

EFEKTIVITAS APLIKASI *QUIZLET* UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS X LINTAS MINAT 1 BAHASA MANDARIN

Sisca Tri Hersa*, Deddy Kurniawan, Octi Rjcky Mardasari

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: siscath56@gmail.com

doi: 10.17977/um064v4i12024p41-51

Keywords

Chinese language learning
Vocabulary
Quizlet application

Abstract

This study investigates the effectiveness of Quizlet, an online learning tool, in improving Chinese vocabulary mastery among high school students. Quizlet, designed as a flash-card game, offers an interactive approach to vocabulary learning, particularly in foreign languages, aiming to make the process both enjoyable and effective in capturing students' interest. The research aims to assess students' Chinese vocabulary mastery levels before and after using Quizlet and evaluate the effectiveness of this educational media. Employing a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design, the study involves 22 students from class X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin at State High School 1 Batu as the sample population. A pretest was administered to assess baseline proficiency, followed by treatment using Quizlet, and a posttest to evaluate improvement. Data analysis utilized the *n* gain formula. Findings indicate a significant improvement in Chinese vocabulary mastery, specifically in the topic of measure words or 量词 [liàngcí]. The pretest score averaged 74.90, while the posttest score rose to 90.86, reflecting a substantial increase of 15.96 points after Quizlet implementation. The study concludes that Quizlet is an effective tool for enhancing Chinese vocabulary learning among students in class X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin at State High School 1 Batu, highlighting its potential as a valuable resource in language education.

1. Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, peserta didik diwajibkan menguasai empat keterampilan bahasa, yaitu mendengar 听力 [tīnglǐ], berbicara 口语 [kǒuyǔ], membaca 阅读 [yuèdú], dan menulis 写作 [xiězuò]. Selain empat keterampilan bahasa, penguasaan kosakata merupakan komponen yang paling utama dalam mempelajari suatu bahasa. Dalam proses *pembelajaran* bahasa, penguasaan kosakata akan memengaruhi kreativitas serta cara berpikir siswa karena kualitas seorang siswa dalam berbahasa ditentukan dari penguasaan kosakata yang dimiliki (Kasno, 2014). Siswa akan kesulitan untuk mengutarakan ide atau gagasannya jika kosakata yang diperoleh sangat minim (Laily & Kurniawan, 2015). Oleh sebab itu, seseorang harus menguasai dan memahami kosakata bahasa agar tidak menimbulkan kekeliruan dalam memahami suatu kosakata (Kurniawan & Rosyidah, 2013).

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring di masa pandemi COVID-19 ini dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa yang ditunjukkan dengan tanda-tanda kejenuhan, menurunnya motivasi belajar, kenaikan absensi, keterlambatan hadir, dan penurunan penyelesaian tugas (Kurniawan, 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru masih minim selama proses pembelajaran sedang berlangsung juga dapat menjadi faktor penyebab siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa, terutama bahasa asing (Ekawati & Kurniawan, 2015).

