

**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS: STUDI KASUS KUALITATIF TENTANG PENGALAMAN
DAN PERSEPSI SISWA KELAS X DI MA YAA BUNAYYA**

Paskalis Kaipman¹, Demmy Tabuni², Melissa Aeudia Daullu³, Merliana Trince⁴

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Internasional Papua

⁴ Sastra Inggris Universitas Sains dan Teknologi Jayapura

¹paskaliskaipman@iup.ac.id, ²demmytabuni@iup.ac.id,

³melisadaullu@iup.ac.id, ⁴merlianatrince@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of the Quizlet application as an English learning medium at MA Yaa Bunayya, specifically in understanding the experiences and perceptions of 10th-grade students towards digital-based learning materials. The study used a qualitative approach with a case study design. Participants consisted of 13 10th-grade students and one English teacher as a key informant. Data were collected through in-depth interviews, learning observations, and documentation, then analyzed using thematic analysis. The results of the study revealed four main themes: the application of teacher pedagogy, a more visual and interactive student learning experience, positive perceptions of the benefits and convenience of Quizlet, and barriers such as network, devices, mobile phone interference, and the need for teacher assistance. These findings indicate that Quizlet can enrich vocabulary learning experiences, but its success depends on teacher direction, student readiness, and the classroom context. This study contributes to the study of technology-based English learning in madrasas.

Keywords: *Quiz, English Language Learning, Vocabulary, Qualitative Case Study, Digital Learning Media, Madrasah Aliyah*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi implementasi aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di MA Yaa Bunayya, khususnya dalam memahami pengalaman dan persepsi siswa kelas X terhadap pembelajaran kosakata berbasis digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Partisipan terdiri atas 13 siswa kelas X dan satu guru Bahasa Inggris sebagai informan kunci. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan empat tema utama: implementasi pedagogis guru, pengalaman belajar siswa yang lebih visual dan interaktif, persepsi

positif terhadap manfaat dan kemudahan Quizlet, serta hambatan berupa jaringan, perangkat, distraksi ponsel, dan kebutuhan pendampingan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizlet dapat memperkaya pengalaman belajar kosakata, tetapi keberhasilannya bergantung pada arahan guru, kesiapan siswa, dan konteks kelas. Penelitian ini berkontribusi pada kajian pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di madrasah.

Kata Kunci: Quizlet, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kosakata, Studi Kasus Kualitatif, Media Pembelajaran Digital, Madrasah Aliyah.

A. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah praktik pembelajaran Bahasa Inggris dari aktivitas yang sepenuhnya bertumpu pada buku, papan tulis, dan hafalan konvensional menjadi proses belajar yang lebih interaktif, bergerak, serta dapat diakses melalui perangkat *mobile*. Perubahan paradigma ini, sejalan dengan tuntutan bagi pendidik untuk mampu menguasai metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang relevan agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal (Kelana et al., 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, penggunaan aplikasi digital menjadi semakin relevan karena siswa membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberi kesempatan untuk berusaha mengulang, mencoba, mengevaluasi, dan merefleksikan pemahamannya secara mandiri. *Quizlet* merupakan

salah satu aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran kosakata karena menyediakan fitur *flashcard* digital, latihan, tes, pencocokan istilah, serta aktivitas belajar berbasis pengulangan yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Dalam kajian *mobile-assisted vocabulary learning*, digital *flashcards* dipandang mampu mendukung otonomi belajar, keterlibatan, dan retensi kosakata jangka panjang melalui fitur pengulangan berjeda, gamifikasi, serta aktivitas belajar yang lebih personal (Teymouri, 2024).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Madrasah Aliyah, kebutuhan terhadap media pembelajaran kosakata menjadi semakin penting karena kosakata merupakan fondasi awal bagi siswa untuk memahami teks, menyusun kalimat, mengikuti instruksi, dan berpartisipasi dalam komunikasi

sederhana. Ketika penguasaan kosakata siswa masih terbatas, proses pembelajaran Bahasa Inggris sering kali dipersepsi sebagai sulit, membosankan, atau menegangkan. Penelitian Aprilani dan Suryaman (2021) menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah memandang pembelajaran kosakata melalui *Quizlet* sebagai pengalaman lebih menarik karena aplikasi tersebut membantu siswa belajar kosakata dengan cara yang lebih antusias dibandingkan penghafalan biasa.

