

PEMANFAATAN QUIZLET UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PEMELAJAR BIPA TINGKAT PEMULA

Rooselina Ayu Setyaningrum¹
Rieta Anggraheni²

^{1,2}Universitas Sanata Dharma & Politeknik Negeri Bali
rooselinaayu@usd.ac.id & rororietaanggraheni@pnb.ac.id

Abstrak: *Pemelajar BIPA tingkat Pemula 1 atau BIPA 1 belajar kata dan frasa sederhana yang berkaitan dengan fungsi komunikasi dasar, seperti pengenalan diri, bertanya arah serta lokasi, menceritakan aktivitas sehari-hari serta hobi, memesan makanan, dan berbelanja. Hal tersebut sesuai dengan tahap pencapaian pada SKL BIPA Permendikbud Nomer 27 Tahun 2017. Penguasaan kosakata di tingkat Pemula 1 tersebut menjadi pondasi bagi penguasaan kosakata pada tingkat berikutnya. Di tingkat Pemula 2, pemelajar akan belajar afiksasi me- dan ber-. Jika pemelajar tidak menguasai kosakata pada tingkat Pemula 1, pemelajar akan mengalami kendala. Oleh karena itu, pemelajar BIPA tingkat Pemula 1 membutuhkan media belajar yang dapat digunakan untuk belajar kosakata secara mandiri maupun terbimbing. Salah satu media belajar yang tepat digunakan adalah Quizlet. Media ini diterapkan oleh peneliti ketika mengajar pemelajar BIPA tingkat Pemula 1 dari Myanmar dan Pakistan. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media belajar kosakata dengan Quizlet dan pemanfaatannya dalam pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Melalui pemanfaatan Quizlet, kosakata pemelajar bertambah. Hal tersebut tampak pada kalimat yang diproduksi oleh pemelajar.*

Kata Kunci: *quizlet, kosakata, BIPA Pemula 1*

Pendahuluan

Penguasaan kosakata sangat penting bagi pemelajar bahasa asing karena kosakata tersebut akan digunakan, baik saat menerima maupun memproduksi ujaran. Pemelajar akan kesulitan memahami maksud ujaran jika tidak mengetahui kosakata yang didengar atau dibaca sehingga pemelajar pun akan kesulitan menghasilkan ujaran. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Harahap (2017) bahwa perbendaharaan kata yang banyak akan membantu seseorang terampil berbahasa. Seorang pemelajar asing yang mengetahui banyak kata akan lebih lancar memproduksi ujaran baik lisan maupun tulisan karena pilihan kata yang bisa digunakan banyak. Tidak hanya keterampilan produktif yang lebih lancar, keterampilan reseptif juga. Seorang pemelajar yang perbendaharaan katanya banyak, cenderung lebih cepat menangkap maksud kalimat yang dibaca maupun didengar. Hal tersebut didukung oleh pendapat Molyaningrum (2019) bahwa penguasaan kosakata berkaitan erat dengan empat keterampilan berbahasa.

Demikian juga untuk pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), penguasaan kosakata sangat penting. Kosakata penting dikuasai sejak tingkat Pemula 1 atau BIPA 1 karena pada tingkat tersebut pemelajar belajar kosakata dasar baik jenis kata benda, kata kerja, kata sifat,

dan lain-lain, contohnya rumah, pohon, mobil (kata benda), makan, tidur, pergi, tinggal (kata kerja), besar, kecil, tinggi (kata sifat). Kosakata dasar tersebut menjadi fundamen penguasaan kosakata pada tingkat Pemula 2 dan tingkat selanjutnya. Sesuai SKL BIPA Permendikbud Nomer 27 Tahun 2017, pemelajar BIPA tingkat 2 belajar kata berimbuhan me- dan ber- dengan arti selain aktivitas, ter- dengan arti paling/superlatif, pe-, -an, dan kata ulang. Pada tingkat selanjutnya, makin banyak kata berimbuhan yang akan dipelajari. Jika pemelajar tidak menguasai pondasi kosakata dasar sejak Pemula 1, pemelajar akan mengalami hambatan pada tingkat selanjutnya karena bentuk kata berimbuhan akan semakin banyak dijumpai oleh pemelajar di tingkat BIPA 2 ke atas. Penambahan imbuhan pada kata dasar atau bentuk dasar akan membentuk makna kata baru (Ridwan, dkk. 2022). Oleh karena itu, kosakata dasar sejak Pemula 1 perlu dikuasai.

