

PENGGUNAAN *QUIZLET* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *INFORMATICS TERMS*

Durratul Hikmah
Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Paiton Probolinggo
durrohhikmah89@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran pengenalan *Informatics Term* pada mata kuliah Bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional menyebabkan mahasiswa menganggap dosen sebagai satu-satunya penentu jalannya proses pembelajaran dan memaksa mahasiswa menelan seluruh materi dengan cara mengingat dan menghafalnya. Oleh Karena itu, proses belajar-mengajar menjadi pasif dan terasa membosankan. Penelitian ini mengusulkan penggunaan *Quizlet* sebagai media pengenalan *Informatics Term* kepada mahasiswa Teknik Informatika di STT Nurul Jadid Probolinggo. Pembelajaran ini didesain menggunakan menu yang terdapat dalam aplikasi *Quizlet* seperti *flash cards*, *learn*, *scatter*, *speller*, *test*, dan *race*. Dengan metode ini, pembelajaran akan terasa menyenangkan karena mahasiswa mudah menghafal materi dan mengetahui kesalahan ejaan yang umumnya terjadi dalam mempelajari bahasa asing. Penelitian ini dirancang sebagai sebuah laporan dalam bentuk deskriptif kualitatif tanpa ada perhitungan statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizlet* dapat menjadi media yang lebih interaktif bagi mahasiswa dengan menyajikan umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran.

Kata kunci: *Quizlet*, *Informatics Terms*

1. PENDAHULUAN

Penguasaan teknologi dan informasi dengan menggunakan kemudahan komputer dan jaringannya di Indonesia masih tersendat-sendat. Hal ini disebabkan penyebaran komputer dan internet yang kurang merata serta kurangnya kemampuan dalam mengoperasikan komputer karena keterbatasan penguasaan bahasa. Keterbatasan penguasaan bahasa merupakan faktor yang teridentifikasi sebagai penyebab keterlambatan penguasaan teknologi. Bahasa Inggris yang digunakan dalam komputer, baik dalam perangkat lunak ataupun dalam perangkat kerasnya, diduga telah menyulitkan pengguna dalam memanfaatkan komputer.

Mahasiswa Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid merasakan permasalahan serupa ketika pertama kali harus mempelajari istilah-istilah komputer pada mata kuliah Bahasa Inggris. Permasalahan yang sering ditemukan adalah [1] sebagian mahasiswa tidak memahami maksud dari istilah yang terdapat pada salah satu menu di komputer, [2] sebagian yang lain memahami maksud dari istilah tertentu, tapi masih salah dalam pengucapan, dan [3] mengabaikan istilah-istilah asing tersebut dengan alasan tidak berminat pada bahasa Inggris dan

memilih bertanya pada teman yang lebih mengerti. Pengenalan *Informatics Term* dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional menyebabkan mahasiswa menganggap dosen sebagai satu-satunya penentu jalannya proses pembelajaran dan memaksa mahasiswa menelan seluruh materi dengan cara mengingat dan menghafalnya. Oleh Karena itu, proses belajar-mengajar menjadi pasif dan terasa membosankan. Permasalahan tersebut membuat para pengajar, terutama dosen bahasa Inggris berusaha mencari metode menarik dalam mengenalkan istilah asing yang terdapat dalam teknik komputer.

Beberapa penelitian telah banyak mengusung metode-metode menarik dalam hal mengajarkan istilah-istilah asing. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Petty, Herold, dan Stoll (1968) menganalisis delapan puluh metode berbeda dalam pengajaran kosakata. Hasil dari penelitian mereka adalah penggunaan beberapa metode dalam pengajaran kosakata terbukti lebih efektif daripada hanya terpaku pada satu metode pengajaran. Kemudian, Sitompul (2013) menyelidiki keefektifan penggunaan flashcards atau word list dalam membantu penguasaan *vocabulary* siswa dan untuk mengetahui

