

---

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI QUIZLET TERHADAP MOTIVASI SISWA BELAJAR KOSAKATA BAHASA MANDARIN DI SDK YOHANNES GABRIEL

Jesslyn Stefany Oetomo<sup>1</sup>, Maria Apriana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Widya Kartika

Email 1: [jesslyn92000@gmail.com](mailto:jesslyn92000@gmail.com)

Email 2 : [mariaapriana@gmail.com](mailto:mariaapriana@gmail.com)

## Abstrak

Akibat merebaknya pandemi COVID-19, kegiatan belajar kini dilakukan secara jarak jauh. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin kelas III di SDK Yohannes Gabriel Surabaya mengalami kekurangan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran dan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan perubahan konteks kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dengan permainan edukasi Quizlet untuk menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif. Penelitian ini meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media permainan edukasi Quizlet terhadap motivasi siswa belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel. Metode penelitian yang dipakai adalah metode eksperimental dengan teknik analisis data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang diperoleh adalah post-test, kuesioner dan hasil wawancara. Penggunaan permainan edukasi Quizlet telah terbukti berpengaruh pada motivasi siswa. Adanya ketertarikan siswa terkait fitur permainan Quizlet dapat mempengaruhi hasil persentase ketuntasan belajar siswa yang cukup tinggi, serta hasil perhitungan statistik uji hipotesis menunjukkan nilai  $F_{hitung} (6,912) > F_{tabel} (1,819)$  berarti terdapat pengaruh dalam penggunaan media Quizlet dan memiliki tanggapan positif terhadap penggunaan Quizlet. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dapat diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

**Kata kunci:** media pembelajaran Quizlet; motivasi belajar; kosakata bahasa Mandarin

## Abstrack

*Due to the outbreak of the COVID-19 pandemic, learning activities are carried out remotely. There was a problem in the 3rd grade Chinese learning activities at SDK Yohannes Gabriel Surabaya, namely that there was no learning media that supported learning activities so that it affected the learning motivation of students. Therefore, teachers need to adapt to changing context of distance learning activities by using learning media Technology with Quizlet educational games to create an atmosphere of effective learning activities. This study discusses how the influence of using Quizlet educational game media on students motivation to learn Mandarin vocabulary at Yohannes Gabriel's School. The research method used is an experimental method with quantitative data analysis techniques. Data collection techniques obtained are post-test, questionnaires and interviews results. The results of the study indicate that there is an effect of using Quizlet educational game learning media on students learning motivation. The existence of student interest related to Quizlet game features can affect the results of statistical calculations showed the hypothesis test value the  $F_{count} (6.912) > F_{table} (1.819)$  which means that there is an influence in the use of Quizlet media and there is a positive response to the use of Quizlet. Therefore, the use of educational game learning media can be applied to learning activities to increase students learning motivation and make the learning atmosphere more enjoyable.*

**Keywords:** learning media Quizlet; learning motivation ; Chinese vocabulary

## 1. PENDAHULUAN

Munculnya pandemi *COVID-19* di tahun 2020 yang telah diumumkan oleh WHO (*World Health Organization*) dikatakan sebagai wabah pandemi global mengakibatkan pola kehidupan masyarakat berubah. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Pemerintah menganjurkan agar seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau yang biasa dikenal secara *online*. Guru mampu beradaptasi menggunakan teknologi secara lebih terampil dalam menghadapi perubahan kondisi dengan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis guna untuk mengatasi hal tersebut. (UU sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40:2)

Salah satu bahasa asing yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik merupakan Bahasa Mandarin (Widiartha, dkk 2016). Dalam pembelajaran bahasa Mandarin terdapat empat aspek dasar untuk seseorang dapat menguasai suatu bahasa yaitu mendengar (听), berbicara (说), membaca (读), menulis (写). Adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin secara daring di SDK Yohannes Gabriel Surabaya dikarenakan kondisi pembelajaran yang tidak efektif yang disebabkan oleh kurangnya media yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi serta keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan jurnal Kulung (2016) bahwa dalam kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki tantangan untuk berusaha memberikan media pembelajaran yang menarik perhatian bagi peserta didik.

