

Pemanfaatan Aplikasi *Quizlet* pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p>Fitri Universitas Bhinneka PGRI fitriazky9@gmail.com +6287743243387</p> <p>Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Fitri & Janattaka, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 138-143.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pemanfaatan aplikasi Quizlet pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Pemanfaatan aplikasi quizlet dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Pemanfaatan aplikasi quizlet dalam proses pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik dapat membuat siswa merasa senang untuk belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT DARUSSALAM Kampungdalem Kabupaten Tulungagung. Sampel untuk penelitian menggunakan kelas 3 dengan jumlah keseluruhan 23 siswa. Tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, dan tahap penyelesaian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara untuk guru dan siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi quizlet dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan aplikasi quizlet pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat bosan. Sehingga mereka merasa senang saat pembelajaran menggunakan quizlet.

Kata Kunci: aplikasi quizlet, minat belajar, pemanfaatan

Abstract

This study aims to describe the results of using the Quizlet application on the learning interest of 3rd grade students of SDIT DARUSSALAM. The use of the Quizlet application can be used to foster student interest in learning. The use of the Quizlet application on the learning process by using interesting features can make students feel happy to learn. This study uses qualitative methods and uses a descriptive approach. This research was conducted at SDIT DARUSSALAM Kampungdalem, Tulungagung Regency. The sample for the study used grade 3 with a total of 23 students. The stages of implementing this research are the pre-field stage, the field work stage, the data analysis stage, and the completion stage. Data collection techniques in this study used observation, interviews for teachers and students, and documentation. The results of this study indicate that the learning process using the Quizlet application can increase students interest in learning. The use of the learning Quizlet application becomes more fun and does not make students bored quickly. So that they feel happy when learning using Quizlet.

Key Words: quizlet application, interest in learning, utilization

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen yang cukup strategis dalam keberhasilan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Kata media pembelajaran itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang berarti "tengah", yang merupakan perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *Education Association (NEA)* merupakan segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Arsyad, 2011).

Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai. Yang mempunyai makna bahwa pendidik harus mengetahui berbagai macam teori tentang belajar dan pembelajaran, dikarenakan teori inilah sering memberikan landasan bagi pendekatan dan metodologi mengajar. Pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*). Sebagai seorang pendidik memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Pendidik juga dituntut untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran. Pendidik harus menguasai berbagai teori belajar dan pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang inovatif, serta menguasai kecerdasan ganda untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar (Cum et al., 2014).

Pendidikan pada generasi milenial berkembang dengan adanya kemajuan teknologi yang membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Penggunaan *smartphone* banyak dimanfaatkan oleh generasi milenial, yang sebagian besar menggunakannya sebagai hiburan semata. Tetapi di sisi lain banyak juga yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis *mobile learning* adalah salah satu yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajarannya. Pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *smartphone*. Salah satu aplikasi yang ditawarkan oleh aplikasi dalam *smartphone* yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Quizlet*.

Aplikasi pembelajaran *Quizlet* merupakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang siswa Sekolah Menengah Atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi *Quizlet* kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya (Kaleyky, 2016). Aplikasi *Quizlet* memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan peserta didik. Aplikasi *Quizlet* merupakan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* yang menarik dan cocok diterapkan untuk peserta didik di era milenial. *Quizlet* sendiri dapat diunduh melalui *playstore* maupun *AppStore*, dapat juga diakses melalui <https://quizlet.co/>

B. Metodologi

Metode penelitian pendidikan merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu (Sugiyono, 2010, hal.6). Data-data tersebut selanjutnya digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pemanfaatan aplikasi *Quizlet* pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM.

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek penelitian yang kemudian dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, dengan pemanfaatan suatu metode alamiah pada konteks khusus alamiah (Moleong, 2018, hal.6). Sebagai upaya untuk memperoleh kebenaran atau mencari jawaban dari permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan jenis kualitatif. Karena penelitian ini menggunakan studi lapangan dengan menggunakan instrumen yaitu wawancara, lembar observasi dan dokumentasi.

