

SOSIALISASI PENGGUNAAN QUIZLET DALAM BELAJAR KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SMKN 1 PEKANBARU

Hafni Hafsah

Program Studi Teknik Informatika, Akademi Manajemen Ilmu Komputer,
AMIK Tri Dharma, Jalan Soekarno Hatta No. 99B, Pekanbaru, Riau, Indonesia
email: hafniedu@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi digital dalam bidang pendidikan dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam belajar bahasa adalah aplikasi *Quizlet*. Pengenalan aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan perbendaharaan kata (*vocabulary*) siswa dalam bahasa Inggris sekaligus diharapkan dapat meningkatkan keahlian berbahasa siswa dalam membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur menarik untuk dipelajari namun siswa belum pernah mendengar adanya aplikasi *Quizlet* apalagi menggunakannya sebagai media belajar. Oleh karena hal tersebut, maka dilakukan kegiatan sosialisasi pengenalan dan penggunaan *Quizlet* dalam pemerolehan kosa kata bahasa Inggris bagi siswa-siswa SMKN 1 Pekanbaru. Kegiatan sosialisasi ini berupa seminar dengan penjelasan materi secara deskriptif yang disampaikan dalam bentuk presentasi *PowerPoint* dengan menggunakan laptop dan proyektor. Peserta pengabdian yaitu siswa-siswi SMKN 1 Pekanbaru. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk menggunakan aplikasi ini dengan menggunakan *smartphone* dan mampu melakukan uji coba penggunaan *Quizlet* dengan baik. Belajar dengan *Quizlet* melalui perangkat ini bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Kata Kunci: *Quizlet*, kosa kata, bahasa inggris, sosialisasi

Abstract

Using digital applications in the field of education can provide convenience in the teaching and learning process. One of the applications used in learning languages is the Quizlet application. The introduction of this application is intended to increase students' vocabulary in English as well as to improve students' language skills in reading, writing, listening, and speaking. Because of this, socialization activities were carried out on the introduction and use of Quizlet in acquiring English vocabulary for students of SMKN 1 Pekanbaru. This socialization activity was in the form of a seminar with a descriptive explanation of the material delivered in the form of a PowerPoint presentation using a laptop and projector. After conducting socialization activities, the students felt interested in using this application in their Smartphones. This was following the responses given by students when asked to answer and raise their hands when they understand the use of the Quizlet application. Students then also do a trial use of this application in the room so that they can understand it well. Learning with Quizlet through this device can be done anywhere and anytime, thus providing encouragement or motivation for students to study independently.

Keywords: *Quizlet, vocabulary, english, outreach*

PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi, informasi dan komunikasi yang berkembang pesat saat ini telah memberikan berbagai kemudahan dalam melakukan pekerjaan di berbagai bidang. Teknologi yang dimaksud yakni berbagai macam media atau platform dan aplikasi digital berbasis internet. Aplikasi digital berkembang dengan jumlah yang begitu banyak, menyediakan beragam pilihan yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Meski dengan kecanggihan teknologi internet berbagai macam informasi mengenai aplikasi tersebut dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, namun tidak semua informasi mengenai aplikasi yang ada diketahui oleh setiap orang. Demikian juga halnya dengan pihak sekolah seperti guru dan siswa yang berada dalam lingkungan pendidikan, yang belum tentu mengetahui informasi perkembangan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, baik itu di kelas maupun secara online, ataupun secara mandiri. Di samping itu, informasi mengenai cara penggunaan sebuah aplikasi juga diperlukan. Demikian halnya dengan fitur yang ada pada sebuah aplikasi yang disajikan dalam bahasa asing atau bahasa Inggris, sehingga membutuhkan pemahaman istilah-istilah ataupun kosa kata yang digunakan.

Aplikasi yang digunakan dalam bidang pendidikan dapat berfungsi sebagai salah satu alternatif dalam belajar bahasa khususnya Bahasa Inggris. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam menyampaikan pesan yang dimaksudkan kepada seseorang. Berbahasa yang baik dan benar dapat memberikan kejelasan maksud sehingga pesan tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, kosa kata sebagai bagian penting dari ilmu bahasa sangat diperlukan untuk menyampaikan pikiran seseorang (Fromkin, et al., 2000). Galebi, et al. (2020) menyebutkan bahwa dalam konteks belajar bahasa, kurangnya pengetahuan kosa kata dapat menjadi alasan penting yang membuat siswa enggan untuk menunjukkan keahlian dalam membaca dan mendengar. Untuk berkomunikasi secara umum saja dibutuhkan penguasaan kata setidaknya 2.000 kata, sedangkan untuk memahami teks akademis membutuhkan penguasaan kata sampai dengan 10.000 kata, sebagaimana dikutip oleh Wang, et al. (2015) dalam

Schmitt (2008). Oleh karenanya, pengembangan kosa kata sangat penting untuk dilakukan.