Namun, penguasaan kosakata tidak selalu mudah untuk semua pemelajar. Hal tersebut pernah diteliti oleh Rahmayati (2022). Pada penelitiannya, Rahmayati melakukan tes awal untuk mengetahui penguasaan kosakata pemelajar BIPA 1 sebelum dirapkan pembelajaran dengan permainan kartu kata. Dari hasil tes awal diketahui 2 pemelajar mendapat skor 70, 3 pemelajar mendapat skor 60, dan 3 pemelajar mendapat skor 50. Selain pretest, Rahmayati juga membagikan angket kepada pemelajar terkait kosakata bahasa Indonesia. Dari 8 pemelajar, 80% menyatakan sulit memahami dan menambah kosakata bahasa Indonesia. Sari (2021) dalam penelitiannya juga mengemukakan pemelajar BIPA A1 yang diajar kesulitan mengingat kosakata sehingga Sari menerapkan aplikasi kuis kosakata daring dalam pembelajaran. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, pemelajar BIPA mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata baru sehingga jumlah kosakata baru yang dikuasai juga sulit ditingkatkan. Hal tersebut juga dialami oleh peneliti ketika mengajar pemelajar BIPA Pemula 1/BIPA 1 dari Myanmar dan Pakistan. Pemelajar sulit menguasai kosakata baru karena banyak kata baru yang harus diingat setiap belajar. Peneliti sudah menggunakan berbagai media, seperti gambar, kartu kata, beberapa aplikasi daring, dan membawa bendanya langsung di kelas. Media-media tersebut sangat membantu di kelas, tetapi pemelajar tidak dapat mengaksesnya lagi di rumah. Pemelajar memerlukan media belajar kosakata yang dapat diakses di mana saja sehingga pemelajar dapat belajar mandiri.

Berdasarkan penemuan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan *Quizlet* dalam pembelajaran di kelas. *Quizlet* juga pernah diterapkan dalam pembelajaran oleh Pradiani, dkk. (2024). Dalam penelitiannya, Pradiani, dkk., mengemukakan bahwa *Quizlet* dapat digunakan untuk mendukung penguasaan kosakata, membelajarkan keterampilan berbahasa, dan meningkatkan motivasi belajar. Cahyaningsih (2021) dalam penelitiannya pada masa pandemi lalu juga membuktikan bahwa *Quizlet* menjadi media yang paling sering digunakan oleh pengajar selama masa pandemi karena berfungsi untuk mereview kosakata dan membantu mengingat kata melalui gambar dan *flashcards*. Namun, belum banyak yang mengkajinya secara mendalam. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *Quizlet* sehingga pemelajar dapat belajar secara mandiri di rumah. *Quizlet* juga dapat digunakan oleh peneliti untuk mengajar di kelas dan diintegrasikan dengan empat keterampilan berbahasa. Melalui artikel ini, peneliti memaparkan langkah pembuatan media belajar kosakata dengan *Quizlet* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran di kelas.

Tinjauan Pustaka

Saat ini banyak pengajar memanfaatkan media belajar interaktif di kelas, baik untuk penyampaian materi maupun kuis dan penugasan. Makin bervariasinya media belajar interaktif, terdapat media belajar interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung penguasaan kosakata, seperti *Quizlet*. Pemanfaatannya dalam pengajaran kosakata ini menjadi kekhasan *Quizlet*. Pengajaran kosakata menjadi bagian tak terpisahkan dengan pengajaran bahasa asing, terutama pengajaran BIPA. Oleh karena itu, pengajaran kosakata dalam pembelajaran BIPA dapat

dilakukan dengan media *Quizlet*. Ketiga hal tersebutlah yang akan diulas dalam bagian ini, yaitu BIPA Pemula 1/BIPA 1, kosakata, dan *Quizlet*.

Pemula 1/BIPA 1 merupakan level atau tingkat paling awal atau dasar bagi pemelajar asing yang belajar bahasa Indonesia. Karena paling dasar, pada tingkat ini pemelajar belajar topik-topik yang berkaitan dengan *survival language*. *Survival* (kata benda) berarti kelangsungan hidup. *Survive* (kata kerja) berarti bertahan hidup. Istilah *survival language* digunakan karena pemelajar bahasa tingkat pemula belajar topik-topik dasar untuk komunikasi sehari-hari supaya mereka dapat “bertahan” di lingkungan pengguna bahasa target. Setiadi, dkk. (2024) mengemukakan bahwa topik *survival language* penting bagi pemelajar BIPA karena mereka harus berkomunikasi dengan masyarakat Indonesia meski kosakata masih terbatas supaya bisa bertahan ketika datang ke Indonesia. Topik-topik yang berkaitan dengan *survival language* seperti, memberi salam, memperkenalkan diri, bertanya lokasi dan arah, memesan dan membeli makanan, berbelanja, menanyakan waktu, menceritakan aktivitas sehari-hari, dan naik alat transportasi. Topik-topik tersebut tidak hanya ditemui oleh pemelajar BIPA, tetapi juga pemelajar bahasa asing lain disesuaikan dengan aspek kebahasaan bahasa target. Dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA Permendikbud Nomer 27 Tahun 2017, pemelajar belajar topik-topik tersebut dalam empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis) beserta aspek kebahasaan yaitu tata bahasa dan kosakata. Kata yang didengar, dituturkan, dibaca, dan ditulis masih berupa bentuk dasar dan frasa sederhana. Kalimat yang diterima dan diproduksi juga berupa kalimat tunggal. Tata bahasa yang diajarkan meliputi kata ganti orang, kata ganti milik, frasa benda, kata bilangan, kata negasi, kalimat tunggal, kata tanya, kata ganti penunjuk, kata kerja ‘ada’, kata depan, kata berimbuhan me- dan ber- dengan makna melakukan aktivitas, imbuhan -an dengan makna hasil/sesuatu yang di-, keterangan aspek, dan keterangan waktu. Kosakata yang diajarkan berkaitan dengan profesi, daerah asal, benda sekitar, angka, anggota keluarga inti, hari, tanggal, bulan, tahun, rasa, transportasi, arah, lokasi, dll. Beberapa tata bahasa akan dipelajari lagi pada tingkat Pemula 2, tetapi dengan tataran yang lebih kompleks, seperti imbuhan me- dengan arti menuju ke-, mengeluarkan suara seperti, dan menggunakan alat.