Seiring perkembangan zaman, banyak aspek kehidupan yang terkena dampak dari kemajuan teknologi. Salah satu aspek kehidupan yang terkena dampak tersebut adalah pendidikan (Ardiansyah & Kurniawan, 2019). Dengan adanya perkembangan teknologi yang telah masuk kedalam dunia edukasi, media pembelajaran berbasis *online* menjadi alat atau media yang sering diterapkan saat ini. Media pembelajaran *online* adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol agar dapat digunakan sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses materi sesuai kebutuhan (Arnesti & Hamid, 2015). Media pembelajaran *online* juga memiliki manfaat untuk mempermudah proses belajar, proses mengajar serta menjadikan motivasi belajar siswa meningkat tanpa ruang batas dan waktu (Dewi & Kurniawan, 2018). Siswa menjadi lebih perhatian serta dapat memahami proses pembelajaran dengan adanya fasilitas media pembelajaran yang telah disediakan. Siswa ikut terlibat aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran jika media pembelajaran yang digunakan efektif (Alfia & Kurniawan, 2014).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan tahun 2020 di SMA Negeri 1 Batu kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin, yaitu siswa kurang aktif bertanya serta terdapat 15 siswa masih kesulitan dalam membedakan kosakata bahasa Mandarin satu dengan kosakata lainnya. Contoh beberapa kosakata yang terjadi kesalahan dalam penggunaan kosakata adalah 我们 [*wǒ men*] 'kita' berubah menjadi 我他 [*wǒ tā*] 'aku dan dia (laki-laki)'; 你好吗 [*nǐ hǎo ma*] 'apa kabar?' berubah menjadi 吗好你 [*ma hǎo nǐ*], 好你吗 [*hǎo nǐ ma*], 你吗好, [*nǐ ma hǎo*], 你女吗 [*nǐ nǚ ma*] yang sulit untuk diartikan; 你们 [*nǐ men*] 'kalian' menjadi 他们 [*tā men*] 'mereka'; 你家 [*nǐ jiā*] 'rumah kamu' menjadi 家你 [*jiā nǐ*] sulit untuk diartikan; 好看 [*hǎo kàn*] 'bagus' menjadi 看好 [*kàn hǎo*] 'melihat dengan baik'; dan 旧课本 [*jiù kèběn*] 'buku lama' menjadi 课本旧 [*kèběn jiù*] yang sulit untuk diartikan.

Kesalahan yang disebutkan di atas disebabkan karena siswa kelas X baru mempelajari bahasa Mandarin di SMA sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata. Pelaksanaan kegiatan belajar di SMA Negeri 1 Batu selama pandemi COVID-19 ini, guru biasanya menggunakan grup WhatsApp, Google Classroom, dan video materi bahasa Mandarin sebagai media pembelajaran. Sebagian siswa kelas X kurang memiliki motivasi untuk belajar bahasa Mandarin sehingga siswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas (Kurniawan, 2020). Sumber pembelajaran bahasa Mandarin yang minim juga menjadi faktor penyebab pembelajaran bahasa tersebut tidak berjalan secara optimal. Agar permasalahan ini dapat teratasi, diperlukan penggunaan media pembelajaran *online* untuk mempermudah siswa melatih kosakata bahasa Mandarin. Alasan peneliti memilih aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran *online* ialah aplikasi *Quizlet* ini masih jarang dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu, aplikasi ini telah banyak digunakan di berbagai negara. Hal ini dapat dibuktikan lebih dari 50 juta pengguna belajar dengan *Quizlet* setiap bulannya. Salah satu fitur aplikasi *Quizlet* ini adalah *flashcard* yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga sangat cocok untuk pembelajaran serta pemahaman kosakata bahasa asing (Aribowo, 2017). *Quizlet* merupakan perangkat sederhana atau media pembelajaran yang inovatif serta mudah digunakan sehingga sangat membantu siswa untuk belajar (Sari, 2019). Tidak hanya untuk pembelajaran bahasa asing, aplikasi *Quizlet* juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya karena fungsinya tidak terbatas (Kalecky, 2016). Aplikasi *Quizlet* dapat diunduh melalui *Google Play* serta dapat diakses melalui *website* <https://quizlet.com/>.

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan aplikasi *Quizlet* dilakukan oleh Setiawan dan Wiedarti (2020) di SMAN 1 Sambungmacan dengan judul "Keefektifan Aplikasi *Quizlet* terhadap

Motivasi Belajar Kosakata Siswa”. Jumlah partisipan yang diajukan dalam penggunaan aplikasi *Quizlet* adalah sebanyak 65 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan keefektifan aplikasi *Quizlet* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata. Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Setiawan dan Wiedarti dengan penelitian ini yakni sama-sama bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Quizlet* terkait pembelajaran kosakata, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yang akan digunakan. Variabel yang digunakan oleh peneliti sebelumnya yakni motivasi siswa, sedangkan variabel pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata.