Terkait dengan aplikasi yang digunakan untuk belajar bahasa, salah satunya adalah penggunaan aplikasi *Quizlet*. *Quizlet* memiliki fungsi utama dalam mengembangkan kecerdasan berbahasa, terutama dalam pengembangan kosa kata. Pan & Xu (2011) mengatakan bahwa kosa kata adalah salah satu bagian terpenting ketika mempelajari bahasa asing yang sama pentingnya dengan ilmu fonetik/pengucapan maupun tata bahasa. Sementara itu aplikasi *Quizlet* ini digunakan tidak hanya terbatas pada pembelajaran kosa kata saja, tetapi juga dapat digunakan untuk melatih keahlian berbahasa lainnya yaitu, berbicara, menulis, mendengar dan membaca. Siswa dengan penguasaan kosa kata yang terbatas, memiliki kesulitan dalam memahami isi dan juga mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kata tersebut secara lisan maupun dalam tulisan (Khan, et al., 2022). Sejalan dengan hal ini Richards & Renandya (2002) menyatakan bahwa tanpa adanya penguasaan kosa kata, seseorang akan kehilangan motivasi untuk menggunakan bahasa tersebut. Namun untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata, Khan, et al., (2022) yang merujuk pada Huang (2015), menyatakan bahwa teknologi sering kali dapat secara efektif mengembangkan pembelajaran kosa kata.

Abdillah dan Thohiriyah (2018) menyarankan untuk menggunakan *Quizlet* dalam kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan aplikasi *Quizlet* dapat mendukung belajar interaktif secara mandiri dan membantu dalam mengelola bahan pelajaran secara efektif di mana saja dan kapan saja karena aplikasi mudah dalam navigasi. Oleh karenanya, sosialisasi atau pengenalan suatu aplikasi yang dapat membantu mengembangkan pengetahuan dan keahlian berbahasa sangat perlu untuk dilakukan. Bahkan bagi seseorang yang disebut sebagai *digital native* atau seseorang yang lahir atau beranjak dewasa di era teknologi digital, tetap masih membutuhkan pelatihan dan arahan dalam menggunakan teknologi pendidikan yang baru meskipun telah terbiasa dengan komputer dan internet sejak usia dini (Ariwibowo, 2015).

Para siswa di tengah berkembangnya teknologi digital memang memiliki minat yang cukup tinggi dalam belajar dengan menggunakan aplikasi. Pergeseran

belajar dari dalam ke luar kelas juga merupakan hal yang turut mendorong dalam penggunaan aplikasi. Meski demikian UNICEF (2020) menyebutkan bahwa banyak anak muda Indonesia tumbuh sebagai penduduk asli digital, tetapi kondisi ini tidak kemudian mengisyaratkan bahwa tingkat literasi digital mereka tinggi. Hal ini juga terbukti pada siswa SMKN 1 yang bahkan belum pernah mengetahui adanya aplikasi *Quizlet* sebelumnya. Untuk itu, penulis melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini melakukan sosialisasi kepada siswa SMKN 1 Pekanbaru mengenai salah satu aplikasi yang digunakan untuk belajar bahasa khususnya kosa kata (*vocabulary*) yaitu *Quizlet*. Dengan adanya sosialisasi terkait cara penggunaan *Quizlet* maka diharapkan para siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris, baik itu nantinya dilakukan secara mandiri (*autonomous learning*) maupun secara bersama-sama, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris melalui peningkatan pemerolehan kosa kata siswa-siswa tersebut. Barella, et al. (2021) juga menyatakan bahwa sosialisasi pemanfaatan media digital pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang berbasis teknologi diharapkan dapat membantu siswa untuk memotivasi diri dan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki dalam menggali ilmu sehingga mereka juga ikut dapat memberikan kontribusi yang berarti sebagai warga sekolah dan juga bagi karier mereka dimasa depan.

METODE

Kegiatan ini merupakan seminar pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi pengenalan dan penggunaan teknologi di bidang pendidikan. Teknologi yang dimaksud adalah berupa aplikasi yang dinamakan *Quizlet*, di mana aplikasi ini digunakan untuk belajar kosa kata dalam bidang bahasa.

