



Peningkatan Kemampuan Pemahaman Kosakata Melalui Aplikasi Kuis Kosakata Daring bagi Pemelajar BIPA Level A2

Christine Permata Sari*)

Lembaga Bahasa Universitas Sanata Dharma

Correspondences author: Jalan Affandi, Mrican, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia 55281

Email: permatachristinesari@gmail.com

article info

Article history:

Received 23 November 2021

Revised 21 December 2021

Accepted 22 December 2021

Available online 30 December 2021

Keywords:

Vocabulary; online quiz applications; BIPA; affectivity

abstract

This study investigated the effectiveness of using an online vocabulary game application to improve vocabulary understanding and meaning in context in BIPA level A2 students from January to October 2021. This study was based on evaluating the performance of students in understanding vocabulary at the previous level. This research used Classroom Action Research (CAR). The online quiz applications used were Quizizz and Wordwall which used interchangeably because they have different features based on the objectives to be achieved in each practice. There were five sets of quizzes made with a variety of practice questions. Quizzes results were analyzed including scores and types of errors made by students. Then for the last stage, students got a written vocabulary test as the final exam of the program. All quiz and test results were processed together with the results of observations and interviews. The results showed that by using the online vocabulary game application, students mastered the vocabulary better and used it in the correct context. Learners are also able to understand sentences receptively and were able to produce meaningful speech both orally and in writing.

2021 Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA). This is an open access article under the CC BY-NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

DOI: <https://doi.org/10.26499/jbipa.v3i2.4209>

Pendahuluan

Kita ketahui bersama bahwa pandemi ini mengubah proses pembelajaran dari luring menjadi daring. Banyak hal yang perlu dipersiapkan secara mendadak. Hal ini juga berimbas pada pelaksanaan kelas BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Karena pandemi, banyak mahasiswa asing yang harus kembali ke negara masing-masing. Dikarenakan hal tersebut, pembelajaran harus dilaksanakan secara daring. Defina (2021) dalam penelitiannya juga menyampaikan hal yang sama. Ada banyak kendala yang dialami terutama mempersiapkan materi ajar sehingga siap diakses oleh mahasiswa dari negara masing-masing. Karena hal ini pembelajaran secara daring tidak dipisahkan dari penggunaan teknologi pada pembelajaran (Pannen, 2016).

Pengajar melakukan banyak hal untuk membuat kelas menarik, salah satunya menggunakan kuis daring. Kuis daring ini membantu pemelajar untuk memahami materi pembelajaran. Manfaat yang lain, kuis daring juga membantu pemelajar untuk mengingat kosakata yang dipelajari. Pavita & Nirmala (2021) dalam penelitiannya tentang penggunaan Quizizz untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi siswa SMA membuktikan bahwa cara ini membuat pemelajar lebih menikmati pembelajaran bahasa karena kelas lebih menyenangkan dengan penggunaan kuis daring.

Terlebih lagi kita ketahui bersama bahwa pemahaman kosakata sebagai fondasi dalam pembelajaran bahasa. Kosakata memegang peranan penting dalam keterampilan berbahasa, di mana keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara (Nation, 2007).

Penelitian ini menginvestigasi keefektifan cara dalam meningkatkan kemampuan pemelajar dalam memahami kosakata melalui permainan kosakata daring. Hal ini dikarenakan pemelajar mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah dipelajari dan kesulitan dalam menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat. Kata-kata yang dipakai terkadang tidak sesuai konteks dan pilihan kata lain dalam kalimat juga terkadang tidak sesuai. Selain itu, pemelajar juga menggunakan kata yang itu-itu saja dan kalimat kurang kompleks mengingat pemelajar sudah berada di level A2 dan akan naik ke level B1.