Selain itu, terdapat penelitian lain mengenai aplikasi *Quizlet* di salah satu departemen Psikologi universitas negeri di Turki. Penelitian ini dilakukan oleh Okkan dan Aydın (2020) dengan judul “*The Effects of the Use of Quizlet on Vocabulary Learning Motivation*”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* tidak memberi pengaruh apapun terhadap motivasi mahasiswa dalam pembelajaran kosakata. Akan tetapi, dengan adanya aplikasi *Quizlet* dapat memunculkan motivasi eksternal pada mahasiswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Okkan dan Aydın terletak pada penggunaan aplikasi *Quizlet* untuk pembelajaran kosakata. Adapun perbedaan pada penelitian ini yakni mata pelajaran yang diuji dan tempat penelitian. Mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai bahan uji dalam penelitian ini, sedangkan mata pelajaran yang diuji oleh Okkan dan Aydın adalah Bahasa Inggris.

Selanjutnya, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Christanti (2018) di SMAN 4 Yogyakarta dengan judul penelitian “Penggunaan *Quizlet* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMAN 4 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Christanti ini terdapat tiga temuan utama yaitu (1) lebih dari setengah siswa berpendapat bahwa aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai sarana belajar (2) penerapan penggunaan aplikasi *Quizlet* telah digunakan dengan maksimal, dan (3) terdapat peningkatan sebesar 17,06 poin skor *pretest* dan *posttest* terutama pada nilai rata-rata. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Christanti mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Quizlet*, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu pemilihan metode penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Inggris dipilih sebagai bahan uji pada penelitian sebelumnya.

Melihat latar belakang tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penguasaan kosakata siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Batu sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizlet*, dan (2) mendeskripsikan efektivitas aplikasi *Quizlet* untuk penguasaan kosakata siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Batu.

2. Metode

Peneliti ini menggunakan metode korelatif kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental*. Peneliti memilih *one group pretest posttest design* sebagai desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Penerapan *one group pretest posttest design* adalah rancangan eksperimen yang diterapkan pada satu kelompok dengan cara memberi perlakuan *pretest* terlebih dahulu kemudian diamati pada hasil *posttest* (Suharsaputra, 2012).

Populasi dalam penelitian ini adalah dua kelas siswa kelas X Lintas Minat 1 dan 2 Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Batu tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 72. Teknik *non probability sampling* menjadi penentu sampel pada penelitian ini. Oleh karena itu, kelas X Lintas Minat 1

Bahasa Mandarin dengan jumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batu secara daring pada mata pelajaran peminatan Bahasa Mandarin.

Instrumen penelitian yang dipilih adalah tes soal pilihan ganda beserta isian singkat. Pengujian validitas ini dilakukan validator. Soal *pretest* dengan jumlah 25 soal diberikan kepada kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin sebagai sampel melalui *link Google Form* pada tanggal 14 Desember 2021 untuk mengetahui kemampuan kosakata sebelum adanya perlakuan. Setelah melakukan *pretest*, langkah selanjutnya adalah peneliti mengarahkan siswa untuk mengakses aplikasi *Quizlet* terlebih dahulu melalui *website https://quizlet.com/*. Penelitian ini dilakukan secara daring menggunakan Google Meet dan grup WhatsApp. Soal *posttest* dengan jumlah sebanyak 25 soal diberikan setelah adanya perlakuan menggunakan aplikasi *Quizlet* melalui *link Google Form* pada tanggal 16 Desember 2021. Hasil *pretest* dan *posttest* berupa nilai ditabulasi kemudian dicari nilai rata-rata dari nilai tiap individu.