Kegiatan pengenalan aplikasi ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 15 Januari 2022, di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 (SMKN 1) Pekanbaru, Riau. Sosialisasi dilakukan dalam sebuah ruangan pertemuan di lingkungan sekolah yang dihadiri oleh siswa-siswa kelas 2 (dua) sebanyak 24 orang dan dipandu oleh seorang guru pembimbing. Pengenalan aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan perbendaharaan kata (*vocabulary*) dalam bahasa Inggris

sekaligus diharapkan dapat meningkatkan empat keahlian berbahasa siswa yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara.

Aplikasi tersebut dijelaskan dengan melakukan presentasi dengan format *PowerPoint* kepada siswa-siswa SMKN 1 dengan menggunakan laptop dan proyektor. Penjelasan menggunakan gambar dan tulisan, sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. Langkah-langkah penggunaan aplikasi ditunjukkan satu persatu dari mulai membuka aplikasi, mendaftar dan sampai kepada bagaimana cara membuat dan mempelajari kosa kata dengan fitur-fitur yang ada. Teknik pembelajaran kosa kata diantaranya dapat dimulai dengan: (1) latihan untuk mengingat kata, mengingat gambar dan definisinya; (2) mengetahui cara pengucapan yang benar dari sebuah kata melalui audio yang tersedia; (3) menggunakan fitur belajar bagaimana menuliskan kata yang sudah dipahami dan melakukan permainan mencocokkan kata dan gambar beserta arti atau definisinya. Setelah melakukan sosialisasi ini, siswa dapat melanjutkan untuk mencoba aplikasi *Quizlet* baik itu di rumah, di kelas atau di mana saja. Aplikasi ini juga dapat dipelajari sendiri atau dipelajari secara bersama dengan yang lainnya dalam mengembangkan kosa kata bahasa Inggris.

Dengan melatih langkah-langkah di atas secara berulang-ulang, maka akan lebih mudah bagi siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kata-kata baru yang dimasukkan dalam bahasa Inggris juga akan lebih mudah untuk diingat, demikian juga arti dan penggunaannya dalam kalimat. Pelatihan penggunaan aplikasi juga dilakukan dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki siswa. Siswa mengajukan beberapa pertanyaan dan kemudian menerima jawaban, sehingga mereka memahami penggunaan aplikasi *Quizlet*. Kegiatan PKM ini berlangsung dalam waktu singkat, sehingga penilaian pemahaman atas aplikasi ini hanya berdasarkan pada pengamatan penulis dari respon siswa dan pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi mengenai aplikasi *Quizlet* bertujuan untuk melakukan transfer ilmu pengetahuan kepada siswa-siswa SMKN 1 Pekanbaru. Kegiatan ini pada dasarnya terbatas pada pengenalan aplikasi, cara penggunaan dan peruntukannya.

Penyampaian materi pada kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui presentasi kepada siswa-siswa yang hadir dimulai dengan penyampaian informasi umum atau awal mengenai aplikasi *Quizlet* kepada siswa, seperti pada Gambar 1. Di antara informasi tersebut adalah mengenai awal penemuan aplikasi *Quizlet* yang digunakan untuk mengingat berbagai macam kata oleh seorang siswa di California, Amerika Serikat yang bernama Andrew Sutherland pada tahun 2015.