tanggapan siswa terhadap kedua strategi dalam mempelajari *vocabulary* bahasa Inggris. Dari penelitiannya, ditemukan bahwa *flash cards* lebih efektif dalam membantu siswa mempelajari *vocabulary* dari pada *word list*. Dengan *flash cards*, siswa mudah mengingat kata, lebih termotivasi belajar bahasa Inggris dan memahami *vocabulary* dengan mudah. Dua penelitian tersebut telah berupaya menemukan solusi-solusi pengajaran istilah asing kepada peserta didik. Namun seiring berkembangnya teknologi informasi, pendidik mulai berpikir bahwa cara-cara efektif yang masih manual terasa menyulitkan dan banyak menyita waktu. Metode-metode efektif tersebut bisa dikembangkan lagi dengan mengkolaborasikan ide kreatif manual dan canggihnya fitur-fitur teknologi, khususnya komputer.

Puspita dan Fauruzabadi (2010) telah mencoba mengkolaborasikannya, yakni membuat sebuah aplikasi *puzzlegame* untuk pengenalan istilah teknik informatika menggunakan program *macromedia Flash 8*. *Game* ini disinyalir dapat menjadi sarana refreshing yang cukup menyenangkan dan dapat memberi motivasi mahasiswa dalam belajar (Puspita dan Fairuzabadi, 2010). Sayangnya, *game* ini hanya menyediakan satu menu saja, yaitu menebak kata dari huruf yang beracak tanpa ada penjelasan serta contoh penggunaan kata dalam kalimat.

Penelitian ini mengusulkan penggunaan *Quizlet* sebagai media pengenalan *Informatics Terms* kepada mahasiswa Teknik Informatika di STT Nurul Jadid Probolinggo. Media ini menyediakan lebih banyak menu daripada sekedar *flash card*. *Quizlet* adalah platform pembelajaran interaktif beroperasi secara online, yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran apapun. Aplikasi ini dapat digunakan melalui website atau aplikasi *mobile* (untuk IOS dan Android). Beberapa menu permainan disediakan sebagai media pembelajaran untuk istilah-istilah asing. Pada hakikatnya, fungsi utama *Quizlet* memang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, terutama dalam hal memperkaya kosakata. Akan tetapi, pada faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk melatih empat keterampilan berbahasa termasuk di dalamnya

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dapat dilatih ketika pengguna mendengarkan audio yang berisi definisi atau istilah tertentu pada mode *speller*, berbicara terjadi ketika pengguna mengulang kembali kata-kata yang telah dilafalkan melalui *flashcard*, membaca dilakukan ketika pengguna memainkan mode *scatter* dan *space race* dengan membaca tulisan yang terdapat dalam *flashcard*, dan menulis dimanfaatkan ketika menggunakan mode *learn*, *speller*, *test*, dan *space race* melalui praktik mengetik jawaban dengan ejaan yang benar. Hal tersebut bertujuan agar pengguna dapat belajar dan memperoleh umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis penggunaan *Quizlet* sebagai media pengenalan *informatics terms* pada mahasiswa Teknik Informatika, dan respon mahasiswa terhadap penggunaan *quizlet* dalam pengenalan *informatics terms*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dideskripsikan bagaimana implementasi penggunaan *Quizlet* dalam pengenalan *informatics terms* dan respon mahasiswa. Tujuan dari perancangan ini adalah mendeskripsikan fenomena secara natural, sebagaimana telah dinyatakan oleh Khusnah (2009: 20) bahwa sebuah penelitian yang berisi deskripsi fenomena yang ditemukan selama proses pembelajaran dan tanpa menguji hipotesis apapun disebut deskriptif kualitatif.

Dalam penelitian ini, peneliti memposisikan dirinya di sudut kelas sembari mengobservasi proses belajar-mengajar. Hal-hal yang menjadi poin penting dalam observasi adalah implementasi penggunaan media *Quizlet* dalam pengenalan *Informatics terms* dan respon mahasiswa. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa kelas D semester II Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Jadid Probolinggo Tahun akademik 2016/2017 berjumlah 29 orang yang sedang mempelajari materi *Informatics terms*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan kuesioner. Observasi yang

dilakukan adalah mengamati materi, kondisi kelas, teknik, proses belajar-mengajar, dan kegiatan mahasiswa selama proses implementasi penggunaan media *Quizlet* dalam pengenalan *Informatics terms*. Sedangkan kuesioner digunakan untuk melihat respon mahasiswa terhadap penggunaan media *quizlet* dalam materi pengenalan *Informatics terms*. Mahasiswa diminta untuk memilih jawaban yang tepat berdasarkan pendapat mereka sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran *Informatics Term* pada mata kuliah Bahasa Inggris dengan menggunakan media *Quizlet*, dapat dilihat bahwa media ini mampu menjadi media interaktif bagi mahasiswa. hal ini dapat dibuktikan dari setiap aktivitas mahasiswa pada masing-masing menu game *Quizlet*.