Fenomena tersebut juga muncul dalam konteks awal penelitian di MA Yaa Bunayya, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X. Berdasarkan rancangan penelitian, subjek utama penelitian ini adalah 13 siswa kelas X yang mengalami langsung penggunaan *Quizlet* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, guru Bahasa Inggris berperan sebagai informan kunci yang merancang proses pembelajaran dan mengimplementasikan penggunaan aplikasi tersebut. Situasi ini menunjukkan bahwa *Quizlet* tidak hanya hadir sebagai perangkat teknologi, tetapi juga sebagai bagian dari praktik pedagogis yang melibatkan pilihan guru, kesiapan

siswa, akses perangkat, suasana kelas, dan cara siswa memaknai pengalaman belajar mereka (Irawan & Kelana, 2025; Kelana, 2026)

Studi terdahulu menunjukkan bahwa *Quizlet* dapat digunakan untuk membantu siswa sekolah menengah mempelajari kosakata Bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*. Menurut Prayogi dan Wulandari (2021) menemukan bahwa implementasi *Quizlet* pada siswa SMA membantu proses pembelajaran kosakata dan memperoleh respons positif karena aplikasi tersebut dipersepsi mudah digunakan serta bermanfaat dalam mendukung aktivitas belajar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, berbagai riset empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman hasil belajar, keterampilan proses, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dampaknya, pola belajar yang terbentuk menjadi jauh lebih bermakna (Fadillah et al., 2026; Karubaba et al., 2026; Kelana & Irawan, 2024; Kelana et al., 2025). Namun, temuan seperti ini masih perlu diperluas melalui kajian kualitatif yang lebih kontekstual, terutama untuk

memahami bagaimana setiap siswa mengalami penggunaan teknologi (aplikasi) Quizlet dalam ruang kelas. Selain itu, bagaimana peranan guru dalam mengimplementasikan proses penggunaannya dan hambatan teknis maupun pedagogis muncul selama pembelajaran berlangsung.

Dalam perspektif *Mobile-Assisted Language Learning* atau MALL, perangkat *mobile* memungkinkan pembelajaran bahasa berlangsung lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Menurut Rahmani et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *mobile* dan digital *flashcards* mampu memperkuat pembelajaran kosakata di luar kelas, terutama membantu pembelajar EFL mempelajari kata-kata berfrekuensi tinggi melalui aktivitas yang lebih mandiri. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aplikasi seperti Quizlet berpotensi memperluas ruang belajar siswa, tetapi potensinya tetap perlu ditafsirkan dalam konteks sosial sekolah karena tidak semua siswa memiliki kebiasaan, motivasi, akses, dan kemampuan digital yang sama.

Penggunaan Quizlet juga dapat dipahami melalui perspektif

penerimaan teknologi. Lebih lanjut, menurut Mohamed et al. (2024) menjelaskan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap Quizlet sebagai alat MALL dalam pembelajaran kosakata berkaitan dengan persepsi terhadap berbagai aspek antara lain kemudahan, kebermanfaatan, variasi fitur, dan kebutuhan menyeimbangkan penggunaan aplikasi dengan metode pembelajaran lain agar proses belajar tidak monoton. Secara langsung, penerapan ini merepresentasikan bentuk kepemimpinan seorang pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran melalui integrasi berbasis teknologi (Arianto et al., 2026). Dalam konteks di MA YA Bunayya, perspektif ini penting karena keberhasilan implementasi Quizlet tidak hanya bergantung pada ketersediaan aplikasi, tetapi juga apakah siswa merasa aplikasi tersebut mudah untuk digunakan, membantu dalam proses pembelajaran, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar Bahasa Inggris mereka.

Walaupun penelitian tentang Quizlet dalam pembelajaran kosakata telah berkembang, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Sebagian besar kajian terdahulu lebih

banyak menekankan efektivitas, persepsi umum, penerimaan teknologi, atau peningkatan kosakata, sedangkan kajian yang menggali pengalaman siswa secara mendalam dalam konteks Madrasah Aliyah masih terbatas. Djamdjuri et al. (2023) menemukan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizlet dalam pembelajaran kosakata, tetapi penelitian tersebut belum secara khusus mengaitkan pengalaman belajar dengan strategi implementasi guru, dinamika kelas, dan konteks kelembagaan madrasah.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi implementasi aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di MA Yaa Bunayya. Fokus utama penelitian ini adalah memahami bagaimana guru mengimplementasikan Quizlet dalam pembelajaran, bagaimana siswa kelas X mengalami penggunaan Quizlet, serta bagaimana siswa dan guru memersepsikan manfaat, hambatan, dan makna penggunaan aplikasi tersebut. Melalui pendekatan studi kasus kualitatif, penelitian ini tidak bertujuan mengukur efektivitas Quizlet secara statistik, tetapi berupaya menangkap pengalaman belajar yang