Ketika pemelajar belajar topik baru, pemelajar akan menjumpai kosakata baru berkaitan dengan topik tersebut. Pengajar perlu membantu pemelajar untuk menguasai kata-kata baru yang dijumpai tersebut. Pengajar perlu memberikan latihan-latihan kosakata dengan berbagai macam bentuk. Seperti yang dikemukakan oleh Aziez & Aziez (2019) bahwa latihan terbimbing maupun latihan mandiri perlu diberikan untuk membantu pemelajar mengingat kosakata baru. Selain latihan, Aziez & Aziez juga mengungkapkan pemelajar perlu media belajar yang dapat membantu penguasaan kosakata. Selain itu, pengajar perlu mempertimbangkan kata mana dulu yang diberikan. Aziez & Aziez (2019) mengatakan kata konkret lebih dulu diajarkan. Kata konkret perlu diajarkan terlebih dulu kepada pemelajar BIPA Pemula 1 karena pemelajar akan sering menjumpai kata konkret, seperti kata yang berkaitan dengan perabot rumah (meja, kursi, lampu, lemari, dll), kata yang berkaitan dengan aksesoris diri (kaos, kemeja, jaket, topi, dll), kata yang berkaitan dengan profesi (dokter, guru, polisi, penjual, dll). Contoh-contoh kata konkret tersebut seperti yang dipaparkan oleh Yulia, dkk (2025), kata konkret merupakan kata yang mendeskripsikan keadaan sesungguhnya atau membuktikan perwujudan dari pengertian yang dimaksud. Kata konkret tersebut juga sering muncul dan sering digunakan oleh pemelajar dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, perlu diajarkan terlebih dulu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aziez (2019) bahwa kata yang sering muncul dan sering digunakan sebaiknya diajarkan.

Selain mempertimbangkan beberapa hal di atas, pengajar juga perlu mengetahui strategi pembelajarannya. Menurut Holidazia & Rodliyah (2020), metode kata kunci, *flash card*, menebak kata dari konteks, pembelajaran bagian kata, dan pengulangan menjadi strategi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata. Sirait, dkk (2022) juga menambahkan metode mengingat, dinding kata (*wordwall*) dengan tampilan lebih visual, pengelompokan kata (*clustering*), dan *drilling* juga

menjadi strategi pembelajaran kosakata. Namun, kosakata tidak hanya diajarkan secara eksplisit. Kosakata juga dapat diajarkan secara implisit. Artinya, kosakata didapatkan dari pembelajaran keterampilan membaca, mendengarkan, berbicara, menulis, dan kegiatan di luar kelas (*outdoor class activity*)