Agar kelas lebih interaktif, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar sehingga mereka bisa bekerja sama untuk menemukan jawaban dari masing-masing soal. Setiap kelompok dituntut untuk beradu cepat dalam menentukan jawaban.

a. Flashcards

Menu *flashcards* adalah menu *Quizlet* yang paling mudah. *Flashcards* ini tidak jauh beda dengan permainan kartu dari kertas, yakni memiliki soal/pertanyaan di satu sisi, dan jawaban di sisi yang lain. Pada gambar 3.1 ditampilkan sebuah definisi dari sebuah gambar. Di tahap ini mahasiswa dituntut untuk menebak istilah dari benda tersebut. Untuk mengetahui apakah jawaban benar atau salah dapat mengikuti petunjuk yang tertera di pojok kanan bawah 'click to flip', maka kartu akan menampilkan jawaban yang benar.



Gambar 3.1 *flashcards*. A screenshot of quizlet.com.

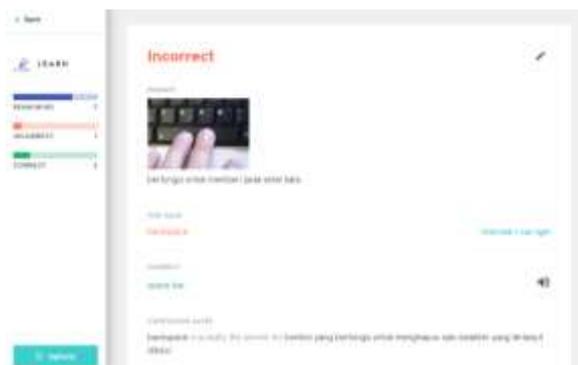
Tahap ini menguji pengetahuan mahasiswa mengenai istilah dari benda-benda yang berhubungan dengan informatika melalui model tebak kata. Model pembelajaran yang cocok dengan *flashcards* ialah tebak kata dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok (Ariwibowo: 36). Masing-masing kelompok saling beradu cepat menentukan jawaban. Menu ini dapat membantu keterlibatan mahasiswa dalam mengingat istilah *informatics terms* melalui pengalaman belajar secara mandiri.

b. Learn

Pada menu ini, setiap kelompok diperkenankan mengetik jawaban dari definisi yang telah tersedia seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1. Setelah mengetikkan jawaban, mahasiswa dapat mengetahui apakah jawabannya benar atau keliru (gambar 3.2). Kemudian secara otomatis dapat diketahui skor dari jawaban tersebut



Gambar 3.2 Learn- a key to shutdown the computer. A screenshot of quizlet.com



Gambar 3.3 Incorrect answer. A screenshot of quizlet.com

Dari menu ini, mahasiswa dapat langsung memperoleh umpan balik seketika mahasiswa berhasil menyelesaikan serangkaian soal yang membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi.

c. Spell

Pada menu *Spell* mahasiswa dapat menyimak istilah yang diucapkan media, kemudian mahasiswa diminta untuk mengetik hasil dengan dengan ejaan yang benar.