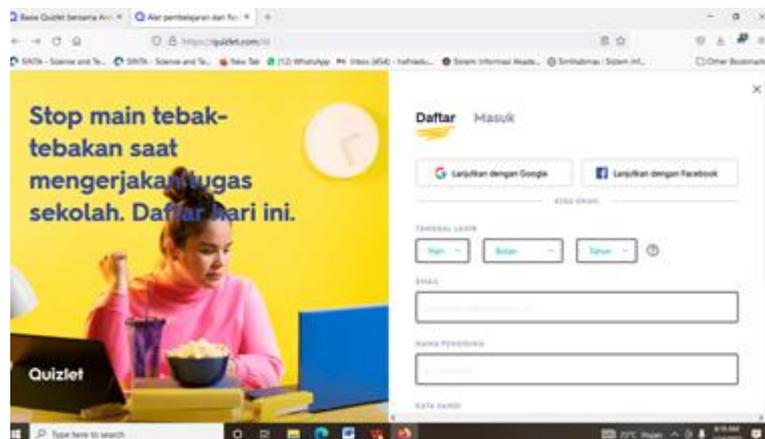


Gambar 1 Penjelasan Informasi Umum/Awal mengenai *Quizlet*

Informasi selanjutnya adalah mengenai data pengguna aktif *Quizlet* yang terdapat di 130 negara dan lebih dari 50 juta pengguna aktif dalam satu bulan. Berdasarkan *website Quizlet* pada laman <https://quizlet.com/blog/2019-impact-report> sekitar 90% pengguna aplikasi ini mempelajari lebih dari satu mata pelajaran, dan 35% pengguna mempelajari 5 (lima) atau lebih mata pelajaran. Meskipun *Quizlet* awalnya diperuntukkan untuk pembelajaran bahasa, namun aplikasi juga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran lainnya. *Quizlet* dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses dalam bentuk aplikasi yang diunduh melalui *play store* dan *app store* pada *smartphone*. Aplikasi ini dapat juga diakses melalui *website* dengan menggunakan laptop atau *PC (Personal Computer)*.

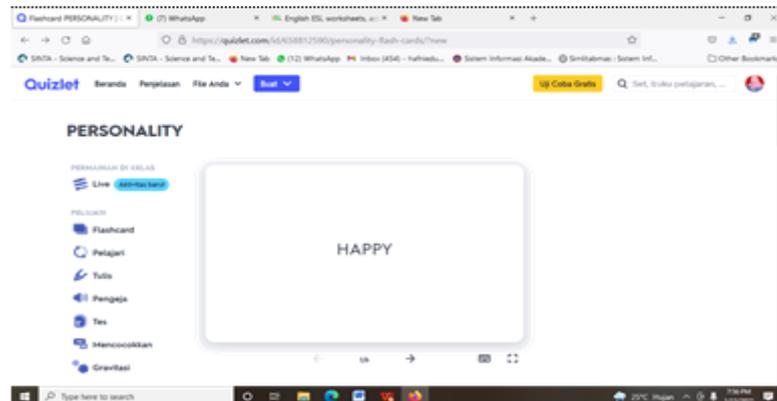
Pada umumnya siswa-siswa SMKN 1 memiliki perangkat *smartphone* Android, yang ukurannya kecil dan ringan serta bisa digunakan di mana saja dan kapan saja, sehingga mudah bagi siswa untuk mengakses aplikasi ini. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khan, et al. (2018) bahwa pembelajaran kosa kata ini menjadi lebih penting lagi dengan kehadiran teknologi dalam pengajaran sehingga memberikan hasil yang lebih baik terutama karena kebanyakan pelajar sangat tergantung dalam penggunaan teknologi *smartphone*.

Presentasi sampai kepada penjelasan penggunaan aplikasi *Quizlet*, yang dilanjutkan dengan menunjukkan cara mengakses *Quizlet* dengan membuka *website* <https://Quizlet.com> Langkah berikutnya adalah mendaftarkan diri dengan menggunakan *e-mail* google atau *account* facebook yang sudah ada atau mendaftar untuk membuat *account* dengan mengisi data yang diperlukan. Kemudian setelah mendaftar, baru bisa masuk (*log in*) aplikasi (Gambar 2).

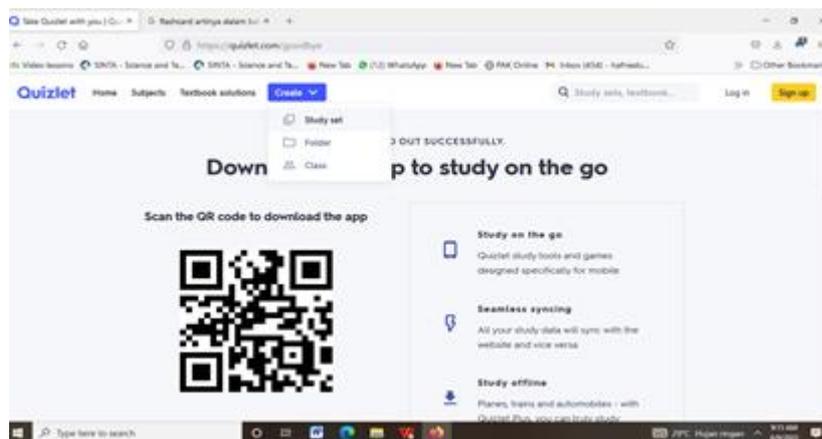


Gambar 2 Tampilan Registrasi Aplikasi Quizlet

Fitur-fitur yang ada pada aplikasi dijelaskan satu per satu yang terdiri dari kartu flash (*flashcard*), pelajari (*learn*), tulis (*write*), pengeja (*spell*), tes (*test*), mencocokkan (*match*) dan gravitasi (*gravity*) (Gambar 3). Untuk mengerjakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Quizlet*, maka diperlukan membuat sebuah set pelajaran dengan mengklik pada 'Create' (Buat), seperti pada Gambar 4.