Untuk dapat mengatasi hal tersebut tenaga pengajar dapat memanfaatkan teknologi dengan media pembelajaran. Menurut Nurrita Teni (2018) manfaat media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dalam kegiatan belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik, serta kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Permainan edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hermawan dalam Jurnal Wijayanti, dkk (2019:2) mengatakan bahwa permainan edukasi merupakan sebuah permainan menyenangkan yang di desain untuk kegiatan pembelajaran yang seru. Dalam penelitian lain, Ariyani (2013) dalam jurnal Wijayanto (2017) mengatakan bahwa permainan edukasi dapat memberi dorongan belajar kepada peserta didik sehingga tidak membuat peserta didik jenuh dengan kegiatan pembelajaran. Maka peneliti memilih permainan edukasi *Quizlet*. *Quizlet* adalah salah satu aplikasi belajar dalam bentuk *flashcard digital* dan beberapa fitur permainan yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Aplikasi *Quizlet* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran linguistik dengan banyak pilihan fitur dapat dijadikan sebagai permainan maupun evaluasi pembelajaran (Sari, 2019).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizlet* terhadap Motivasi Siswa Belajar Bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel Surabaya.”

### RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizlet* terhadap motivasi siswa belajar kosakata bahasa Mandarin kelas 3 di SDK Yohannes Gabriel Surabaya ?

2. Bagaimana tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran *Quizlet* terhadap pembelajaran bahasa Mandarin?

### TUJUAN PENELITIAN

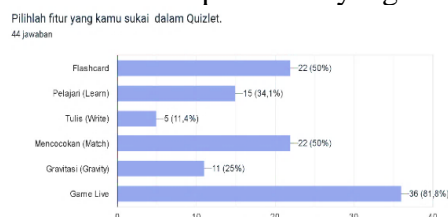
1. Untuk mendeskripsikan hasil pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizlet* terhadap motivasi siswa belajar kosakata bahasa Mandarin Kelas 3 SDK Yohannes Gabriel Surabaya.
2. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

### 2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan secara eksperimental dengan pendekatan metode deskriptif-kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini merupakan total peserta didik kelas 3 SD di SDK Yohannes Gabriel Surabaya dengan total sampel 44 siswa. Teknik pengumpulan data berupa hasil nilai *post-test*, kuesioner dan wawancara. Kemudian mengolah data dengan teknik analisis data menggunakan persentase nilai rata-rata *post-test*, dan uji statistik (uji reliabilitas, uji validitas, uji normalitas, uji linearitas) menggunakan *IBM SPSS Versi 20* serta melakukan uji hipotesis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian dilakukan di salah satu sekolah swasta yaitu SD Katolik Yohannes Gabriel Surabaya. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 dengan jumlah 44 siswa. Waktu penelitian dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dalam 2 kali pertemuan pada jadwal mata pelajaran bahasa Mandarin dengan durasi 25 menit setiap pertemuan. Data penelitian yang dilaksanakan berupa hasil dari *post-test*, kuesioner dan wawancara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dalam kegiatan belajar terdapat pengaruh dari penggunaan..media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* terhadap motivasi siswa belajar kosakata bahasa Mandarin serta mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan hasil dan pembahasan data penelitian yang telah peneliti lakukan :



**Gambar 1.**  
Grafik Fitur Permainan *Quizlet*

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat dinyatakan bahwa fitur permainan yang paling banyak disukai peserta didik dengan persentase terbesar 81,8% yaitu fitur *Game Live* (Evaluasi) sedangkan fitur permainan yang paling sedikit disukai peserta didik adalah fitur *Write* (tuliskan) dengan persentase paling rendah yaitu 11,4%. Hal ini berdasarkan hasil grafik dan pengamatan peneliti menyimpulkan dengan adanya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* membuat peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran dan suasana kegiatan belajar lebih menyenangkan sehingga mengurangi rasa jenuh dalam kegiatan belajar yang berlangsung secara daring. Peneliti dapat menyimpulkan adanya media pembelajaran permainan edukasi dapat merangsang motivasi peserta didik dapat kegiatan belajar.

