

## **ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN E-FLASHCARD MELALUI QUIZLET TERHADAP PENGENALAN VOCABULARY DALAM BAHASA INGGRIS**

Salva Rayina Fahmi<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>, Dwi Alia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[1salvarfahm@upi.edu](mailto:salvarfahm@upi.edu), [2erwinsaputra@upi.edu](mailto:erwinsaputra@upi.edu), [3dwiaulia@upi.edu](mailto:dwiaulia@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to analyze the effect of using digital flashcards through the Quizlet application on students' vocabulary acquisition in English language learning. This research employs a literature review method by examining a variety of credible and relevant sources related to the use of Quizlet in vocabulary instruction. The analysis indicates that Quizlet significantly enhances students' vocabulary mastery and learning motivation. As an interactive learning medium, Quizlet offers features such as images, audio, quizzes, and educational games that provide a more engaging learning experience. In addition, its accessibility on both mobile devices and computers allows students to engage in independent study beyond the classroom, thereby improving long-term vocabulary retention. Based on these findings, Quizlet is recommended as an effective alternative learning tool in English language education, especially in the digital era. Future research should consider expanding the focus to include other language skills and involve larger sample sizes to ensure more comprehensive and generalizable outcomes.*

*Keywords: Digital flashcards, English language learning , Quizlet, vocabulary*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan flashcard digital melalui aplikasi Quizlet terhadap pengenalan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber terpercaya yang relevan terkait penggunaan Quizlet dalam konteks pembelajaran kosakata. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet dapat meningkatkan motivasi belajar serta penguasaan vocabulary dalam Bahasa Inggris peserta didik secara signifikan. Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur-fitur seperti gambar, audio, kuis, dan permainan edukatif. Selain itu, fleksibilitas akses yang ditawarkan memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga memperkuat penguasaan vocabulary peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Quizlet sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris yang efektif di era digital. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas fokus kajian pada aspek keterampilan bahasa lain dan menggunakan sampel yang lebih besar untuk hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: bahasa Inggris, flashcard digital, pembelajaran kosakata, Quizlet

## **A. Pendahuluan**

Bahasa Inggris termasuk kedalam Bahasa Internasional, di beberapa negara Bahasa Inggris bahkan dijadikan sebagai Bahasa utama atau Bahasa kedua. Bahasa Inggris banyak digunakan sebagai alat komunikasi antar budaya pada Tingkat global. Zaman sekarang mempelajari Bahasa Inggris merupakan hal yang cukup penting guna memudahkan seseorang dalam mendapatkan pekerjaan serta menempuh pendidikan tinggi yang lebih berkualitas. Selain itu, manfaat dari menguasai Bahasa Inggris adalah untuk membuka peluang besar dalam mengenali dan mengakses informasi serta wawasan dari seluruh dunia.

Di dunia globalisasi ini, komunikasi memiliki peran yang sangat penting untuk meraih kesuksesan di berbagai bidang. Menurut Rao (2019), bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Tanpa bahasa, orang tidak bisa berkomunikasi dengan baik. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, memberikan informasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Bahasa Inggris kini

menjadi bahasa internasional yang dominan di banyak bidang, seperti bisnis, teknologi, budaya, dan pendidikan. Menguasai kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris dapat membuka peluang yang lebih luas, baik dalam karier maupun hubungan sosial.

Pembelajaran Bahasa Inggris juga perlu diperhatikan dari segi media, metode, dan selaras dengan kurikulum yang digunakan. Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang masih dianggap asing di Indonesia sehingga dalam pembelajarannya masih perlu terus dievaluasi dari waktu ke waktu guna meningkatkan hasil pembelajaran. Melalui evaluasi ini sebagai usaha guru dengan harapan agar metode yang dipakai dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, belum dapat mengatasi seluruh permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah pun menuntut peserta didik agar dapat menguasai keterampilan utama yakni, menyimak, membaca, menulis, serta berbicara. Oleh karena itu, peserta didik sering