muncul dalam konteks nyata, termasuk antusiasme, kebingungan, keterlibatan, ketergantungan pada guru, serta kemungkinan hambatan teknis yang dialami siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami pengalaman, persepsi, dan refleksi partisipan secara mendalam, bukan mengukur pengaruh Quizlet secara statistik. Desain studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu kasus spesifik, yaitu implementasi Quizlet sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X MA Yaa Bunayya.

Penelitian dilaksanakan di MA Yaa Bunayya dengan fokus pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X. Konteks penelitian dipahami sebagai ruang sosial tempat guru, siswa, perangkat digital, materi Bahasa Inggris, dan kebiasaan belajar saling berinteraksi. Quizlet diposisikan sebagai praktik pedagogis yang terjadi dalam situasi nyata pembelajaran madrasah.

Sampel penelitian terdiri dari 13 siswa kelas X MA Yaa Bunayya yang mengikuti pembelajaran Bahasa

Inggris menggunakan Quizlet. Informan pendukung adalah satu guru Bahasa Inggris yang menggunakan Quizlet dalam proses pembelajaran. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive sampling* karena partisipan dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam fenomena yang diteliti.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan refleksi siswa serta guru. Observasi dalam pembelajaran dilakukan untuk mencatat praktik penggunaan Quizlet di kelas. Dokumentasi mencakup daftar kosakata, tangkapan layar set Quizlet, catatan guru, foto kegiatan pembelajaran, dan materi ajar.

Instrumen utama dalam penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan daftar cek dokumentasi. Pedoman wawancara disusun berdasarkan fokus implementasi, pengalaman siswa, persepsi, manfaat, hambatan, dan refleksi penggunaan Quizlet.

Analisis data menggunakan analisis tematik. Tahapan analisis meliputi memberi kode awal,

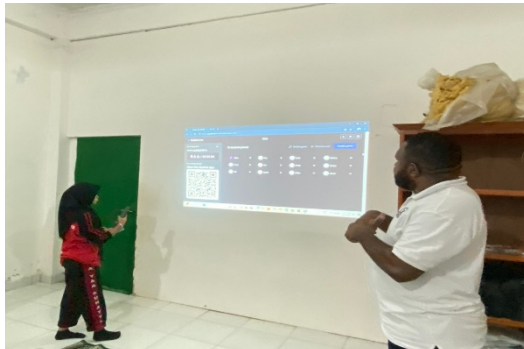
membaca data yang diperoleh secara berulang, mengelompokkan kode menjadi kategori, mengembangkan tema, meninjau tema, memberi nama tema, dan menulis interpretasi tematik.

Keabsahan data dijaga melalui tiga cara yang terdiri dari *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. *Credibility* dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. *Transferability* dilakukan melalui deskripsi konteks yang rinci. *Dependability* dijaga dengan jejak audit penelitian. *Confirmability* dijaga dengan memastikan interpretasi bertumpu pada data, kutipan partisipan, dan dokumen pendukung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini menggunakan Quizlet pada materi kosakata yang berkaitan dengan tema pembelajaran kelas X yaitu *daily activities*, *school objects*, *descriptive adjectives*, dan *classroom instructions*. Guru terlebih dahulu menyiapkan set kosakata dalam Quizlet dan menampilkan contoh penggunaan aplikasi di depan kelas. Setelah itu, siswa diminta membuka tautan set Quizlet melalui ponsel masing-masing dengan cara

berpasangan bagi siswa yang mengalami kendala perangkat. Aktivitas interaktif siswa saat mengakses platform digital di dalam ruang kelas secara nyata ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Siswa Mengakses Platform Digital



Gambar 2. Implementasi Media dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2, pada awal pembelajaran guru menjelaskan arti kata, pelafalan, dan contoh penggunaannya dalam kalimat sederhana. Setelah penjelasan awal, siswa diarahkan menggunakan fitur *flashcard* untuk mengenali kata dan maknanya, kemudian melanjutkan ke latihan pencocokan dan kuis singkat.