Setelah pengolahan data baik *pretest* maupun *posttest*, tahap selanjutnya yakni pengujian terhadap hipotesis penelitian. Untuk mengetahui hasil uji hipotesis dalam penelitian ini diperlukan uji t sampel berpasangan atau *paired sample t test* dengan bantuan *SPSS Windows 25*. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan hasil selisih antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest*. Pada uji hipotesis ini, peneliti menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dengan kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai t yang diperoleh. Jika nilai t tabel lebih kecil daripada t hitung, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila nilai t tabel lebih besar daripada t hitung dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Setelah melakukan uji hipotesis, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat efektivitas aplikasi *Quizlet* dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *n gain* dengan program *SPSS Windows* versi 25. Adapun rumus *n gain* yang digunakan peneliti sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m\ ideal} - S_{pre}}$$

Keterangan: g = nilai gain

S_{post} = nilai rata-rata *posttest*

S_{pre} = nilai rata-rata *pretest*

$S_{m\ ideal}$ = nilai maksimum

Selanjutnya, untuk menentukan efektivitas aplikasi *Quizlet* dapat dilakukan dengan cara melihat hasil nilai rata-rata *n gain* kemudian menentukan ke dalam kategori efektivitas sebagai berikut.

Tabel 1. Rentang nilai dan kategori efektivitas aplikasi Quizlet

Rentang Nilai N-Gain	Kategori Efektivitas
gain \geq 0.7	Sangat Efektif
0.3 \leq gain < 0.7	Efektif
gain < 0.3	Kurang Efektif

Sumber: Hake (Asyhari dan Hartanti, 2015)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Terdapat dua instrumen yang digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas yakni *pretest* dan *posttest*. Melihat hasil perhitungan skor nilai angket validasi instrumen tes dari validator,

persentase kelayakan instrumen diperoleh sebesar 97,14%. Kesimpulan yang diperoleh dari data tersebut adalah instrumen tes *pretest* dan *posttest* layak digunakan untuk pengambilan data. Setelah diketahui persentase kelayakan instrumen, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas konstruk dengan menggunakan *SPSS Windows* versi 25. Jumlah item instrumen *pretest* dan *posttest* yang diujicobakan dalam pengujian validitas ini masing-masing sebanyak 25 item.

Tabel 2. Uji validitas instrumen *pretest*

No. Item	Nilai r hitung	Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
P_1	0,615	0,423	Valid
P_2	0,566	0,423	Valid
P_3	0,649	0,423	Valid
P_4	0,677	0,423	Valid
P_5	0,738	0,423	Valid
P_6	0,719	0,423	Valid
P_7	0,645	0,423	Valid
P_8	0,622	0,423	Valid
P_9	0,719	0,423	Valid
P_10	0,583	0,423	Valid
P_11	0,743	0,423	Valid
P_12	0,615	0,423	Valid
P_13	0,607	0,423	Valid
P_14	0,546	0,423	Valid
P_15	0,622	0,423	Valid
P_16	0,772	0,423	Valid
P_17	0,630	0,423	Valid
P_18	0,583	0,423	Valid
P_19	0,642	0,423	Valid
P_20	0,615	0,423	Valid
P_21	0,778	0,423	Valid
P_22	0,493	0,423	Valid
P_23	0,802	0,423	Valid
P_24	0,562	0,423	Valid
P_25	0,490	0,423	Valid

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil validitas seluruh item untuk lembar *pretest* dinyatakan valid dengan nilai r tabel sebesar 0,423. Jika nilai r tabel lebih kecil dari nilai r hitung, maka tiap item soal dapat dianggap valid. Dengan demikian, seluruh item instrumen lembar *pretest* dengan jumlah 25 item layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk pengumpulan data nilai *pretest*.

Tabel 3. Uji validitas instrumen *posttest*

No. Item	Nilai r hitung	Taraf signifikansi 5%	Keterangan
P1	0,850	0,423	Valid
P2	0,850	0,423	Valid
P3	0,613	0,423	Valid
P4	0,637	0,423	Valid
P5	0,850	0,423	Valid
P6	0,771	0,423	Valid
P7	0,737	0,423	Valid
P8	0,654	0,423	Valid
P9	0,640	0,423	Valid
P10	0,546	0,423	Valid
P11	0,482	0,423	Valid
P12	0,717	0,423	Valid
P13	0,850	0,423	Valid