merasa kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dalam proses belajar bahasa Inggris, terdapat berbagai cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh pengetahuan, di antaranya melalui pembelajaran formal, pengalaman pribadi, dan bimbingan dari orang yang lebih ahli. Selaras dengan pendapat Brown (2000) mengatakan bahwa, "*States that study, experience, and instruction can be a way to gain knowledge in the English learning process*". Pembelajaran formal biasanya diperoleh di lingkungan sekolah atau lembaga kursus, di mana siswa diajarkan berbagai aspek kebahasaan secara sistematis. Sementara itu, pengalaman dapat diperoleh melalui interaksi langsung dengan penutur asli, penggunaan media berbahasa Inggris, atau keterlibatan dalam aktivitas yang menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, bimbingan dari guru, tutor, atau mentor juga sangat penting dalam membantu siswa memahami materi yang sulit, memberikan motivasi, serta mengarahkan proses belajar secara lebih efektif. Ketiga unsur ini saling melengkapi dan berperan penting

dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara menyeluruh.

Unsur penting yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa yakni, struktur kalimat (*structure*), kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*), dan ejaan (*spelling*). Salah satu bagian penting dalam pengajaran bahasa Inggris adalah *vocabulary*. Menurut Hornby (2004) *Vocabulary* merupakan kumpulan kata-kata dalam suatu bahasa yang digunakan oleh seseorang. Mempelajari dan mengajarkan *vocabulary* dianggap sebagai bagian paling penting dalam program pendidikan. Dalam keterampilan membaca, penguasaan *vocabulary* sangat dibutuhkan agar peserta didik bisa memahami isi dari bacaan. Saat mendengarkan guru atau teman berbicara, peserta didik juga perlu mengerti kosakata yang digunakan, sehingga penting dalam keterampilan menyimak. Dalam menulis, peserta didik perlu menguasai kosakata agar bisa menyusun kalimat dengan baik, serta menulis esai dan artikel. Begitu juga dalam berbicara, penguasaan kosakata membantu peserta didik agar lebih mudah melakukan

percakapan dengan guru maupun teman. Dipertegas dengan kutipan menurut Thornbury Scott (2003:23) dalam Rasuan (2017) yang mengatakan, "*Without grammar a little can be learned, but without vocabulary, nothing can be learned.*" Pernyataan ini menegaskan bahwa meskipun tata bahasa itu penting, penguasaan *vocabulary* memiliki peran yang lebih utama. Pandangan ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa sebaiknya lebih memfokuskan pada penguasaan *vocabulary* agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

Anak-anak sebagai pembelajar awal membutuhkan bimbingan dalam proses belajar. Belajar kosakata hanya dengan menghafal dari buku teks sering membuat mereka pasif dan merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar belajar kosakata menjadi lebih menyenangkan. Salah satu media yang menarik untuk mengajarkan kosakata adalah *flashcard*. Sitompul (2013) meneliti efektivitas penggunaan *flashcard* dan *word list* (daftar kata) dalam membantu siswa menguasai kosakata

serta mengetahui respon siswa terhadap kedua metode tersebut. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *flashcard* lebih efektif dibandingkan *word list* dalam membantu siswa belajar kosakata. Dengan menggunakan *flashcard*, siswa lebih mudah mengingat kata-kata, lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris, dan lebih cepat memahami kosakata. Bahkan, *flashcard* dalam bentuk digital seperti aplikasi *Quizlet* sangat dibutuhkan di era modern ini.

Salah satu keunggulan utama *Quizlet* adalah kemampuannya untuk membuat *flashcard* dengan cepat dan mudah. Pengguna dapat menambahkan gambar, audio, dan teks dalam satu kartu, yang membuat proses belajar lebih menarik dan variatif. Selain itu, *Quizlet* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti ponsel dan komputer, sehingga memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batasan tempat. Fitur-fitur tambahan yang ditawarkan, seperti pengaturan otomatis kartu, kuis interaktif, dan permainan edukatif, menjadikan *Quizlet* lebih dari sekadar alat bantu hafalan. Fitur permainan,

misalnya, dapat membantu siswa belajar sambil bermain, yang tentunya bisa mengurangi rasa bosan dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Ashcroft & Imrie (2014), *Quizlet* adalah aplikasi yang menyediakan *flashcard* digital dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, serta bisa menjadi alternatif yang lebih baik dari *flashcard* kertas.