Penelitian deskriptif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka serta hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Moleong, 2018, hal.11). Dasar pemikiran penggunaan metode fenomenologi ini adalah penelitian yang diharapkan dapat memahami fenomena yang ada pada kondisi alami, maka perlu mempelajari di lapangan secara langsung dengan tujuan mengetahui secara langsung kondisi dilapangan

serta dapat mengetahui data yang akan diolah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pemanfaatan Aplikasi *Quizlet* Pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM”. Penelitian ini dilaksanakan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan masalah yang ada pada siswa. Penelitian ini merupakan kajian tentang pembelajaran di kelas 3 dengan menggunakan aplikasi *quizlet* dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas 3 di SDIT DARUSSALAM Kelurahan Kampungdalem Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 April sampai tanggal 16 Juni 2022 yang memperoleh data berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika guru dan siswa sedang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Wawancara kepada guru dan siswa kelas 3 dilakukan ketika proses pembelajaran selesai dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*.

1. Hasil observasi

a. Aplikasi *Quizlet* Mudah Diakses

Hasil observasi pada penelitian ini diperoleh data bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizlet* mudah diakses oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Aplikasi *Quizlet* dapat diakses melalui aplikasi *Quizlet* sendiri yang dapat diakses menggunakan *handphone* melalui *Play Store* maupun *AppStore* atau dapat juga diakses melalui *website* <https://quizlet.co/>.

b. Fitur *Flashcard*

Hasil observasi pada penelitian ini, maka diperoleh data bahwa fitur *flashcard* mudah untuk diakses dan digunakan oleh guru dan siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Fitur *Flashcard* sangat membantu guru dalam pembuatan materi pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Fitur ini sangat menarik perhatian siswa karena dengan mengklik fitur *flashcard* ini akan muncul berbagai macam *flashcard*, apabila *flashcard* tersebut diklik maka akan muncul gambar, teks dan juga dapat mengeluarkan suara yang sesuai dengan teks yang terdapat pada masing-masing *flashcard*.

c. Fitur *Learn*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, maka dapat diperoleh bahwa fitur *learn* dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Fitur *learn* sangat membantu guru pembuatan *quiz*. Memudahkan siswa dalam pengerjaan *quiz* yang masih berkaitan dengan materi yang ada pada fitur *flashcard*. *Quiz* yang terdapat dalam fitur tersebut berupa *multiple choice* dimana siswa dapat memilih jawaban dan benar atau tidaknya akan langsung tertera pada layar.

d. Fitur *Write*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, diperoleh data bahwa fitur *Write* mudah digunakan dan diakses oleh guru maupun siswa. Fitur *write* memudahkan guru dalam pembuatan soal *essay* sekaligus penulisan yang benar.

e. Fitur *Spell*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *spell* dapat digunakan dan diakses dengan mudah. Fitur *spell* dapat membantu guru dalam memberikan soal berupa rekaman suara, dimana pertanyaan berupa *audio* dan siswa menjawab dengan mengetik. Fitur *spell* juga memunculkan jawaban siswa apabila jawaban tersebut benar maupun salah.

f. Fitur *Test*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *test* dapat diakses dan digunakan dengan mudah. Fitur *test* ini dapat mempermudah guru dalam memberikan soal evaluasi yang sangat kompleks. Pada fitur *test* ini terdapat berbagai macam bentuk soal mulai dari soal *essay*, *multiple choice*, mencocokkan, dan benar atau salah (*true or false*).

g. Fitur *Match*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *match* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Fitur *match* ini merupakan fitur tes mencocokkan dengan fitur *game* menghilang sebagai daya tarik siswa.

h. Fitur *Gravity*

Hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *gravity* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan fitur ini guru dengan mudah memberikan *quiz* berbasis *game* yang membuat siswa tertarik dalam pengerjaan *quiz*. Fitur *gravity* memberikan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda.