Praktik ini memperlihatkan bahwa Quizlet tidak digunakan sebagai pengganti guru, tetapi media latihan setelah guru memberi pengantar materi. Hasil Temuan disusun dengan pendekatan analisis tematik dan menghasilkan empat tema utama yaitu implementasi pedagogis guru, pengalaman belajar siswa, persepsi manfaat dan kemudahan, serta hambatan dan refleksi yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tema 1: Tahap Implementasi Pedagogis Guru sebagai Penentu Arah Penggunaan Quizlet.

Guru: "Saya tidak langsung menyuruh siswa membuka Quizlet dan belajar sendiri. Saya jelaskan dahulu kosakatanya, cara bacanya, dan kemudian saya tunjukkan bagaimana membuka flashcard dan latihan. Kalau langsung dilepas, beberapa siswa bingung dan akhirnya hanya menekan-nekan fitur." Siswa-9: "Awalnya saya bingung, Bu. Saya kira cuma aplikasi kuis biasa. Namun, setelah dijelaskan guru, saya paham kalau bisa dipakai buat menghafal kata dan latihan artinya."

Makna utama tema ini adalah bahwa keberhasilan penggunaan

Quizlet tidak terletak pada aplikasi semata, tetapi desain pedagogis guru (Arif et al., 2026). Guru yang memberi instruksi jelas, memilih kosakata sesuai materi, dan menghubungkan latihan digital dengan tujuan pembelajaran dapat membuat Quizlet lebih bermakna bagi siswa.

b. Tema 2: Pengalaman Belajar Siswa Menjadi Lebih Visual, Cepat, dan Menantang.

Siswa-2: "Kalau pada umumnya kosakata ditulis di buku, saya cepat lupa. Kalau di Quizlet, kata-katanya muncul satu-satu, terus bisa diulang. Saya jadi merasa lebih gampang ingat." Siswa-7: "Saya suka bagian latihan karena seperti main, tetapi tetap belajar. Kalau salah, saya ingin coba lagi sampai benar." Siswa-11: "Saya jadi tahu mana kata yang belum hafal. Kalau muncul lagi dan saya salah lagi, berarti kata itu harus saya ingat."

Makna utama tema ini adalah bahwa Quizlet menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan reflektif. Siswa tidak hanya menerima daftar kosakata, tetapi berinteraksi dengan kata melalui latihan, umpan balik, pengulangan, dan dorongan untuk mencoba kembali.

c. Tema 3: Persepsi Siswa terhadap Manfaat dan Kemudahan Quizlet

Siswa-5: "Menurut saya Quizlet mudah dipakai kalau sudah tahu caranya. Selain itu, yang sangat membantu yaitu bisa dibuka lagi di rumah sehingga tidak hanya belajar waktu di kelas."

Siswa-8: "Saya pernah buka lagi waktu malam karena mau mengingat kata yang tadi dipelajari. Tidak lama, cuma beberapa menit dan sangat membantu."

Siswa-4: "Kalau internet lancar, enak. Namun, kalau internet lambat jadi tertinggal. Kadang teman sudah masuk latihan, saya masih menunggu terbuka." Makna utama tema ini adalah bahwa penerimaan siswa terhadap Quizlet terbentuk melalui interaksi antara manfaat yang dirasakan, kemudahan teknis, akses perangkat, dan arahan guru.

d. Tema 4: Hambatan, Distraksi, dan Refleksi atas Kebutuhan Pendampingan Guru

Siswa-12: "Kadang kalau sudah pegang HP, ada notifikasi masuk. Jadi, perhatian bisa pindah. Saya harus diingatkan guru supaya fokus ke Quizlet." Siswa-6: "Kalau pakai berdua dengan teman, kadang enak karena bisa saling membantu. Namun,

kadang yang memegang HP cuma satu orang sehingga yang satu cuma melihat.” Guru: “Quizlet membantu membuat siswa lebih aktif, tetapi saya tetap harus mengawasi. Kalau tidak diarahkan, sebagian siswa hanya mengejar cepat selesai. Jadi, setelah latihan, saya tetap mengajak mereka membahas arti kata dan contoh kalimat.”

Tema ini pada dasarnya, menunjukkan ambiguitas penggunaan teknologi. Artinya, Quizlet membuat pembelajaran lebih menarik dan memberi ruang latihan, tetapi tetap membutuhkan struktur, pengawasan, dan refleksi agar tidak berubah menjadi sekadar permainan cepat.