Media interaktif juga diperlukan dalam pembelajaran kosakata. Banyak media interaktif yang digunakan oleh pengajar, seperti *Quizizz* untuk memberikan kuis interaktif, *Wordwall* untuk latihan kata dengan dinding kata, *Learningapps* untuk latihan kata dengan variasi permainan Teka-Teki Silang (TTS), dan *Quizlet* untuk membuat kartu kata digital serta latihan-latihan kata. Salah satu media interaktif yang tepat digunakan adalah *Quizlet*. *Quizlet* merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan fitur tinjauan kelas (flashcard, pelajari, tes, evaluasi) dan permainan belajar (*live* kuis, blast, mencocokkan, blok). Azhari, dkk (2023) mengungkapkan *Quizlet* dikembangkan oleh Andrew Sutherland dari California. Aplikasi ini banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa. Hal tersebut didukung dengan fitur-fitur yang ada dalam *Quizlet*. Fitur yang paling sering digunakan adalah *flashcard*. Fitur *flashcard* berisi set kartu yang dapat dimanikan secara acak atauurut. Fitur pelajari/*learn* berisi pilihan kuis bagi pemelajar untuk menjawab secara benar pertanyaan/soal yang diberikan sembari pemelajar belajar jawaban yang benar. Fitur tes berisi tes benar salah, tes pilihan ganda, menjodohkan, dan tertulis. Fitur evaluasi berisi soal untuk dikerjakan oleh pemelajar. Fitur *Live* kuis (*Quizlet live*) berisi kuis secara langsung secara individu maupun kelompok. Fitur *Blast* berisi permainan blast dengan kelompok yang terdiri atas 2-4 pemelajar. Fitur menjodohkan atau mencocokkan berisi aktivitas menjodohkan kata dengan deskripsinya. Fitur blok berisi permainan blok. Pengajar hanya perlu merancang satu set *flashcard* di *Quizlet*, misalnya satu set *flashcard* topik Keluarga. Pengajar dapat merancang dengan model kata dengan kata, kata dengan definisinya, kata dengan konteks kalimat, kata dengan gambar. Melalui satu set *flashcard* tersebut, pengajar dapat memberikan berbagai macam aktivitas, seperti pelajari, menjodohkan, tes dengan klik tombol Berikan Aktivitas. Pengajar dapat membagikan tautan *Quizlet* di email pemelajar atau klik salin tautan dan mengirimkannya di *Whatsapp*. Dalam *Quizlet* juga terdapat tanda volume suara. Ketika diklik akan muncul suara sesuai kata yang tertulis dalam *Quizlet* sehingga pemelajar dapat menyimak pengucapan yang benar dari kata tersebut. Media interaktif ini tidak hanya digunakan oleh pengajar di kelas. Pemelajar dapat menggunakan secara mandiri. Pemelajar hanya perlu klik tautan yang diberikan dan memilih aktivitas yang diinginkan. Jadi, media ini sangat efektif digunakan. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Putra & Ayuningsih (2020) bahwa *Quizlet* efektif digunakan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja (berbasis *mobile learning*). Ini memungkinkan pemelajar mengulang-ulang kosakata baru yang sudah diperoleh.

Metode Penelitian

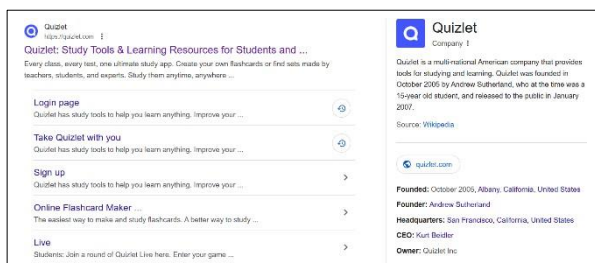
Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dasar atau deskriptif karena penelitian ini berusaha untuk menggambarkan dengan lengkap suatu kondisi atau fenomena. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusandi & Rusli (2021) bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya situasi dengan hubungan yang ada, opini-opini yang berkembang, akibat yang terjadi dan sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menampilkan gambaran secara lengkap tentang suatu fenomena untuk menunjukkan dan mengklarifikasi fenomena yang terjadi. Rusandi & Rusli menegaskan fenomena yang diteliti bisa fenomena alamiah maupun buatan manusia, seperti aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena satu dengan yang lain. Fenomena yang diteliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata pemelajar BIPA tingkat Pemula 1 dengan media interaktif *Quizlet*. Subjek penelitian ini adalah pemelajar BIPA tingkat Pemula 1 dari Myanmar dan Pakistan. Pemelajar dari Myanmar berjumlah 6 orang dan pemelajar dari Pakistan berjumlah 2 orang. Mereka belajar dalam satu kelas selama kurang

lebih 3 bulan di Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi partisipan. Peneliti sekaligus sebagai pengajar memanfaatkan *Quizlet* dalam pembelajaran, mengamati, mencatat temuan-temuan, dan menggambarkan dengan detail fenomena serta kronologi pembelajaran kosakata dengan media interaktif *Quizlet*. Data dalam penelitian ini berupa kata. Seperti yang dikemukakan oleh Rusandi & Rusli (2021) bahwa data dalam penelitian kualitatif deskriptif berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka.

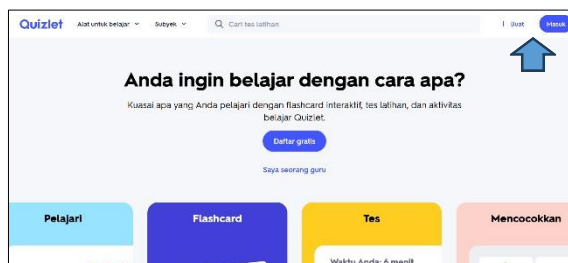
Hasil dan Pembahasan

Sebelum memanfaatkan media interaktif *Quizlet* dalam pembelajaran kosakata, pengajar perlu merancang materi, menentukan kosakata yang akan diajarkan, dan memasukkannya dalam *Quizlet*. Setelah itu, *Quizlet* dapat digunakan oleh pengajar di kelas maupun digunakan oleh pemelajar secara mandiri. Langkah pembuatan media belajar kosakata dengan *Quizlet* dan penerapannya dalam pembelajaran akan dipaparkan pada bagian ini.