Gambar 3 Fitur-Fitur yang ada pada Aplikasi *Quizlet*

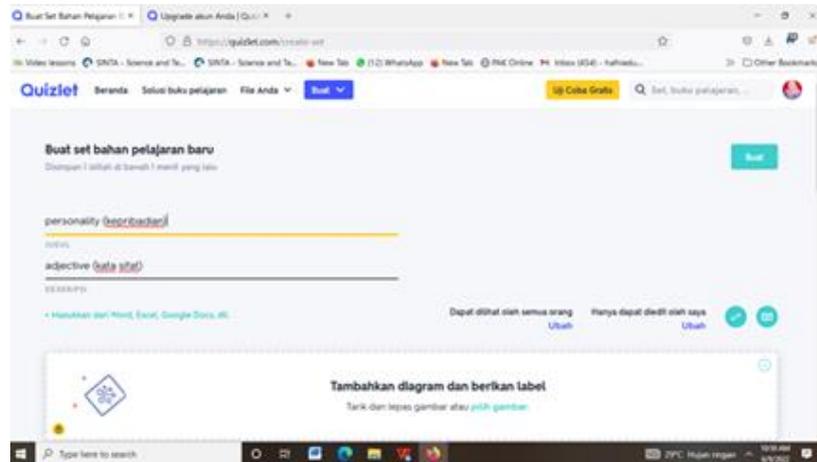


Gambar 4 Fitur *Create* (Set Pelajaran, Folder dan Kelas)

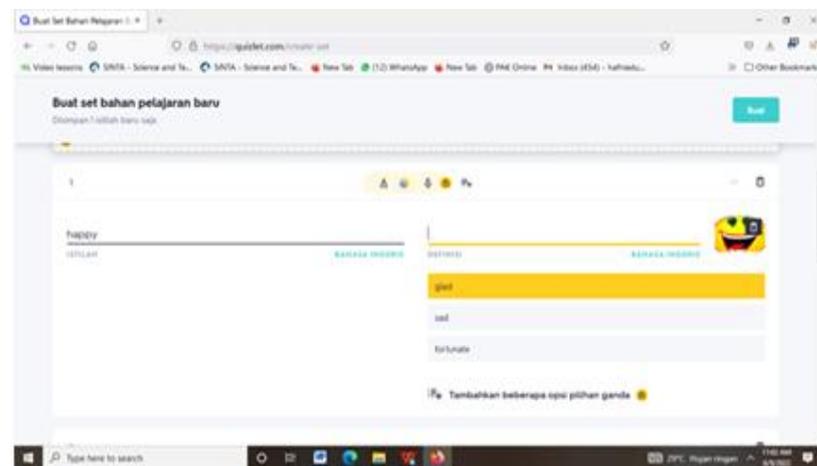
Langkah selanjutnya adalah membuat kosakata yang diinginkan dengan mengklik set bahan pelajaran. Judul dan deskripsi dapat dibuat sendiri sesuai dengan yang diinginkan. Pada kesempatan ini yang ditampilkan salah satunya Gambar 5. Pada saat berlangsungnya kegiatan ditampilkan juga mengenai istilah-istilah yang ada pada komputer.

Kemudian dituliskan istilah/ kata '*happy*' (gembira) yang merupakan salah satu kata sifat (*adjective*), di atas garis di sebelah kiri. Terdapat juga beberapa pilihan bahasa yang akan digunakan, apakah itu bahasa Inggris atau bahasa lainnya. Dilanjutkan dengan pengisian definisi pada sisi sebelah kanan. Definisi ini dapat dibuat sendiri sesuai dengan pemahaman siswa, atau bisa juga dari pilihan yang disediakan oleh aplikasi pada kata 'tambahkan beberapa opsi pilihan ganda.' Kemudian gambar dari kata '*happy*' dapat diambil dari *file* pribadi siswa ataupun diambil dari pilihan yang disediakan pada aplikasi yaitu dengan mengklik

‘gambar’ di sebelah kanan. Terakhir adalah mengeklik kata ‘Create’ atau Buat’ pada kanan bawah (Gambar 6).