Pada penilaian hasil post-test peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizlet, dari keseluruhan peserta didik dengan jumlah 44 siswa, terdapat 14 siswa tidak mengikuti kegiatan post-test dan ada 7 siswa tidak tuntas karena memiliki nilai di bawah Standar Kelulusan Minimal (SKM). Ketidaktuntasan penilaian siswa berdasarkan pengamatan peneliti, dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam pengajaran, sehingga mempengaruhi pemahaman beberapa siswa dalam kegiatan hasil belajar yang kurang maksimal. Pengolahan hasil penilaian ini, peneliti hanya mengambil peserta didik yang mengerjakan soal *post-test*. Berikut merupakan persentase ketuntasan siswa menggunakan permainan *Quizlet* :

$$P = \sum \frac{\text{Peserta didik yang memenuhi SKM}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\% \quad (1)$$

$$P = \sum \frac{22}{30} \times 100\%$$

$$P = 73\%$$

Hasil persentase menunjukkan persentase sebesar 73%. Dimana hasil tersebut memiliki persentase yang cukup baik dalam ketuntasan minimal dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan *Quizlet* merupakan hal yang baru bagi peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel. Dengan adanya pengaruh belajar dari berbagai faktor pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi *Quizlet* serta adanya dorongan dalam diri peserta didik ingin mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga kegiatan pembelajaran ini memberikan dampak yang positif pada hasil pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Maka, penggunaan media pembelajaran edukasi *Quizlet* dalam kegiatan belajar dapat mendukung kegiatan belajar bahasa Mandarin secara efektif dan efisien.

Berikut merupakan hasil persentase yang diperoleh dari tanggapan responden menggunakan teknik Skala Likert dengan cara jumlah skor maksimum untuk total item pertanyaan atau pernyataan adalah :

$$P = \frac{\text{nilai perolehan kuesioner}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

$$P = \frac{2897}{3520} \times 100\%$$

$$P = 82,3\%$$

Dari persentase yang diperoleh sebesar 82,3%, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *Quizlet* dan motivasi belajar menurut penilaian skala likert Riduwan dalam penelitian ini menunjukkan respon peserta didik tergolong dalam kategori sangat baik.

**Tabel 1.**  
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.885	.889	20

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari uji reliabilitas menunjukkan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,889 > 0,50. Maka dapat dikatakan bahwa item pernyataan kuesioner adalah reliabel.

**Tabel 2.**  
Uji Validitas

Soal Pernyataan	Nilai Validitas	Tingkat Hubungan
Q1	0,830	Sangat Kuat
Q2	0,485	Sedang
Q3	0,873	Sangat Kuat
Q4	0,199	Sangat Rendah
Q5	0,388	Rendah
Q6	0,452	Sedang
Q7	0,465	Sedang
Q8	0,439	Sedang
Q9	0,316	Rendah
Q10	0,493	Sedang
Q11	0,443	Sedang
Q12	0,521	Sedang
Q13	0,444	Sedang
Q14	0,460	Sedang
Q15	0,273	Rendah
Q16	0,379	Rendah
Q17	0,287	Rendah
Q18	0,205	Rendah
Q19	0,337	Rendah
Q20	0,818	Kuat

Hasil uji validitas pada soal pernyataan kuesioner nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,16, 19 dan 20 memiliki nilai validitas lebih besar daripada nilai standar yang ditentukan sebesar 0,3 sehingga nomor pernyataan tersebut dikatakan valid. Sedangkan nomor pernyataan 4, 15, 17 dan 18 memiliki nilai di bawah standar yang telah ditentukan yaitu kurang dari 0,3 sehingga dikatakan tidak valid.