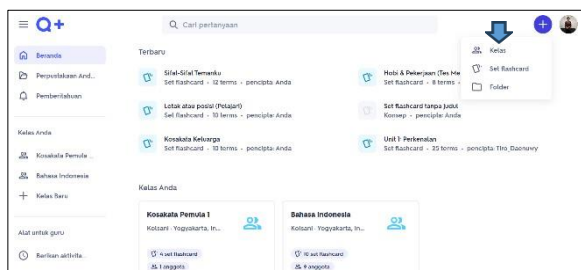
Langkah pertama, pengajar menentukan topik-topik materi yang akan membungkus atau mawadahi kosakata-kosakata, misalnya topik Perkenalan Diri. Dalam topik tersebut, tentukan kosakata-kosakata apa saja yang akan diberikan kepada pemelajar. Sesuai SKL BIPA, topik-topik yang dapat diberikan kepada pemelajar BIPA Pemula 1/BIPA 1 adalah perkenalan diri, hobi dan pekerjaan, keluarga, tanggal penting, jam, aktivitas sehari-hari, warung dan pasar tradisional, restoran favorit, dan rumahku. Pengajar dapat menentukan 10-15 kosakata dalam setiap topik. Pengajar dapat mendaftar kosakata-kosakata tersebut dalam tabel di *Microsoft Word* atau di kertas. Setelah semua siap, pengajar dapat mengolahnya dalam *Quizlet*. Pengajar dapat mengakses situs web *Quizlet* atau mengunduh aplikasinya di komputer atau *handphone*. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis atau membayar. Pengajar dapat memilihnya. Pengajar dapat membuat akun dengan alamat email. Setelah dapat memasuki *Quizlet*, pengajar dapat menekan tanda “tambah (*plus*)” dan tekan tulisan “kelas”. Pengajar memberi nama kelas yang diajar.



Gambar 1 Web Quizlet di Google



Gambar 2 Pilihan Buat Akun/Masuk



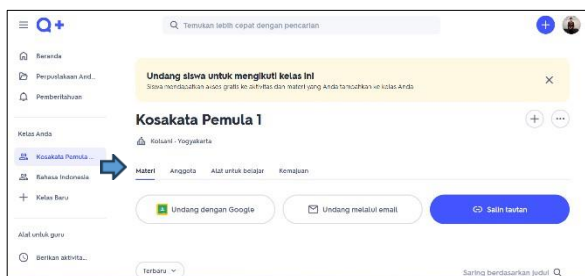
Gambar 3 Menu Kelas untuk Membuat Kelas Baru



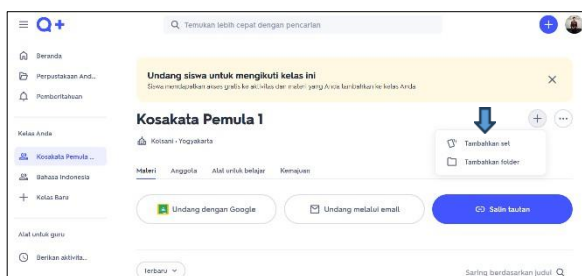
Gambar 4 Pemberian Nama Kelas

Setelah membuat kelas, pengajar dapat memosisikan pada bagian “materi”. Setelah itu, tekan tanda tambah (*plus*) dan “tambahkan set” lalu pilih “buat baru”. Pengajar dapat menulis

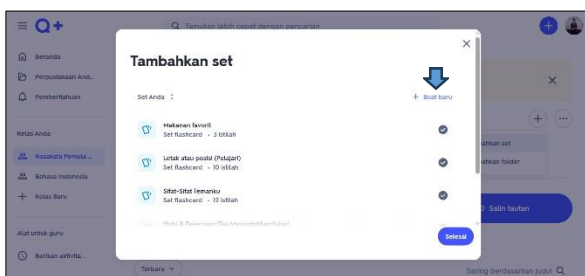
judul topik, misalnya Keluarga. Setelah itu, pengajar memasukkan kata pada bagian “istilah” dan “pilih bahasa”, misalnya yang dimasukkan kata ayah dan pilih bahasa Indonesia. Setelah itu, pada bagian “definisi” pengajar dapat memasukkan definisi dari kata ayah dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris atau bahasa lain. Pengajar juga dapat menambahkan gambar dengan menekan tulisan “gambar”. Beberapa pilihan gambar akan muncul. Pengajar dapat memilih yang paling sesuai. Setelah semua kata dimasukkan, tekan tulisan “buat” di bagian kanan atas atau kanan bawah.