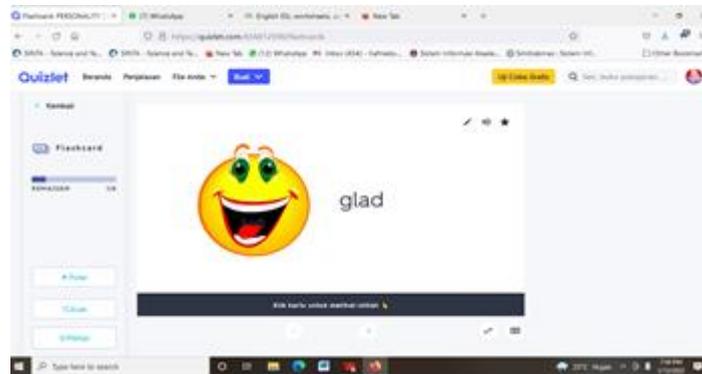
Gambar 5 Membuat Set Bahan Pelajaran



Gambar 6 Penulisan Kata

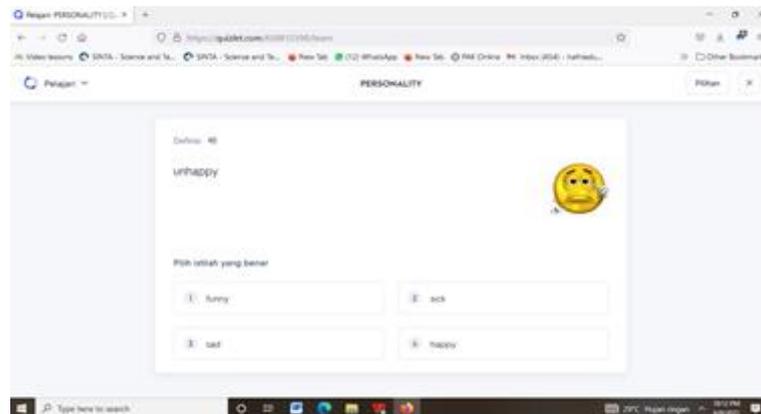
Kemudian siswa dapat mulai mempelajari satu persatu fitur *Quizlet* dengan mengklik *flashcard*. Selanjutnya akan muncul kosa kata yang telah disimpan sebelumnya. Kosa kata dapat ditambahkan dengan mengeklik menambahkan pada bagian bawah. Kemudian siswa dapat melihat semua kosa kata yang dibuat. Dengan mengeklik perintah ‘klik kartu untuk melihat istilah’, siswa tidak hanya dapat melihat kata ‘glad’ saja, tetapi dapat melihat definisi, mendengarkan audio bagaimana cara mengucapkan kata tersebut dengan mengeklik gambar *speaker* yang ada pada sebelah kanan atas, dan juga bisa mengedit kata atau definisinya. Selain itu, siswa dapat memutar kata atau mengacak dengan mengeklik pada sisi

kiri bawah, atau mengklik pintasan papan ketik pada kanan bawah sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 7.



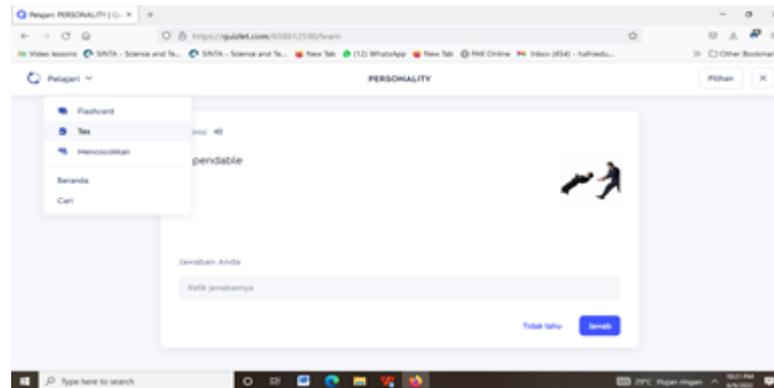
Gambar 7 Fitur *Flashcard* dengan Kata *Glad*

Setelah selesai dengan *flashcard*, siswa dapat beralih ke fitur '*Learn*' dengan mengklik fitur tersebut. Disini dapat dilihat lawan kata (*antonym*) dari kata *glad* /*happy* yaitu kata '*sad*' (Gambar 8), maka siswa diminta untuk memberikan jawaban yang menurutnya benar dengan mengklik salah satu dari pilihan tersebut. Lalu dilanjutkan kepada kata berikutnya. Pada akhir pelajaran siswa akan mendapatkan nilai atau *score* serta waktu latihan terbaiknya.