Tabel 3. Uji validitas instrumen *posttest* (Lanjutan)

No. Item	Nilai r hitung	Taraf signifikansi 5%	Keterangan
P14	0,550	0,423	Valid
P15	0,523	0,423	Valid
P16	0,790	0,423	Valid
P17	0,654	0,423	Valid
P18	0,452	0,423	Valid
P19	0,717	0,423	Valid
P20	0,717	0,423	Valid
P21	0,737	0,423	Valid
P22	0,539	0,423	Valid
P23	0,790	0,423	Valid
P24	0,514	0,423	Valid
P25	0,507	0,423	Valid

Pada Tabel 3 ditemukan bahwa hasil validitas seluruh item untuk lembar *posttest* dinyatakan valid dengan nilai r tabel sebesar 0,423. Dengan demikian, seluruh item instrumen lembar *posttest* dengan jumlah 25 item layak digunakan untuk instrumen penelitian pengumpulan data nilai *posttest*.

Selanjutnya, pengujian reliabilitas pada instrumen lembar *pretest* dan *posttest* dilakukan setelah uji validitas. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan r tabel lebih kecil dari r hitung (Arikunto, 2013). Pengujian reliabilitas ini juga dibantu dengan menggunakan *SPSS Windows* versi 25. Berikut hasil pengujian reliabilitas yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji reliabilitas instrumen *pretest*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.949	.950	25

Berdasarkan hasil pengujian tersebut yang tertera pada Tabel 4, ditemukan bahwa nilai koefisien alpha yang didapat pada instrumen lembar *pretest* sebesar 0,950. dengan r tabel 0,423. Tingkat hubungan koefisien dapat dinyatakan sangat tinggi jika hasil interval koefisien yang didapat antara 0,800 sampai 1,000 (Arikunto, 2013). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan nilai koefisien reliabilitas adalah sangat tinggi yang artinya lembar *pretest* dinyatakan reliabel, sehingga lembar *pretest* dapat digunakan untuk instrumen penelitian dalam pengumpulan data nilai *pretest*.

Tabel 5. Uji reliabilitas instrumen *posttest*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.955	.956	25

Pada Tabel 5 nilai koefisien alpha yang diperoleh pada instrumen lembar *posttest* sebesar 0,956 dengan r tabel 0,423. Melihat tingkat hubungan koefisien tersebut dapat dinyatakan sangat tinggi karena hasil interval koefisien tersebut antara 0,800 sampai 1,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan nilai koefisien reliabilitas adalah sangat tinggi yang berarti lembar *posttest* dinyatakan reliabel.

3.2. Nilai *Pretest* Sebelum Menggunakan Aplikasi *Quizlet*

Nilai *pretest* ini ditentukan dari hasil *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata sebelum adanya perlakuan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Data tersebut

kemudian akan dibandingkan dengan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan. Siswa mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu yang telah disediakan oleh peneliti melalui *link Google Form*. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dikerjakan siswa, ditemukan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang dimiliki tiap siswa berbeda-beda. Hal tersebut dapat dibuktikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Frekuensi dan nilai rata-rata *pretest*

Nilai	Banyak Siswa	Jumlah Nilai
28	1	28
52	1	52
60	1	60
64	3	192
68	1	68
72	3	216
76	1	76
80	3	240
84	2	168
88	2	176
92	3	276
96	1	96
Total	22	1.648
	Nilai Rata	74.90

Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin dengan jumlah sampel 22 siswa adalah 74,90. Nilai rata-rata tersebut hampir mendekati nilai KKM sebesar 75 tetapi nilai tersebut masih belum memenuhi kriteria ketuntasan. Melihat hasil nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan penguasaan kosakata siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin tergolong kurang sebelum menggunakan aplikasi *Quizlet*.