Pada penelitian studi literatur ini akan dibahas analisis mengenai penggunaan media *quizlet* dalam pengenalan *vocabulary* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Perlunya media pembelajaran yang berkualitas agar pengetahuan peserta didik lebih meningkat dan pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, "Analisis Pengaruh Penggunaan E-Flashcard melalui Quizlet Terhadap Pengenalan Vocabulary Dalam Bahasa Inggris".

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur atau studi kepustakaan. Metode ini merupakan salah satu teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut dapat berupa jurnal ilmiah, buku referensi, artikel, ensiklopedia, laporan penelitian, maupun dokumen terpercaya lainnya. Baik sumber dalam bentuk cetak maupun digital digunakan untuk mendukung analisis dan memperkuat landasan teori dalam penelitian ini. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai konsep, teori, serta temuan-temuan sebelumnya yang berkaitan dengan objek kajian. Dengan metode ini, peneliti dapat membangun kerangka berpikir yang kuat serta mengidentifikasi celah atau ruang yang masih bisa dikembangkan dalam penelitian lebih lanjut. Selain itu, pendekatan ini juga sangat berguna untuk memperoleh data secara efisien, terutama ketika penelitian lapangan tidak memungkinkan untuk dilakukan. Selaras dengan pendapat Kartiningrum (2015) Studi literatur dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama untuk menemukan dasar yang kuat dalam menyusun teori,

membangun kerangka berpikir, serta merumuskan dugaan sementara yang dikenal sebagai hipotesis penelitian. Melalui kajian terhadap berbagai sumber tertulis, peneliti dapat memahami konsep-konsep yang relevan dan mengaitkannya dengan dengan permasalahan yang sedang diteliti, sehingga penelitian memiliki arah dan landasan yang jelas.

Berdasarkan hasil penyaringan artikel ditemukan 7 artikel terkait pengaruh penggunaan *e-flashcard* melalui aplikasi *quizlet*. Artikel tersebut berasal dari negara Indonesia namun ada beberapa artikel yang menggunakan Bahasa Inggris.dibawah ini merupakan table 1 yang berisikan ringkasan dari 7 studi literatur terkait penggunaan *e-flashcard*.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan** **(Huruf 12 dan Ditebalkan)**

**Tabel 1. Ringkasan Studi penelitian**

| <b>Analisis Pengaruh Penggunaan E-Flashcard melalui Quizlet Terhadap Pengenalan Vocabulary Dalam Bahasa Inggris</b> |                   |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>No.</b>                                                                                                          | <b>Studi</b>      | <b>Metodologi</b>  | <b>Temuan utama</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>1.</b>                                                                                                           | Rasya, S. (2025). | Metode Kuantitatif | Penggunaan <i>quizlet</i> berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan <i>vocabulary</i> peserta didik. Guru juga dapat menyediakan pembelajaran fleksibel melalui aplikasi <i>quizlet</i> sehingga pembelajaran tidak hanya di dalam kelas, tapi juga dapat mengulang dan memperdalam materi di luar kelas secara mandiri. |

|    |                                                       |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|-------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Mahmudah, R. (2023).                                  | Metode Kuantitatif | Media digital <i>flashcard</i> menggunakan <i>quizlet</i> bisa memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari <i>vocabulary</i> .                                                                                                                                                            |
| 3. | Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024).          | Metode Kuantitatif | <i>E-flashcard</i> menggunakan <i>quizlet</i> meningkatkan penguasaan <i>vocabulary</i> peserta didik dilihat dari nilai rata-rata peserta didik meningkat.                                                                                                                                 |
| 4. | Safitri, A. N., Miunadiroh, A., & Astutik, I. (2023). | Metode PTK         | Penggunaan <i>flashcards</i> dapat meningkatkan partisipasi dan penguasaan <i>vocabulary</i> .                                                                                                                                                                                              |
| 5. | Awalludin, M. F. (2022)                               | Metode Kuantitatif | Penggunaan <i>flashcards</i> dapat meningkatkan kemampuan <i>vocabulary</i> peserta didik dalam kemampuan berbicara sekalipun.                                                                                                                                                              |
| 6. | Hasrah (2021)                                         | Metode Kuantitatif | Penggunaan media digital <i>flashcard</i> menggunakan <i>quizlet</i> bisa meningkatkan peserta didik dan menarik minat melalui fitur <i>games</i> dalam aplikasi.                                                                                                                           |
| 7. | Ni'mah, A. (2023).                                    | Metode Kuantitatif | <i>E-flashcard</i> menggunakan <i>quizlet</i> meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari <i>vocabulary</i> . Berdasarkan hasil penelitian, perhitungan <i>Independent Sample t-test</i> menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. |

|  |  |  |                                                                                           |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | Hal ini berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------|