**Tabel 3.**  
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		44
	Mean	0E-7
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	5,78631966
	Absolute	,134
Most Extreme Differences	Positive	,134
	Negative	-,071
Kolmogorov-Smirnov Z		,888
Asymp. Sig. (2-tailed)		,409

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dapat dilihat dari table diatas memperoleh nilai signifikan pada hasil kuesioner pernyataan pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizlet terhadap motivasi siswa belajar kosakata memiliki nilai sebesar  $0,409 > 0,05$ , yang berarti nilai signifikansi lebih besar daripada nilai probabilitas yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4.**  
Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	556,552	8	69,569	2,174	,054
Motivasi Belajar * Media Quizlet	Between Groups	236,932	1	236,932	7,404	,010
	Deviation from Linearity	319,620	7	45,660	1,427	,226
	Within Groups	1120,084	35	32,002		
	Total	1676,636	43			

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai signifikan deviation from linearity memiliki nilai sebesar  $0,226 > 0,05$ . Dimana nilai tersebut lebih besar dari probabilitas yang telah ditentukan yaitu  $0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* (X) memiliki hubungan searah atau sama terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y). Hasil data uji linearitas menunjukkan adanya hubungan yang searah terhadap dua variabel sehingga dapat dilakukan uji hipotesis untuk menguji dugaan terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini.

**Tabel 5.**  
Uji Hipotesis

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	236,932	1	236,932	6,912	,012 <sup>b</sup>
Residual	1439,704	42	34,279		
Total	1676,636	43			

a. Dependent Variable: Motivasi

b. Predictors: (Constant), Media

Berdasarkan hasil uji F yang telah di analisis menunjukkan nilai  $F_{hitung} 6,912 > F_{tabel} 1,819$ . Pengambilan keputusan berdasarkan rumus Ghozali menunjukkan adanya perolehan nilai  $F_{hitung}$  lebih besar daripada  $F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan hasil uji hipotesis tersebut menyatakan secara bersama-sama variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini memiliki hasil kesimpulan terdapat

pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan edukasi..*Quizlet* terhadap motivasi siswa belajar kosakata di SDK Yohannes Gabriel Surabaya.

Penulis menemukan bahwa penelitian yang dilakukan di SDK Yohannes Gabriel ini memiliki tolak ukur motivasi yang sesuai dengan tolak ukur motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno yaitu bahwa adanya keinginan peserta didik kelas 3 SD berhasil dalam kegiatan belajar, dimana dalam kegiatan pembelajaran peserta didik setelah diberikan perlakuan semangat dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar semakin meningkat. Kedua, adanya dorongan perasaan senang dan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar, dalam hal ini setelah diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran media permainan edukasi *Quizlet* peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak membuat jenuh. Ketiga, peserta didik akan merasa termotivasi karena terdapat pemberian penghargaan dalam kegiatan belajar, sehingga hal ini mendorong peserta didik memiliki motivasi untuk belajar. Keempat, adanya aktivitas dan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif. Maka dengan adanya penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dapat memudahkan peserta didik lebih berkonsentrasi dan tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran khususnya secara daring.

## HASIL WAWANCARA

Dari data wawancara, penulis menyimpulkan secara keseluruhan berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan penulis bahwa responden peserta didik kelas 3 SD memiliki ketertarikan penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Adanya media permainan edukasi membuat peserta didik aktif mengikuti kegiatan belajar. Selain itu kegiatan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan dapat merangsang peserta didik lebih giat dan antusias dalam belajar, sehingga muncul motivasi dari dalam diri untuk mengikuti kegiatan

belajar. Tanggapan secara lisan terhadap penggunaan media permainan *Quizlet* dalam kegiatan belajar yang diberikan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung memberikan respon yang sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis deskripsikan pada bab sebelumnya, yang telah melalui observasi, mengolah hasil evaluasi dari nilai post-test, menyebarkan kuesioner serta wawancara kepada peserta didik kelas 3 di SDK Yohannes Gabriel dapat ditarik kesimpulan..bahwa..terdapat “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi *Quizlet* Terhadap Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel” secara signifikan rendah.