Rendahnya penguasaan kosakata pada siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebelum menggunakan aplikasi *Quizlet* disebabkan beberapa faktor antara lain kurangnya media pendukung, sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Sehubungan dengan hal itu, Ekawati dan Kurniawan (2015) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru masih sangat terbatas selama proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab utama kesulitan yang dialami para siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Selain itu, pembelajaran secara daring dianggap kurang efektif, sehingga penyampaian materi berjalan kurang maksimal, hal ini menjadi faktor lain yang menyebabkan kesulitan siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Faktor ketiga adalah kurangnya motivasi dari siswa sendiri dalam belajar bahasa Mandarin, khususnya kosakata, serta terlambat mengumpulkan *pretest* pada saat awal penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniawan (2020) yang menegaskan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring selama pandemi COVID-19 dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa yang ditunjukkan dengan beberapa tanda-tanda, seperti kejenuhan, penurunan motivasi belajar, kenaikan absensi, keterlambatan, dan penurunan penyelesaian tugas.

3.3. Nilai *Posttest* Setelah Menggunakan Aplikasi *Quizlet*

Tujuan adanya *posttest* pada penelitian ini adalah mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin setelah menggunakan aplikasi *Quizlet*. Soal *posttest* dibagikan setelah siswa mempelajari kosakata bahasa Mandarin materi satuan benda atau 量词 [*liàngcí*] melalui aplikasi *Quizlet* pada fitur *flashcard* yang berisi kosakata,

gambar, dan cara pelafalan yang benar. Data yang terkumpul akan dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum menggunakan aplikasi *Quizlet*.

Tabel 7. frekuensi dan nilai rata-rata *Posttest*

Nilai	Banyak Siswa	Jumlah Nilai
75	1	75
79	3	237
82	1	82
86	2	172
88	2	176
91	2	182
95	2	190
97	5	485
100	4	400
Total	22	1.999
	Nilai Rata	90.86

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata *posttest* siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin adalah sebesar 90,86. Nilai rata-rata tersebut sudah memenuhi nilai KKM yang berlaku di sekolah. Melihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* ditemukan ada peningkatan nilai yang signifikan setelah belajar kosakata bahasa Mandarin menggunakan aplikasi *Quizlet*.

3.4. Efektivitas Aplikasi *Quizlet* untuk Penguasaan Kosakata Siswa

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas aplikasi *Quizlet* untuk penguasaan kosakata serta mengetahui tingkat penguasaan kosakata sebelum menggunakan aplikasi *Quizlet*. Dalam penelitian ini efektivitas aplikasi *Quizlet* dapat dilihat pada selisih nilai *pretest* dan *posttest*.

Temuan peneliti dari efektivitas aplikasi *Quizlet* ditunjukkan pada hasil sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Quizlet* melihat dari perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin. Adapun selisih nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

	Descriptive Statistic				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	28.00	96.00	74.9091	15.86523
Posttest	22	75.00	100.00	90.8636	8.08464
Valid N (listwise)	22				

Pada Tabel 8 diketahui nilai *pretest* yang diperoleh siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin sebesar 74,90. Adapun peningkatan pada nilai rata-rata *posttest* diperoleh sebesar 90,86. Berdasarkan data pada tabel tersebut terdapat peningkatan hasil nilai rata-rata sebelum adanya perlakuan, setelah adanya perlakuan serta peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin mengenai materi tentang 量词 [*liàngcí*] atau satuan benda. Melihat perbandingan kedua nilai rata-rata tersebut dengan jumlah sampel 22 siswa menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* sebesar 15,96.

Untuk mengetahui perbedaan dari dua kelompok data dapat menggunakan uji *paired sample t-test* sebagai uji komparatif (Asyhari & Hartanti, 2015). Pengujian dengan rumus uji *paired sampel t-test* ini diperlukan untuk mengetahui perbedaan antara penguasaan kosakata bahasa Mandarin sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizlet* melalui hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil perbandingan antara kedua nilai tersebut, maka dapat diketahui ada perbedaan atau tidak ada perbedaan. Berikut ini tabel hasil uji t sampel berpasangan.