- i. *Fitur Live*
Hasil observasi pada penelitian ini, mendapatkan data bahwa fitur *quizlet live* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Fitur *quizlet live* ini sangat menarik, karena siswa dapat mengerjakannya secara berkelompok untuk berlomba-lomba mengerjakan *quiz* yang sudah disiapkan oleh guru melalui fitur *quizlet live*.
 - j. *Penggunaan Aplikasi Quizlet Memberikan Perasaan Senang Terhadap Siswa*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat penelitian, maka diperoleh data bahwa aplikasi *Quizlet* terdapat berbagai macam fitur-fitur yang menarik, mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Penggunaan aplikasi *Quizlet* pada saat proses pembelajaran membuat siswa merasa senang dalam belajar dan mengerjakan *quiz-quiz* yang terdapat pada aplikasi *Quizlet*.
 - k. *Ketertarikan Siswa Pada Aplikasi Quizlet*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat penelitian, maka diperoleh data bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* pada saat proses pembelajaran lebih menarik. Berbagai macam fitur-fitur pada aplikasi *Quizlet* yang bermasis *game* membuat siswa merasa tertarik pada aplikasi tersebut.
 - l. *Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizlet*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses penelitian, maka diperoleh data bahwa minat belajar siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet*, guru dapat memberikan *quiz* dengan berbagai macam fitur yang terdapat didalam aplikasi *Quizlet*.
 - m. *Keterlibatan Siswa*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses penelitian, maka diperoleh data bahwa dalam proses pengerjaan *quiz* secara kelompok semua siswa terlibat. Guru memberikan *quiz* di beberapa fitur yang ada didalam aplikasi *Quizlet* dengan pengerjaan secara kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada saat pengerjaan *quiz* secara kelompok seluruh siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompok mereka masing-masing.
2. Hasil wawancara
- a. *Aplikasi Quizlet Mudah Diakses*
Hasil dari wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* tidak terlalu sulit untuk diakses, tetapi ada sedikit kendala yang dialami oleh guru dan siswa ketika mengakses apabila kondisi internet kurang baik akan sedikit ada kendala dalam mengakses aplikasi *Quizlet*.
 - b. *Fitur Flashcard*
Melihat hasil wawancara mengenai fitur *flashcard* menunjukkan bahwa fitur *flashcard* pada penggunaan aplikasi *Quizlet* adalah guru dapat membuat media pembelajaran mengenai istilah-istilah yang sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Didalam fitur *flashcard* terdapat gambar, istilah dan audio yang tentu sangat memudahkan siswa untuk belajar.
 - c. *Fitur Learn*
Pemanfaatan fitur *learn* pada aplikasi *Quizlet* adalah *quiz* yang masih berkaitan dengan materi yang terdapat pada fitur *flashcard*. Pertanyaan yang ada didalam fitur *learn* ini hampir sama dengan pertanyaan berbentuk *multiple choice*, dimana siswa dapat memilih salah satu jawaban yang menurutnya tepat.
 - d. *Fitur Write*
Pemanfaatan dari fitur *write* pada aplikasi *Quizlet* adalah dalam fitur *write* guru dapat membuat *quiz* dengan pertanyaan berupa *essay*. Fitur ini juga akan langsung menampilkan jawaban yang telah dijawab oleh siswa baik itu benar maupun salah.
 - e. *Fitur Spell*
Fitur *spell* merupakan fitur yang didalamnya terdapat media *audio-visualnya* yang dimana tetap mengharuskan siswa untuk mengetik jawabannya kemudian jawabannya akan tertera benar maupun salah.