Penemuan dalam penelitian ini, penulis menemukan penggunaan media pembelajaran permainan edukasi tidak hanya berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar..tetapi juga mempengaruhi hasil belajar pencapaian siswa dalam memahami suatu materi serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Sehingga adanya penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dapat menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan suasana yang menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Arzhar.( 2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aquami (2015).Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Sarana Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di MA Paradigma Palembang. *Istinbath*/No.16/Th.XIV/Juni/2015/45-69. Diakses Januari 27, 2022, dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath/article/view/786/694>
- Azis, Lestari. (2017). <http://eprints.unm.ac.id/4440/1/AYU%20LESTARI%20AZIS.pdf>
- Ghozali, Imam. (2006). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: BP Undip
- Hamdu & Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 12 No.1 Apr 2011
- Hikmah, D. (2017). Penggunaan Quizlet Sebagai Media Pengenalan *Informatics Terms*. Seminar Nasional Ilmu Terapan, 2017. Dipetik Januari 23, 2022, dari <https://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/sniter/article/download/38/33/>
- Hwat. (2007). Bahasa Mandarin untuk Pemula. Jakarta. Pustaka Swara
- Wardhani, IS. (2020). Pengertian Pembelajaran Daring. <http://repository.unpas.ac.id/49096/7/BAB%20II%20KAJIAN%20TEORI.pdf>
- Kamus Bahasa Indonesia *Online*. Arti Media. Diakses Januari 25, 2022, dari <https://kbbi.web.id/media>
- Kulung (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Dasar menggunakan Metode Unified Software Development Process <https://media.neliti.com/media/publications/143223-ID-perancangan-aplikasi-pembelajaran-bahasa.pdf>
- Nurrita, Teni (2018). Pengembangan Media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Vol 3, no 01 <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Perdana, Indra, et al. (2020). "Persepsi Peserta didik terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Kwangsan*, vol. 8, no. 2, doi:10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306. Diakses 17 Februari 2022 <https://www.neliti.com/id/publications/332460/persepsi-peserta-didik-terhadap-pemanfaatan-media-kahoot-dalam-pembelajaran-bahasa-indon#cite>

- 
- Riduwan. 2014. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung:Alfabeta
- Sagala, Syaiful. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta :Raja Grafindo Prasada.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Era Generasi Millenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol 29, No.1, Juni 2019.,29,11. Dipetik Januari 23, 2022, dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/8150/4574>
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011) . Pengajaran Kosakata. Bandung : Angkasa
- Tanjung, Ayumi P. (2020). *The Effect of The Quizlet Application on The Vocabulary Mastery of Students in Class VII MTs Al-Washliyah Bah Gunung*. <http://repository.uinsu.ac.id/10720/1/SKRIPSI%20AYUMI%20PRATIWI%20TANJUNG%20%280304162156%29.pdf>
- Telaumbanua, Tatema (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Warta Dharmawangsa*, no 48. Diakses Februari 14, 2022, dari <https://www.neliti.com/id/publications/290750/pemanfaatan-media-pembelajaran-dalam-pembelajaran-bahasa-inggris#cite>
- Uno, H.B. (2010). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta : Bumi Aksara
- UU Sisdiknas. (2003). Pendidik dan Tenaga Kependidikan. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Wijayanti, R., Hermanto, dkk (2019). Efektifitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan Bantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. SIGMA, vol. 5, no.1. Diakses dari [http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal\\_sigma/article/view/640](http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_sigma/article/view/640)
- Wijayanto, Erwin. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 5.