Melihat hasil studi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* digital menggunakan aplikasi *Quizlet* sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Dalam era digital yang serba cepat, peserta didik cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan mudah diakses. *Quizlet* memenuhi kebutuhan tersebut dengan menawarkan cara belajar yang praktis, fleksibel, dan menyenangkan. Pembelajaran *vocabulary* melalui *Quizlet* menghadirkan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Melalui pemanfaatan fitur seperti kuis, permainan, dan ilustrasi visual, peserta didik tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami konteks penggunaannya. Schmitt (2008) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan multimodal dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Schmitt menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran bahasa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* digital seperti *Quizlet* yang menggabungkan teks, gambar, dan audio sesuai dengan rekomendasi ahli ini dapat memberikan dampak positif dalam mempercepat penguasaan *vocabulary* peserta didik.

Lebih lanjut, beberapa penelitian juga menyoroti peran *Quizlet* dalam mendorong pembelajaran di luar kelas. Dengan materi yang dapat diakses secara daring, siswa dapat mengulang pelajaran secara mandiri di rumah, yang sangat membantu dalam memperkuat memori jangka panjang mereka terhadap kosakata. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan kosakata yang kuat sangat penting karena menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Secara keseluruhan, studi-studi yang ada menyimpulkan bahwa

penggunaan *flashcard* digital melalui aplikasi Quizlet merupakan metode yang efektif dan relevan di era digital saat ini. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun kemandirian dan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-flashcard* melalui aplikasi Quizlet memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris pada peserta didik. Media pembelajaran ini tidak hanya mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kosa kata, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Fitur interaktif seperti penggunaan gambar, audio, kuis, dan permainan edukatif dalam Quizlet mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi rasa bosan yang sering dialami siswa dalam mempelajari bahasa Inggris secara konvensional.

Selain itu, aksesibilitas Quizlet yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini membantu siswa dalam mengulang materi sehingga penguasaan kosakata lebih maksimal dan berdampak positif pada keterampilan berbahasa Inggris secara keseluruhan, baik dalam membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara.

Penggunaan Quizlet juga sejalan dengan karakteristik generasi digital saat ini yang lebih familiar dan nyaman dengan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa, proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa modern. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti Quizlet sangat dianjurkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya untuk meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan globalisasi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta mengeksplorasi pengaruh penggunaan *Quizlet* pada aspek bahasa lainnya seperti keterampilan menulis, berbicara, atau mendengarkan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengkaji efektivitas *Quizlet* dalam konteks pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan dan latar belakang siswa yang berbeda agar hasilnya lebih komprehensif dan aplikatif. Peneliti juga dapat mempertimbangkan penggunaan metode campuran (*mixed methods*) untuk mendapatkan data kualitatif yang mendalam mengenai pengalaman dan persepsi peserta didik selama menggunakan aplikasi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ashcroft, R. J., Imrie, A. C. (2014). Learning Vocabulary With Digital Flashcards. In N Sonda & A. Krause (Eds.), JALT2013 Conference Proceedings. Tokyo: JALT.
- Brown, H. D. (2000). Principles of language learning and teaching (Vol. 4). New York: longman.
- Hornby, AS. (2004). Oxford Advanced Learners Dictionary of Current English. Oxford: Oxford University Press.
- Kartiningrum, E. D. 2015. Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1–9.
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. *Research journal of English*, 4(1), 65-79.
- Rasuan, Z. B. (2017). Teaching Vocabulary Mastery by Using Systematic Game. *Tarbawy*, 4(2), 196212. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v4i2.818>
- Schmitt, N. (2008). *Instructed second language vocabulary learning*. *Language Teaching Research*, 12(3), 329-363. <https://doi.org/10.1177/1362168808089921>
- Sitompul, E. Y. (2013). Teaching vocabulary using flashcards and word list. *Journal of English and Education*, 1(1), 52-58.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (085223970654)