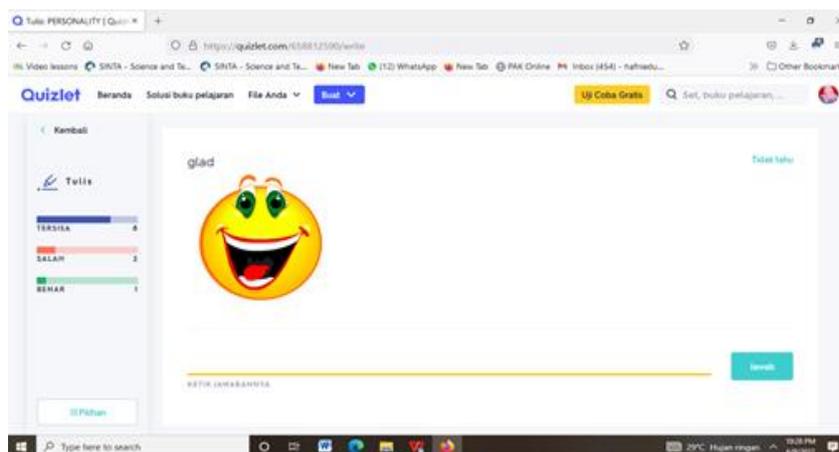
Gambar 8 Lawan Kata '*Glad/Happy*' yaitu '*Sad*'

Pada kata 'pelajari' di sebelah kanan akan memandu siswa untuk menggunakan *flashcard*, menggunakan tes latihan dengan waktu serta menggunakan '*game*' dengan mencocokkan kata dengan definisi yang benar dari kata tersebut, sehingga hal ini sangat menarik bagi siswa dalam belajar kosa kata dalam bahasa Inggris (Gambar 9).



Gambar 9 Fitur Pelajari

Setelah melatih diri berulang-ulang dengan kosa kata yang sudah dibuat, tentunya kosa kata tersebut akan lebih mudah diingat oleh siswa. Dengan demikian, pada saat tiba pada perintah ‘menulis’ maka akan ditampilkan satu persatu kata yang telah dibuat. Lalu siswa diminta untuk diminta menulis jawaban dari kata bergambar yang ditampilkan dengan mengetik katanya (Gambar 10). Jawaban yang benar akan ditampilkan pada sisi sebelah kiri.



Gambar 10 Fitur Menulis

Penggunaan fitur-fitur aplikasi di atas tidak sulit untuk diikuti dan dipahami oleh para siswa. Penggunaan *smartphone* yang sudah biasa mereka gunakan sangat mempermudah dalam pembelajaran kosa kata dengan penggunaan *Quizlet*. Praktik penggunaan aplikasi ini di mana pemateri dibantu oleh seorang guru pembimbing seperti pada Gambar 11.



Gambar 11 Praktik Penggunaan Aplikasi Quizlet

Setelah melakukan praktik penggunaan aplikasi dengan menggunakan *smartphone*, berdasarkan pengamatan penulis saat sosialisasi sekitar 75% dari siswa-siswa tersebut sudah mahir dalam pengoperasiannya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memberikan respon dengan menunjuk tangan apabila sudah memahami penjelasan yang disampaikan. Melalui tanya jawab yang dilakukan (Gambar 12), siswa SMKN 1 tersebut belum pernah memperoleh informasi mengenai aplikasi ini sebelumnya. Namun dengan mengikuti kegiatan sosialisasi ini siswa merasa tertarik untuk belajar kosa kata dengan menggunakan *Quizlet*.



Gambar 12 Sesi Tanya Jawab

Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa akan sangat terbantu dalam belajar kosa kata bahasa Inggris, sebagaimana disampaikan oleh Anjaniputra dan Salsabila (2018) dalam artikel yang berjudul '*The Merit of Quizlet for Vocabulary Learning At Tertiary Level*'. Dalam penelitiannya disampaikan bahwa rata-rata skor siswa, setelah melalui empat sesi pertemuan dan tes dalam mempelajari kosa kata, yakni 70,68 dengan skor tertinggi 96. Capaian skor ini cukup baik, ditambah dengan

adanya ketertarikan yang ditunjukkan oleh perhatian dan keberlanjutan siswa dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Hal ini merupakan suatu dukungan dalam peningkatan kemampuan dalam berbahasa Inggris yang mencakup keahlian berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Sejalan dengan Sinar dan Ari (2019) yang menyarankan penggunaan *Quizlet* sebagai aplikasi belajar kosa kata bahasa asing yang berpusat pada siswa, efektif, dan merupakan teknik pengajaran yang permanen dan layak untuk disebarluaskan penggunaannya.