- f. *Fitur Test*
Fitur *test* merupakan alat evaluasi yang didalam aplikasi *Quizlet* terdapat berbagai macam jenis pertanyaan mulai dari *multiple choice*, *essay*, mencocokkan, dan benar atau salah (*true or false*).
- g. *Fitur Match*
Fitur *match* merupakan fitur tes mencocokkan dengan fitur game menghilang. Fitur game hilang ini adalah ketika siswa mendrag dua kata yang cocok, maka kata-kata ini akan menghilang. Jika siswa bisa membuat semua kata-kata menghilang, maka siswa telah menyelesaikan seluruh tes dalam fitur ini dengan baik.
- h. *Fitur Gravity*
Fitur *gravity* merupakan sekumpulan quiz yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini berfungsi untuk melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban.
- i. *Fitur Live*
Fitur *Quizlet live* merupakan fitur yang dalam pengerjaannya dilakukan secara berkelompok. Kemudian setiap kelompok berlomba-lomba untuk mengerjakan quiz yang ada pada fitur *Quizlet Live*. Diakhir sesi *live* akan muncul skor tertinggi dalam pengerjaan quiz.
- j. *Penggunaan Aplikasi Quizlet Memberikan Perasaan Senang Terhadap Siswa*
Quizlet merupakan platform pembelajaran interaktif beroperasi secara online dan juga melibatkan guru maupun siswa. Aplikasi *Quizlet* dapat diakses melalui website maupun aplikasi *mobile* untuk iOS dan Android. *Quizlet* memiliki berbagai macam fitur-fitur yang menarik dan dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.
- k. *Ketertarikan Siswa Pada Aplikasi Quizlet*
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Fitur-fitur *Quizlet* yang berbagai macam jenisnya juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengerjakan *quiz* yang ada pada aplikasi *Quizlet*.
- l. *Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizlet*
Minat belajar siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet*, guru dapat memberikan *quiz* dengan berbagai macam fitur yang terdapat didalam aplikasi *Quizlet*. Pada saat pengerjaan *quiz* sebagian siswa fokus pada pertanyaan yang ada pada fitur-fitur *Quizlet*, tetapi ada juga beberapa siswa yang kurang fokus terhadap pertanyaan yang ada pada *quiz*, karena terlalu cepat pergantian pertanyaan dari satu kelainnya sehingga kurang fokus dengan *quiz*.
- m. *Keterlibatan Siswa*
Proses pengerjaan *quiz* secara kelompok semua siswa kelas 3 terlibat. Guru memberikan *quiz* dibebberapa fitur yang ada didalam aplikasi *Quizlet* dengan pengerjaan secara kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada saat pengerjaan *quiz* secara kelompok seluruh siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompok mereka.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizlet* pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM dapat disimpulkan sebagai berikut: minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* semakin meningkat. Penggunaan aplikasi *Quizlet* memudahkan guru dalam pemberian materi maupun *quiz* evaluasi yang menarik dengan penggunaan fitur-fitur yang ada pada *Quizlet*, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik. Pemakaian fitur-fitur yang terdapat dalam *Quizlet* sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Siswa menjadi tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi *Quizlet*, ketertarikan mereka dapat dilihat pada saat siswa sangat berantusias dalam pembelajaran menggunakan *Quizlet* dan pengerjaan *quiz-quiz* yang terdapat didalam fitur-fitur *Quizlet*. Minat belajar siswa menjadi semakin meningkat pada saat pembelajaran menggunakan *Quizlet*.

4. Referensi

- Amiruddin, A. Z., Hassan, A. T., Rahman, A. A., Rahman, N. A., & Bakar, M. S. A. (2014). Penggunaan aplikasi atas talian dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa ketiga: pengenalan kepada *quizlet.com*. *Prosiding Seminar Antarabangsa Kelestarian Insan*.
- Aristiyo, D. N. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan *Quizlet* Materi

- Trigonometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 5(1), 89-95.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*,
- Cum, G., Gallo, R., Ipsale, S., & Spadaro, A. (2014). *AH P i P i. 14*, 1571-1573
- Lya, Y. R. U., Hanief, M., & Dewi, M. S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(11), 69-77.
- Mulyani, E. R. (2021). Analisis Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 261-266.
- Moleong, L.J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.