ac.id)

Internet Source

1 %

11

[journal.iainlangsa.ac.id](http://journal.iainlangsa.ac.id)

Internet Source

1 %

12

[ojs.widyakartika.ac.id](http://ojs.widyakartika.ac.id)

Internet Source

1 %

13

[smansatuban.sch.id](http://smansatuban.sch.id)

Internet Source

1 %

14

[snpm.unipasby.ac.id](http://snpm.unipasby.ac.id)

Internet Source

1 %

15

Dian Herdiana. "PENGAWASAN KOLABORATIF DALAM PELAKSANAAN KEBIJAKAN BANTUAN SOSIAL TERDAMPAK COVID-19", JDP (JURNAL DINAMIKA PEMERINTAHAN), 2020

Publication

1 %

16

[play.google.com](http://play.google.com)

Internet Source

1 %

17

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off