Tabel 9. Uji T sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-15.95455	16.81405	3.58477	-23.40948	-8.49962
				-4.451	21
					.000

Berdasarkan Tabel 9, diketahui nilai Sig 2 *tailed* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang diartikan bahwa H_a atau hipotesis alternatif dapat diterima karena nilai signifikansi *two tailed* lebih kecil dari nilai 0,05. Oleh sebab itu, terdapat perbedaan hasil sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Quizlet* melalui *pretest* dan *posttest*, terutama penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Dengan demikian, aplikasi *Quizlet* efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Setelah dilakukan uji hipotesis, langkah selanjutnya adalah menentukan efektivitas aplikasi *Quizlet* dengan menggunakan rumus *n gain*. Tujuan peneliti menggunakan uji *n-gain* adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Quizlet* untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Pengujian efektivitas ini masih dibantu oleh program *SPSS Windows* versi 25. Hasil uji efektivitas aplikasi *Quizlet* untuk penguasaan kosakata siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Batu dilihat pada skor rata-rata *n gain* berikut ini.

Tabel 10. Rata-Rata Skor *N-Gain*

N	Valid	22
	Missing	0
Mean	45.9159	
Minimum	-125.00	
Maximum	100.00	

Berdasarkan Tabel 10, skor nilai rata-rata *n gain* memperoleh 45,92 atau 0,46. Nilai rata-rata tersebut jika dikategorikan ke dalam interpretasi nilai skor *n gain* memasuki rentang nilai $0,3 \leq \text{gain} < 0,7$. Dengan demikian, aplikasi *Quizlet* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dapat dinyatakan efektif.

Adanya peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin disebabkan oleh beberapa faktor. Penggunaan serta pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor dalam peningkatan penguasaan kosakata pada siswa. Sejalan dengan Putriningtias dan Kurniawan (2021) telah mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dan mengajar secara interaktif dalam rangka mencapai suatu tujuan. Munadi (2013), Mufida & Kurniawan (2018) juga menyatakan pada media pembelajaran terdapat fungsi psikologis yang berpengaruh pada pengetahuan, keterampilan, atensi, imajinasi serta motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi berupa media pembelajaran *online*. Dengan adanya media pembelajaran yang memadai, siswa mampu memahami proses pembelajaran serta penguasaan kosakata bahasa yang dimiliki siswa dapat meningkat dengan baik. Hal ini sependapat dengan Dewi dan Kurniawan (2018) berpendapat

bahwa media pembelajaran online, yang dirancang dengan teknologi, dapat memudahkan proses belajar, mengajar, dan meningkatkan motivasi belajar siswa tanpa batas ruang dan waktu. Dapat dikatakan bahwa meningkatnya penguasaan kosakata seseorang dapat menunjukkan seberapa jauh pemahaman bahasa seseorang, tingkat penguasaan kosakata, serta kemampuan menggunakan kata-kata bahasa yang dipelajari dengan baik. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Kasno (2014) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata mempengaruhi kreativitas serta cara berpikir siswa, karena kualitas seorang siswa dalam berbahasa ditentukan oleh penguasaan kosakata yang dimiliki. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga dapat memengaruhi peningkatan penguasaan kosakata karena dengan pembelajaran yang efektif siswa akan mudah memahami kosakata bahasa yang dipelajari. Muhson (2010), Rezkyansyah (2020) menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif merupakan pembelajaran yang melibatkan media dan pengalaman belajar yang memiliki tujuan, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima pengetahuan serta keterampilan baru. Rohmawati (2015) juga menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan guna mewujudkan tujuan pembelajaran melalui cara berinteraksi.

Adanya pengaruh yang signifikan dari aplikasi *Quizlet* ini dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sari (2019) juga menyatakan bahwa *Quizlet* merupakan perangkat sederhana atau media pembelajaran yang inovatif yang mudah digunakan sehingga sangat membantu siswa untuk belajar. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini kesimpulan yang dapat diambil adalah aplikasi *Quizlet* efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Batu.