Terkait dengan semakin banyaknya jumlah kata yang dikuasai oleh siswa maka akan lebih mudah untuk memahami arti dari sebuah bacaan. Dalam hal menulis, maka siswa dapat menggunakan kata yang sesuai dalam penulisan sebuah teks. Demikian juga halnya dalam berkomunikasi dengan orang lain, pemahaman arti dan pemilihan kata juga merupakan suatu hal yang penting, sehingga memberikan kemudahan dalam berinteraksi. Kosa kata selalu hadir di dalam empat keahlian tersebut. Semakin tinggi penguasaan kosa kata maka keahlian berbahasa Inggris pun akan semakin baik. Khan, et, al. (2018) menyatakan bahwa pemilikan kosa kata yang kaya membuat kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis lebih mudah untuk dilakukan. Sehingga dengan menguasai kosa kata, seseorang dapat berkonsentrasi penuh pada tingkat lanjutan lainnya dan pada pengembangan pembelajarannya akan semakin efisien.

SIMPULAN

Belajar dengan *Quizlet* memberikan kebebasan belajar secara interaktif dan dapat dilakukan sendiri. Penggunaan aplikasi ini akan sangat membantu kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui pembelajaran kosa kata yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris yang mencakup keahlian berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Berdasarkan pengamatan penulis dari respon siswa pada saat sosialisasi, siswa merasa tertarik dan antusias dalam melakukan uji coba aplikasi pada perangkat *smartphone* mereka. Mengingat ini kali pertama siswa-siswa SMKN 1 mengenal *Quizlet*, maka diharapkan mereka dapat mencoba atau mempraktikkan sendiri dengan

menggunakan perangkat *smartphone* di mana saja dan kapan saja, sehingga mempermudah proses belajar bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D., & Thoririyah. (2018). Promoting students autonomy through Quizlet. *English Language and Literature International Conference*, 2, 211–215.
- Anjaniputra, A. G., & Salsabila, V. A. (2018). the Merits of Quizlet for Vocabulary Learning At Tertiary Level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v4i2.1370>
- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. (2021). Sosialisasi pemanfaatan e-book creator berbasis internet pada guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 488-497.
- Cinar, Ismail; Ari, A. (2019). The effects of quizlet on secondary school students' vocabulary learning and attitudes towards english. *Asian Journal of Instruction*, 7(2), 60–73.
- Fromkin, Victoria; Blair, David; Collins, P. C. (2000). *An Introduction to Language* (4th ed.). Marrickville. N.S.W: Harcourt Australia Pty Limited.
- Ghalebi, R., Sadighi, F., & Bagheri, M. S. (2020). Vocabulary learning strategies: A comparative study of EFL learners. *Cogent Psychology*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1824306>
- Khan, R. M. I., Radzuan, N. R. M., Shahbaz, M., Ibrahim, A. H., & Mustafa, G. (2018). The role of vocabulary knowledge in speaking development of Saudi EFL learners. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 9(1), 406–418.
- Pan, Q., & Xu, R. (2011). Vocabulary teaching in English language teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, 1(11), 1586–1589. <https://doi.org/10.4304/tpls.1.11.1586-1589>
- Quizlet. (2019). *Quizlet Impact Report*. (Online), (<https://quizlet.com/blog/2019-impact-report>).
- Richards, J. C., Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge university press.
- Sutherland, A. (2005). *Quizlet*. (Online), (<https://quizlet.com>).
- Unicef. (2020). *Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia: Rangkuman Penelitian*. (Online), ([https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia.pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan_Pembelajaran_Digital_di_Seluruh_Indonesia.pdf)).
- Wang, Han-Chung; Huang, Hung-Tzu; Hsu, C.-C. (2015). The Impact of Choice of EFL Students Motivations and Engagement With L2 Vocabulary Learning. *Taiwan Journal of Tesol*, 12(2), 1–40. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1078804.pdf>