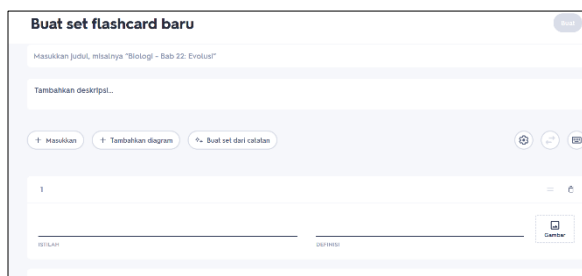
Gambar 5 Tampilan Layar Materi



Gambar 6 Menu Tambahkan Set



Gambar 7 Pilih Buat Baru



Gambar 8 Memasukkan Kata di Bagian Istilah



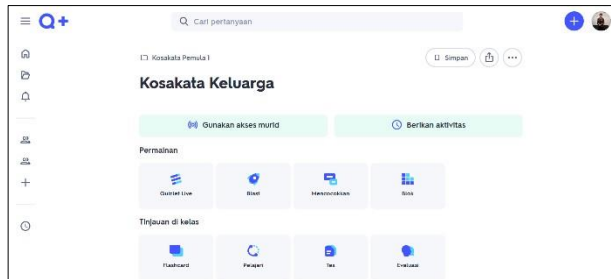
Gambar 9 Tempat Menulis Definisi dalam Bahasa Indonesia/Inggris/Bahasa Lain



Gambar 10 Pilihan gambar

Setelah satu set siap, akan muncul beberapa pilihan penggunaannya. Pengajar dapat memilih satu set tadi untuk permainan *live* kuis, blast, mencocokkan, dan blok atau untuk meninjau kelas dengan pilihan flashcard, pelajari, tes, dan evaluasi. Pengajar dapat memainkannya bersama pemelajar di kelas. Pengajar juga dapat meminta pemelajar untuk berlatih di rumah. Jika pengajar ingin membagikan *Quizlet* yang sudah dibuat tadi, pengajar dapat menekan pilihan “berikan aktivitas”. Setelah itu, akan muncul pilihan aktivitas yang ingin diberikan apakah “pelajari”, “flashcard”, “tes”, “mencocokkan” dan pengajar menentukan tenggat waktu pengerjaan. Kemudian tekan pilihan “berikan tugas”. Setelah muncul kode dan tautan untuk bergabung, pengajar dapat membagikan kode dan tautan tersebut kepada pemelajar. Untuk mempermudah

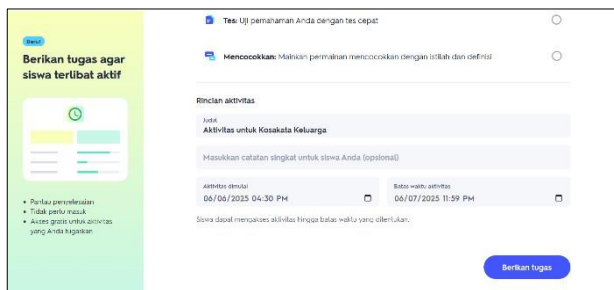
akses ke *Quizlet*, pengajar dapat mengundang pemelajar melalui email atau membagikan tautan *Quizlet* kepada pemelajar. Jadi, *Quizlet* ini sangat efisien digunakan karena dengan satu set kosakata yang disusun dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas.



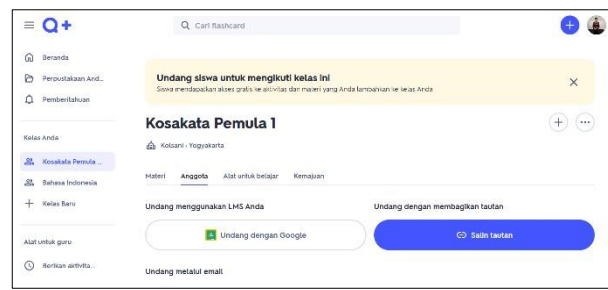
Gambar 11 Pilihan Aktivitas setelah Set Kata Selesai



Gambar 12 Menu untuk Memberikan Tugas



Gambar 13 Pengaturan Deadline Tugas



Gambar 14 Pilihan Membagikan Tautan/Mengundang melalui Email

Sesuai pengalaman peneliti selama menggunakan *Quizlet*, pengajar tidak hanya memberikan kata lepas konteks dalam *Quizlet*. Ketika memasukkan kata pada bagian “istilah” (bagian buat flashcard baru), pengajar juga dapat memasukkan kalimat rumpang pada bagian “istilah” dan jawabannya pada bagian “definisi” sehingga kata yang diberikan tetap pada konteks kalimatnya.