Kosakata yang dipakai pada penelitian ini adalah daftar kosakata yang pemelajar pelajari dalam satu level. Kosakata ini menjadi dasar pembuatan permainan kosakata daring. Daftar kosakata ini penting karena daftar kata-kata tersebut selain mempunyai frekuensi sering muncul pada buku ajar, kata-kata tersebut juga muncul pada tes akhir program. Hal ini “memaksa” pemelajar untuk menguasai makna kosakata dan penggunaannya dalam kalimat. Permainan kosakata daring ini dibuat berdasarkan hasil evaluasi dari performa siswa yang sama di level sebelumnya, dan penelitian ini menginvestigasi keefektifan dari permainan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat manfaat dari penggunaan dua aplikasi kuis daring Wordwall dan Quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemelajar dalam mengingat kosakata. Kebanyakan penelitian yang sudah dilakukan berfokus pada salah satu aplikasi kuis daring. Sedangkan penelitian ini dilakukan dengan melihat penggunaan dua aplikasi kuis daring untuk saling melengkapi apabila ada fitur yang tidak ada pada salah satu aplikasi bergantung pada tujuan yang akan dicapai melalui kuis yang dibuat. Hal ini dikarenakan ada beberapa keterbatasan fitur pada aplikasi Quizizz jika menggunakan versi gratis. Dalam penelitiannya tentang penggunaan Quizizz dan Wordwall bagi guru-guru SD untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, Sari dan Yarza (2021) menyampaikan bahwa aplikasi Wordwall mempunyai kelebihan dengan template yang lebih banyak, dan permainan dalam aplikasi dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa mempunyai masalah dengan jaringan internet.

Selain itu, studi yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain kebanyakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini berfokus pada kosakata bahasa Indonesia khususnya pada pembelajar dewasa. Sebagai tambahan, penelitian ini juga

untuk mengetahui persepsi pemelajar pada metode pembelajaran karena salah satu indikator dalam mengetahui keberhasilan penggunaan suatu aplikasi adalah persepsi pemelajar yang didapatkan dari hal yang langsung mereka kerjakan. Respons positif dari pemelajar bisa menjadi indikator bahwa metode pembelajaran ini memiliki manfaat jika diterapkan di kelas BIPA lain dengan level yang berbeda khususnya dalam meningkatkan pemahaman kosakata.

Metode

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode pembelajaran, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pengajar dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pemelajar dan kualitas pengajar, dan memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga masalah yang dihadapi di dalam kelas bisa terselesaikan. Dalam bukunya, Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik, Muallimin & Cahyadi (2014) menjelaskan bahwa ada empat langkah utama dalam PTK yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Peserta dalam penelitian ini adalah satu orang murid asing yang berasal dari Australia yang belajar bahasa Indonesia dalam program privat dan berada di level pemula dua (A2). Dengan menggunakan evaluasi performa pemelajar ketika berada di level A1, peneliti menemukan bahwa pemelajar masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Oktober 2021 ketika pemelajar menyelesaikan level A2 selama 75 jam pembelajaran. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara, lembar observasi, dan tes. Dalam penelitian ini, peneliti juga bertindak sebagai guru.

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyiapkan daftar kosakata sebanyak 100 kata yang kemudian diberikan kepada pemelajar. Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan, pemelajar mengerjakan kuis kosakata daring setelah menyelesaikan beberapa unit. Bentuk Latihan soal dalam permainan daring adalah mencocokkan kata, memilih afiks yang tepat, mencari kata dasar, mencari sinonim dan antonim, mencari makna, membuat kalimat, dan melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang cocok. Dalam tahap pelaksanaan ini, peneliti juga melakukan observasi pemelajar selama program pembelajaran.

Aplikasi kuis daring yang dipakai adalah Quizizz dan Wordwall. Dua aplikasi tersebut dipakai bergantian karena aplikasi tersebut mempunyai fitur yang berbeda sehingga ada variasi soal yang diberikan kepada pemelajar. Hal ini juga berdasarkan pada tujuan yang akan dicapai pada setiap kuis yang diberikan. Variasi set kuis ini dimaksudkan untuk memberikan paparan berbagai bentuk latihan kosakata kepada pemelajar sehingga hal ini memudahkan pemelajar dalam memahami kosakata, sebagai contoh pembentukan kata, mencari padanan kata, dan penggunaan kata yang tepat. dalam kalimat.