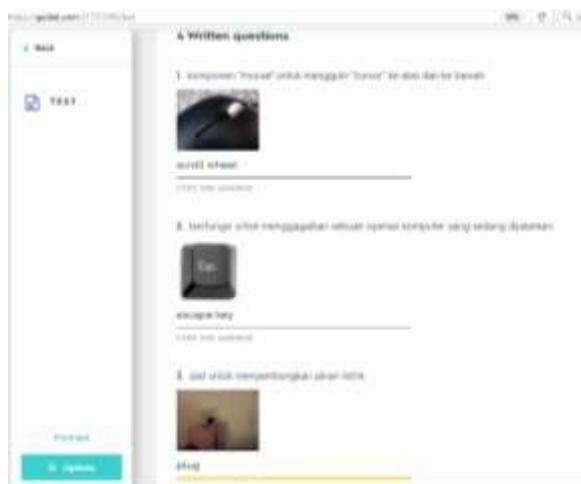
Gambar 3.3 Spell- escape key. A screenshot of quizlet.com

Bisa dikatakan menu ini merupakan menu yang paling seru di kelas. Pada kesempatan ini setiap kelompok diberi beberapa kertas. Kemudian mereka mendengarkan istilah yang diucapkan oleh aplikasi ini. Setelah itu masing-masing kelompok menulis sesuai dengan ejaan yang tepat (Gambar 3.3). mereka beradu cepat untuk menulis dan menyerahkannya ke meja dosen. Pemenangnya ditentukan dari kelompok yang tercepat dan memiliki jawaban tepat.

Dari menu ini, mahasiswa dapat mengetahui pengucapan istilah *Informatics Terms* dengan benar.

d. Test

Menu ini menyediakan tiga metode soal, yakni menuliskan jawaban, pilihan ganda, dan benar/salah. Pada menu ini disediakan 10 soal. 4 soal untuk *written questions*, 3 soal untuk *multiple choice*, dan 3 soal untuk *true/false question*.



Gambar 3.4 Test. A screenshot of quizlet.com

Respon mahasiswa terhadap media ini beragam, ada yang menganggap biasa saja, ada juga yang merasa senang belajar dengan media ini. Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar menyatakan senang dan tertarik untuk belajar dengan media ini.

Pertanyaan kuesioner selanjutnya mengenai kesesuaian aplikasi media *Quizlet* dengan pembelajaran *Informatics Terms*. sebagian besar mahasiswa menjawab “sangat sesuai”, sebagian yang lain menjawab “cukup sesuai”, dan yang lain menjawab “biasa saja”.

Pada pertanyaan kuesioner yang meminta alasan mahasiswa mengenai senangnya belajar dengan media *Quizlet*, mereka menjawab karena belajar media ini mereka dapat langsung mengetahui kesalahan-kesalahan mereka pada pengucapan dan penulisan bahasa asing. Jadi, dari media ini mahasiswa langsung mendapatkan umpan balik selama proses pembelajaran.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Quizlet merupakan salah satu *website* edukasi terbesar di dunia. 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, dan keunggulan-keunggulan dari menu lainnya. Belajar dengan menggunakan menu-menu yang disediakan *Quizlet*, mahasiswa mendapatkan banyak pengetahuan. Hal itu dibuktikan dengan respon mereka di akhir pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa *Quizlet* dapat menjadi media yang lebih interaktif bagi mahasiswa dengan menyajikan umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran.

Cara-cara di atas adalah contoh kecil dari implementasi media *Quizlet* pada pembelajaran. Oleh karenanya tidak menutup kemungkinan masih banyak cara-cara yang lebih kreatif dan inovatif dari penggunaan *Quizlet* sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Khusnah, Nihayatul. (2009). *Types of Teacher Talk in Teaching Speaking to the Eleventh Grade Students*. Thesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Petty, W., Herold, C., & Stoll, E. (1968). *The state of the knowledge about the teaching of vocabulary*. Cooperative Research Project No. 3128. Champaign, IL: National Council of Teachers of English. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 012 395).
- Puspita, K., & Fairuzabadi, M. (2010). Rancang Bangun Aplikasi Game “Puzzle Kata” Istilah Teknik Informatika Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Dinamika Informatika*. Volume 4 (1). 25-34. Diakses dari <http://dinamika-informatika.upy.ac.id/?p=50>
- Sitompul, Elsa Yusrika. (2013). *Teaching Vocabulary Using Flashcards and Word List*. Diakses dari http://repository.upi.edu/1700/2/S_ING_0807302_Abstract.pdf

Wibowo, Eric Kunto. (2015). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Siswa Dalam Mendukung Mobile Learning*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia ISSN: 2477-636X pg 31