Setelah media belajar dengan *Quizlet* selesai, pengajar dapat menggunakannya di kelas. Pengajar dapat menggunakan *Quizlet* untuk beberapa hal, seperti (1) untuk mereview kata pada pertemuan sebelumnya, (2) untuk memberikan latihan kosakata setelah aktivitas membaca atau mendengarkan, (3) untuk memberi tugas terkait kosakata yang baru saja dipelajari, dan (4) untuk memberikan tes kosakata. Seperti yang dikemukakan oleh Lindayani & Artawan (2021), *Quizlet* tidak hanya digunakan untuk memperkaya kosakata pemelajar, tetapi juga untuk evaluasi. Secara lebih terperinci lagi, *Quizlet* dapat juga diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Dalam pengajaran keterampilan mendengarkan dan membaca, pengajar menggunakan *Quizlet* sebelum aktivitas mendengarkan dan membaca. Kata-kata yang disiapkan dalam *Quizlet* adalah kata-kata yang akan muncul dalam rekaman yang akan disimak dan bacaan yang akan dibaca sehingga pemelajar tidak kesulitan ketika menemukan kata-kata tersebut dalam rekaman maupun bacaan. Selain itu, pengajar menggunakan *Quizlet* untuk latihan setelah aktivitas mendengarkan dan membaca. Latihan melalui *Quizlet* berupa sinonim kata yang sudah ditemukan dalam rekaman yang didengar atau teks yang dibaca. Latihan juga berupa pengisian kalimat rumpang. Dalam *Quizlet* juga terdapat fitur pengucapan kata. Jika pengguna menekan gambar volume suara, contoh pengucapan kata akan terdengar sehingga pemelajar dapat mengetahui pengucapan kata yang benar. Pengajar menggunakannya untuk latihan menyimak kata. Dalam pengajaran keterampilan berbicara, *Quizlet* digunakan untuk bermain menebak kata secara lisan melalui fitur *flashcard*. Pemelajar juga berlatih pengucapan

kata melalui volume suara yang tersedia di *Quizlet*. Pemelajar juga latihan menulis melalui fitur tes karena dalam fitur tes terdapat pilihan tes tertulis. Yang ditulis dapat berupa kata, frasa, atau kalimat sederhana.

Pemanfaatan *Quizlet* tidak hanya di kelas, pemelajar juga diberikan akses di luar kelas sehingga pemelajar dapat belajar mandiri di rumah. Sebelum menggunakan *Quizlet*, kosakata yang diketahui oleh pemelajar terbatas. Pemelajar juga masih sangat tergantung pada kamus. Dari tulisan pemelajar, dapat diketahui pemelajar baru mengetahui kata ganti orang, kata kerja yang sering digunakan, seperti “makan”, “minum”, “belajar”, “tinggal”, “pergi”, dan bentuk dasar lain yang dekat dengan mereka dan sering digunakan saja. Kata sifat yang diketahui masih terbatas pada kata “indah”, “besar”, “kecil”, “panas”, “dingin”, “pedas”. Kata benda juga terbatas pada benda-benda yang ada di sekitar mereka. Karena perbendaharaan kata masih terbatas, maka produksi kalimat juga masih banyak yang kurang tepat. Contohnya kalimat, “Kami adalah bahagia pergi ke Solo”. Pemelajar belum mengingat makna kata “adalah” dan belum mengetahui kata “merasa”. “Saya miskin untuk mengucapkan”. Pemelajar ingin menyampaikan bahwa dia baru mengetahui sedikit kata. Namun setelah pengajar memanfaatkan *Quizlet*, perbendaharaan kosakata pemelajar bertambah. Hal tersebut terlihat pada kalimat yang diproduksi oleh pemelajar. Pemelajar dapat memproduksi kalimat tunggal dengan benar, seperti “Di depan pintu kamar saya ada cermin dan wastafel”. Kalimat tersebut diproduksi oleh pemelajar ketika mendeksripsikan kamarnya. “Saya selalu merasa malu di depan orang lain”. Pemelajar memproduksi kalimat tersebut ketika belajar kata sifat dan dia mendeksripsikan dirinya sendiri. Jadi, tampak bertambahnya kosakata yang dimiliki oleh pemelajar setelah pengajar memanfaatkan *Quizlet* dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Quizlet* dapat digunakan untuk membantu pemelajar BIPA mengingat kosakata melalui pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dengan terbantunya pemelajar belajar kosakata, pengetahuan kosakata pemelajar pun bertambah. Pengajar dapat memanfaatkan *Quizlet* dengan terlebih dulu menyiapkan kosakata per topik yang akan diajarkan. Jumlah kosakata setiap topik berkisar 10-15 kata. Setelah itu, pengajar mengakses *Quizlet* melalui web *Quizlet* di Google atau melalui aplikasi di perangkat gawai. Pengajar dapat mengakses *Quizlet* dengan alamat email. Setelah memasuki halaman utama *Quizlet*, pengajar membuat kelas baru melalui pilihan “kelas”. Kemudian pengajar menambahkan set *flashcard*. Pengajar memasukkan topik dan kosakata-kosakata sesuai topik tersebut. Setelah semua kata dimasukkan dan selesai diatur, pengajar menekan kata “buat” yang artinya satu set *flashcard* tersebut siap digunakan. Pengajar dapat menggunakan satu set *flashcard* tersebut untuk berbagai variasi aktivitas yang tersedia di *Quizlet*. Media pembelajaran kosakata tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata di kelas maupun terintegrasi dengan empat keterampilan berbahasa. *Quizlet* dapat digunakan untuk mereview kosakata pada pertemuan sebelumnya, untuk latihan setelah membaca/menyimak. *Quizlet* juga dapat digunakan untuk latihan mengeja kata dan tes menulis kata serta kalimat. *Quizlet* yang sudah diset oleh pengajar juga dapat dibagikan kepada pemelajar melalui tautan yang dibagikan maupun email pemelajar yang sudah dikoneksikan oleh pengajar. Pemelajar dapat belajar mandiri di rumah, di mana saja, dan kapan saja sehingga hasil pembelajarannya lebih optimal.