Pembahasan

Hasil penelitian mengenai implementasi Quizlet sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di MA Yaa Bunayya diperoleh empat temuan utama yang saling terhubung. Tema 1 membahas tentang implementasi pedagogis guru yang mencakup pemilihan kosakata, instruksi, serta penguatan setelah kuis dilakukan. Tema 2 menyoroti pengalaman belajar siswa yang melibatkan belajar secara visual, pengulangan kata, dan adanya rasa tertantang dalam proses belajar. Sementara itu, Tema 3

merangkum persepsi manfaat dan kemudahan, di mana aplikasi dinilai mudah digunakan, membantu ingatan, serta membuat suasana belajar menjadi lebih seru. Terakhir, Tema 4 mengidentifikasi adanya hambatan dan refleksi, seperti masalah jaringan atau perangkat, distraksi ponsel, serta kebutuhan arahan guru. Semua temuan ini bermuara pada satu makna inti, yaitu bahwa Quizlet berfungsi sebagai ruang latihan kosakata yang interaktif, terarah, tetapi wajib membutuhkan pendampingan yang intensif dari guru.

a. Quizlet sebagai Praktik Pedagogis, Bukan Sekadar Aplikasi

Temuan tentang kuatnya peran guru menegaskan bahwa Quizlet lebih tepat dipahami sebagai praktik pedagogis berbasis teknologi. Guru menjadi penghubung antara fitur digital dan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Ketika guru menyiapkan set kosakata, menjelaskan pelafalan, memberi contoh kalimat, dan membahas hasil latihan, Quizlet berubah dari aplikasi umum menjadi media pembelajaran yang terarah. Selajalan dengan riset Tabuni et al. (2026) bahwa penerapan Quizlet dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa sehingga terjalin komunikasi yang interaktif.

Fenomena ini menegaskan bahwa pentingnya peningkatan profesionalisme guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya guna menciptakan komunikasi interaktif selama proses belajar mengajar (Sulistiyowati et al., 2025; Fahmi et al., 2025; Nurhidayah et al., 2026). Lebih lanjut, penelitian ini menawarkan pemahaman bahwa implementasi Quizlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris di madrasah sebaiknya dipahami sebagai ekosistem pedagogis digital. Ekosistem ini terdiri atas guru, siswa, fitur aplikasi, materi kosakata, perangkat mobile, koneksi internet, aturan kelas, dan kebiasaan belajar. Quizlet juga berperan sebagai ruang transisi dari pembelajaran kosakata konvensional menuju pembelajaran yang lebih mandiri, cepat, visual, dan berbasis umpan balik.

b. Pengalaman Belajar Visual, Interaktif, dan Menantang dalam Perspektif MALL

Dalam kerangka MALL, Quizlet memperluas ruang pembelajaran dari ruang kelas menuju ruang belajar personal. Maka, siswa tidak harus menunggu pertemuan berikutnya

untuk mengulang kosakata karena set Quizlet dapat diakses kembali melalui ponsel. Namun, pengalaman MALL di MA Yaa Bunayya tidak sepenuhnya ideal karena sebagian siswa masih membutuhkan arahan guru dan menghadapi kendala jaringan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian MALL, TAM, multimedia *learning*, dan *learner engagement* dalam konteks madrasah. Secara praktis, guru perlu merancang set Quizlet sesuai tujuan pembelajaran, memberi instruksi bertahap, memastikan akses yang adil, mengantisipasi hambatan teknis, dan menutup aktivitas digital dengan penguatan makna, pelafalan, serta penggunaan kata dalam kalimat

c. Penerimaan Siswa melalui Technology Acceptance Model

Persepsi siswa terhadap Quizlet dapat ditafsirkan melalui TAM. Siswa menerima Quizlet secara positif ketika merasa aplikasi mudah digunakan, membantu mengingat kosakata, membuat belajar lebih menarik, dan dapat digunakan kembali di rumah.

Lebih lanjut, pemanfaatan aplikasi Quizlet dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa (Destrinelli et al., 2025). Sejalan

dengan riset terdahulu yang menunjukkan bahwa Quizlet menawarkan fleksibilitas akses, minat belajar, menyenangkan, dan siswa dapat belajar secara mandiri (Pratama et al., 2025; Azhari et al., 2023). Namun, penerimaan melemah ketika siswa mengalami kebingungan fitur, jaringan lambat, atau perangkat tidak memadai.