4. Simpulan

Aplikasi *Quizlet* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *online* yang dirancang dalam bentuk permainan *flashcard* serta menyediakan beberapa fitur guna menarik perhatian pengguna dengan tujuan untuk memudahkan pengguna belajar kosakata bahasa asing. Aplikasi ini sangat mendukung penulisan bahasa asing lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui *Google Play Store* serta dapat diakses melalui website *Quizlet*. Penggunaan aplikasi *Quizlet* efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Batu. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin sebesar 74,90 dan nilai rata-rata *posttest* diperoleh sebesar 90,86 serta terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 15,96. Hasil skor nilai *n gain* untuk aplikasi *Quizlet* menunjukkan skor sebesar 45,92 atau 0,46 termasuk ke dalam kategori efektif yang berarti bahwa aplikasi *Quizlet* efektif untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Lintas Minat 1 Bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Batu.

Daftar Rujukan

- Alfia, E. H., & Kurniawan, D. (2014). Pengembangan media Pembelajaran bahasa Jerman Berbasis Website untuk Bahasan Kosakata dengan Tema Kennenlernen di Kelas X Bahasa SMAN1 Tumpang Malang. *SKRIPSI Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM, 0(0)*, Article 0. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/36639>
- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. (2019). Instructional Media Development "Dakon" to Improve Speaking Skill OF SMA Negeri 5's 10th Grade Students. *Journal DaFIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien, 3(1)*, 26-30.
- Aribowo, E. K. (2017). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/jkys5>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.

- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online – offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>
- Asyhari, A., & Hartanti. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179–191. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>
- Christanti, E. J. (2018). *English Language Education Study Program Department Of Language and Arts Education Faculty Of Teachers Training and Education Sanata Dharma University Yogyakarta*. 139.
- Dewi, F. K. K. U., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android “funologie” untuk materi peta dan sistem fonem bahasa Jerman pada matakuliah deutsche phonologie. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 238–247.
- Ekawati, S., & Kurniawan, D. (2015). Penggunaan Media Kimspiel dalam Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman pada Siswa Kelas X di SMA Laboratorium UM. *SKRIPSI Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM*, 0(0), Article 0. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/41642>
- Kalecky, R. (2016). *Department of English and American Studies*. 120.
- Kasno. (2014). *Kamus sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Kurniawan. (2020). Pembelajaran bahasa Jerman di kala pandemi COVID-19: Fleksibilitas dan aksesibilitas. *Pembelajaran bahasa Jerman di kala pandemi COVID-19: Fleksibilitas dan aksesibilitas*. Selasar 4 Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra 4. <http://jerman.sastra.um.ac.id/selasar/wp-content/uploads/2020/11/7-IND005.pdf>
- Kurniawan, D., & Rosyidah, R. (2013). Lost In Translation: Problems in Translating Indonesian and English Expressions Into German. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30595/lks.v7i2.115>
- Laily, N., & Kurniawan, D. (2015). *Penggunaan media kartu wort-sport-domino “fit und clever” dalam pembelajaran nomenkompositum bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Islam Kepanjen / Nuzulul Laily [Diploma, Universitas Negeri Malang]*. <http://repository.um.ac.id/11976/>
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). The development of role playing game (RPG) “in meinem traum” as a learning media for german reading skill in eleventh grade of SMA. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174–181.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Okkan, A., & Aydın, S. (2020). The Effects of the Use of Quizlet on Vocabulary Learning Motivation. *Language and Technology*, 2(1), 10.
- Putriningtias, A. D., & Kurniawan, D. (2021). Development of Android Based Game „Weißt du das?“ for German Vocabulary Learning. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 16–20.
- Rezkyansyah, M. (2020). Penggunaan Aplikasi DW Learn German sebagai Penunjang Matakuliah B1-Prüfungsvorbereitung. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(1), 72–80.
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. 9, 18.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of Quizlet application towards students’ motivation in learning vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*.