Daftar Pustaka

- Aziez, Furqanul & Aziez Feisal. (2019). *Kosakata (Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya)*. Purwokerto: UM Purwokerto Press.
- Azhari, Vani, dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet dalam Pembelajaran di Era Milenial. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*. Vol.3(1): 8-13. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>.
- Cahyaningsih, Ni Luh Gede Dian Pondika. (2021). Digital Tools Used in Bahasa Indonesia for Native Speakers (BIPA) Online Learning in Canggü Community School. *Proceedings of The 2nd International Conference on Education, Language, Literature, and Arts (ICELLA)*. Vol.587: 114-124. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icella-21/125961976>.
- Harahap, Elfrida Hanum. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Education and Development STKIP Tapanuli Selatan*. Vol.4(4): 57-61. <https://doi.org/10.37081/ed.v4i4.858>.
- Holidazia, Rupina & Rodliyah, Rojab Siti. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol.20(1): 111-120. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24562>.
- Kemdikbud. (2017). "SKL BIPA Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017". Kemdikbud. Diakses dari <http://appbipa.or.id/unduh/Permendikbud%20Nomor%2027%20Tahun%202017.pdf>.
- Lindayani, Ni Wayan & Artawan, Gde. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizlet dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas pada Siswa Kelas VII/I di SMP Negeri 10 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (JPBSI)*. Vol.11(3): 386-394. <https://doi.org/10.23887/jpbs.v11i3.38594>.
- Molyaningrum, Noredyo. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Pemahaman Membaca Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 8 di Kota Yogyakarta. *Cendekia (Jurnal Pendidikan dan Pengajaran) IKIP PGRI Kalimantan Timur*. Vol.3(1): 85-98. <https://cendekia.ikipgrikaltim.ac.id/index.php/cendekia/article/view/97>.
- Pradiani, Yulia Ika Putri, dkk. (2024). Optimalisasi Media Digital Quizlet sebagai Media Pembelajaran BIPA untuk Keterampilan Berbahasa. *Jurnal Hasta Wiyata*. Vol.7(1): 26-41. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2024.007.01.03>.
- Putra, Rian Surya & Ayuningsih, Wahyu. (2020). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. Prosiding Samasta (Seminar Nasional Bahasa & Sastra Indonesia). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7224>.
- Rahmayati, Hirza. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level A-1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Kata dan Kartu Gambar. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendekia (APIC)*. Vol.5(2): 12-23. [10.54583/apic.vol5.no2.99](https://doi.org/10.54583/apic.vol5.no2.99).

- Ridwan, Muhammad, dkk. (2022). Afiksasi pada Karangan Pemelajar BIPA. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.9(1): 101-112. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i1.24771>.
- Rusandi & Rusli, Muhammad. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah (Jurnal Pendidikan dan Studi Islam)*. Vol.2(1). <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>.
- Sari, Christine Permata. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kosakata melalui Aplikasi Kuis Kosakata Daring bagi Pemelajar BIPA Level A2. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*. Vol.3(2): 125-132. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v3i2.4209>.
- Setiadi, A., Sundusiah, S., Halimah, H. (2024). Analysis of The Need for a Survival Thematic BIPA Dictionary for Handai Indonesia. *Jurnal UPI Inovasi Kurikulum*. Vol.21(2): 737-750. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.65951>.
- Sirait, FN., Panjaitan, NK., Saragih, E. (2022). Strategi Pengajaran Kosakata. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*. Vol.17(1): 24-31. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v17i1.2988>.
- Yulia, Risda, dkk. (2025). Makna Kata Konkret pada Kumpulan Puisi Karya Sapardi Djoko Damono. *Parataksis (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Vol.8(1). <https://doi.org/10.31851/parataksis.v8i1.17356>.