Temuan penelitian bahwa siswa merasa lebih mudah mengingat kosakata ketika kata muncul satu per satu melalui *flashcard* dapat ditafsirkan melalui teori multimedia *learning*. Quizlet mengubah pengalaman menghafal dari aktivitas pasif menjadi pengalaman interaktif melalui kartu digital, latihan pencocokan, kuis, dan umpan balik.

Maka, dalam hal ini penggunaan Quizlet memunculkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Siswa membuka aplikasi, mengikuti latihan, merasa tertantang, memperbaiki jawaban, dan menyadari kata yang belum dikuasai. Namun, keaktifan menggunakan aplikasi tidak boleh disamakan secara otomatis dengan pemahaman sehingga guru perlu mengarahkan keterlibatan digital menjadi keterlibatan kognitif.

d. Hambatan Teknologi sebagai Realitas Pembelajaran Digital

Kendala jaringan, keterbatasan perangkat, distraksi notifikasi, dan perbedaan kemampuan digital siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi selalu terkait dengan kondisi sosial-teknologis kelas. Hambatan tersebut bukan sekadar masalah teknis, tetapi juga pedagogis dan sosial yang perlu diantisipasi.

Dalam konteks MA Yaa Bunayya, Quizlet menjadi pengalaman baru yang memicu antusiasme sekaligus kebingungan. Siswa kelas X berada pada fase adaptasi terhadap tuntutan pembelajaran Madrasah Aliyah, sehingga guru perlu membantu siswa menggunakan ponsel bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi sebagai alat belajar yang produktif.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X MA Yaa Bunayya tidak dapat dipahami hanya sebagai penggunaan alat digital dalam kelas. Namun, sebagai praktik pedagogis yang melibatkan guru, siswa, materi kosakata, perangkat mobile, serta konteks belajar madrasah. Temuan

utama penelitian memperlihatkan bahwa Quizlet membantu menghadirkan pengalaman belajar kosakata yang lebih visual, interaktif, cepat, dan menantang bagi siswa.

Makna penting dari penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa keberhasilan penggunaan Quizlet sangat dipengaruhi oleh peran guru. Guru Bahasa Inggris tidak hanya memperkenalkan aplikasi, tetapi juga memilih kosakata, memberi instruksi, mengarahkan penggunaan fitur, mengawasi proses latihan, dan membahas kembali makna kata setelah aktivitas digital selesai. Dengan demikian, Quizlet tidak menggantikan posisi guru, melainkan memperkuat fungsi guru sebagai fasilitator pembelajaran digital.

Dari sisi pengalaman siswa, Quizlet dipersepsi sebagai media yang membantu mereka mengingat kosakata, membuat pembelajaran terasa lebih menarik, serta memberi kesempatan untuk belajar ulang di luar kelas. Namun, pengalaman tersebut tidak sepenuhnya bebas dari hambatan. Siswa masih menghadapi kendala jaringan, keterbatasan perangkat, kebingungan pada awal penggunaan fitur, potensi distraksi ponsel, serta kecenderungan

sebagian siswa mengejar skor tanpa benar-benar memahami makna kata.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu hanya berada pada satu Lokasi di MA Yaa Bunayya sehingga temuan lebih tepat dipahami sebagai pemahaman kontekstual daripada generalisasi untuk semua madrasah. Selanjutnya, partisipan penelitian terbatas pada 13 siswa kelas X dan satu guru Bahasa Inggris sehingga variasi pengalaman dari kelas, jenjang, atau guru lain belum terungkap.

Disarankan untuk penelitian lanjutan dapat memperluas konteks kajian dengan melibatkan lebih dari satu kelas, beberapa madrasah, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian berikutnya dapat membandingkan pengalaman siswa berdasarkan tingkat kemampuan Bahasa Inggris, akses perangkat, kebiasaan belajar digital, atau intensitas penggunaan Quizlet di luar kelas.

Sebagai puncak pemahaman, penelitian ini menegaskan bahwa Quizlet memiliki potensi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam pembelajaran kosakata.

Namun, potensi tersebut hanya dapat berkembang ketika aplikasi digunakan secara terarah, reflektif, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilani, D. N., & Suryaman, M. (2021). Students' perception in learning English vocabulary through Quizlet. *JET: Journal of English Teaching*, 7(3), 343–353. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i3.3064>
- Arianto, E., Kelana, A. H., Almafahir, A., & Solehah, S. I. (2026). *kepemimpinan strategis dalam transformasi kurikulum stem: Mengelola Inovasi Pembelajaran Sains di Era Digital*. Goresan Pena.
- Arif, R. M., Inggamer, M. M., Kelana, A. H., & Ayomi, G. R. S. (2026). *Desain Pedagogis Media Pembelajaran Untuk Penguatan Literasi Sains*. Goresan Pena.
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan aplikasi quizlet dalam pembelajaran di era milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8-13.
- Destrinelli, D., Risdalina, R., Melany, S. D., & Ruliandari, L. (2025). Implementasi media flashcard berbasis Quizlet untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas III SD. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 226-235.
- Djamdjuri, D. S., Thoyib, M., Retnowati, N., Furqan, M., & Holifah, M. (2023). EFL students' perception on vocabulary learning with Quizlet. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(3), 1104–1115.
- Fadillah, M. R., Nafsani, S. Z., Pratama, K., Ramlan, A. M., & Kelana, A. H. (2026). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Berbasis Media Digital dalam Penguatan Karakter Religius Siswa di MTs Darul Ulum. *BATARA: Journal of Learning Technology and Digital Society*, 1(1), 50-59.
- Fahmi, S. R., Saputra, E. R., & Alia, D. (2025). Analisis pengaruh penggunaan e-flashcard melalui Quizlet terhadap pengenalan vocabulary dalam bahasa Inggris. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 328-337.
- Irawan, S., & Kelana, A. H. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model PBL (Problem Based Learning). *Journal of Mandalika Literature*, 6(1), 211-216.
- Karubaba, M., Kelana, A. H., Irawan, S., Inggamer, M. M., & Kopeuw, A. J. (2026). Peningkatan Keterampilan Proses Sains: Implementasi E-Modul Kimia Materi Redoks Berbasis Budaya Papua. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 737-748.

- Kelana, A. H. (2026). *Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal*. CV Eureka Media Aksara.
- Kelana, A. H., & Irawan, S. (2024). Pengembangan e-modul pembelajaran kimia pada materi koloid berbasis kearifan lokal Papua untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(7), 4365-4374.
- Kelana, A. H., Irawan, S., Karubaba, M., Sahar, A., & Daullu, M. A. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan e-modul kimia pada materi koloid berbasis kearifan lokal Papua. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 312-320.
- Kelana, A. H., Irawan, S., Sulistyowati, R. W., Demena, W. K., Harmawati, D., Day, W. O. S. H., & Faot, O. (2025). *Metode, pendekatan, dan media pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Mohamed, B. A. S., Salam, A. R., & Alwahoub, H. M. (2024). Acceptance of learning vocabulary via mobile-assisted language learning among Community College of Qatar Foundation students: Quizlet as a tool. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 14(2), 283–291. <https://doi.org/10.17509/ijal.v14i2.74909>
- Nurhidayah, M., Kelana, A. H., Masawoy, S., Listianingrum, F., Pusmiati, P., & Sulistyowati, R. W. (2026). Komunikasi Lingkungan Interaktif melalui Pelatihan Ecobrick untuk Membangun Generasi Sekolah Peduli Sampah. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 915-928.
- Pratama, R. A., Daroini, S., & Sholihah, M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Kaidah Bahasa Arab Melalui Aplikasi Quizlet. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 280-294.
- Prayogi, A. W., & Wulandari, M. (2021). Implementing a mobile application Quizlet to help senior high school students learn vocabulary. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 10(1), 87–99. <https://doi.org/10.15294/elt.v10i1.42775>
- Rahmani, A., Asadi, V., & Xodabande, I. (2022). Using mobile devices for vocabulary learning outside the classroom: Improving the English as foreign language learners' knowledge of high-frequency words. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 899885. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.899885>
- Sulistyowati, R. W., Harmawati, D., & Kelana, A. H. (2025). Analisis Kompetensi Profesional Guru PAUD dalam Pengajaran Sains di Distrik Merauke. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(2).
- Tabuni, D., Kaipman, P., & Rumawak, S. (2026). Penerapan Quizlet dalam Pembelajaran Bahasa

Inggris: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(4), 23522-23528.

Teymouri, R. (2024). Recent developments in mobile-assisted vocabulary learning: A mini review of published studies focusing on digital flashcards. *Frontiers in Education*, 9, Article 1496578. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1496578>