Setiap set kuis daring diberikan setelah pemelajar menyelesaikan dua unit agar cakupan jumlah kata yang dipakai lebih banyak. Karena ada 10 unit di level A2, peneliti membuat lima set kuis daring. Berikut pembagiannya:

Tabel 1. Pembagian Jenis Kuis dan Soal dalam Kuis Daring

Kuis	Jenis Kuis	Unit	Tipe soal	Tujuan
Kuis 1	Quizizz 1	Unit 1 - 2	Variasi (mengubah kata berdasarkan afiks, mencari kata dasar, mencari antonim, dll)	Mempelajari pembentukan kata kata
Kuis 2	Wordwall 1	Unit 3 - 4	Mencocokkan makna dan sinonim (<i>Find the Match</i> - Mencari padanan)	Mempelajari makna kata dalam konteks dan padanan kata.
Kuis 3	Quizizz 2	Unit 5 - 6	Variasi (melengkapi kalimat rumpang, memilih kata yang tepat)	Menggunakan kata dalam kalimat dengan tepat
Kuis 4	Wordwall 2	Unit 7 - 8	Anagram dan <i>word search</i> (sebagai tambahan)	Mempelajari variasi pembentukan kata berdasarkan afiks
Kuis 5	Quizizz 3	Unit 9 - 10	Variasi (mencocokkan kata dengan gambar, pilihan ganda, melengkapi kalimat)	Mempelajari pembentukan kata, makna kata, dan pemakaian kata

			rumpang, mencocokkan sinonim, antonim, dll)	dalam kalimat.
--	--	--	---	----------------

Penggunaan Quizizz dan Wordwall dapat disejajarkan karena fitur dan *template* yang diberikan bisa saling melengkapi, sebagai contoh fitur anagram dan *word search* hanya dimiliki oleh Wordwall, sedangkan tipe soal variasi (satu kuis mencakup beberapa jenis soal latihan yang berbeda) hanya bisa dilakukan di aplikasi Quizizz. Hal ini dikarenakan fitur dalam Wordwall tidak bisa menggabungkan beberapa jenis soal yang berbeda. Pada aplikasi Wordwall, satu kuis untuk satu jenis soal. Dengan adanya penggabungan dua aplikasi ini, pemelajar bisa mendapatkan berbagai jenis latihan soal kosakata.

Pada tahap pengolahan data, hasil dari kuis di atas atau skor yang didapat oleh pemelajar kemudian dibandingkan dengan hasil tes kosakata yang didapat oleh pemelajar ketika menyelesaikan program. Hasil tes kosakata tersebut dianalisis untuk melihat jenis kesalahan yang masih menjadi kendala pemelajar dalam memahami kosakata. Pada akhir metode penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada pemelajar tentang keefektifan cara dalam memahami kosakata dengan permainan kosakata daring.

Wawancara ini dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan pemelajar dan persepsi pemelajar tentang metode dan media pembelajaran yang dipakai. Ada beberapa pertanyaan yang diajukan yaitu tentang kendala yang dihadapi ketika menggunakan media, model kuis seperti apa yang menarik, dan tentang apakah metode ini menjawab permasalahan pemelajar ketika mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara. Temuan dianalisis secara deskriptif dan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil evaluasi performa pemelajar dalam level sebelumnya (A1), peneliti menemukan bahwa pemelajar mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. Pemelajar menyelesaikan level A1 lebih dari 80 jam dan dari laporan pembelajaran ditemukan bahwa kebanyakan pemelajar berdiskusi tentang pemakaian kosakata yang tepat baik dalam tulisan maupun percakapan. Terkadang pemelajar juga mengalami kesulitan menangkap kata-kata ketika menyimak. Padahal keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai fondasi untuk menguasai keterampilan berbahasa yang lain (Aswadi, 2017). Kesulitan lain yang dihadapi adalah tentang pembentukan kata. Terkadang pemelajar memilih imbuhan yang kurang tepat dan lupa pada kata dasar kata tersebut.

Pada pembelajaran level A2, pemelajar mempelajari beberapa topik, yaitu deskripsi benda, deskripsi lokasi, deskripsi menceritakan hobi dan pekerjaan, menceritakan pengalaman sakit dan dosis obat, memberi instruksi, dan menceritakan pengalaman tentang suatu acara atau kegiatan. Setiap unit memiliki kata-kata yang sering dipakai dan menjadi fokus pada unit tersebut. Kuis daring dibuat menggunakan kata-kata tersebut dan berikut adalah hasil kuis yang diperoleh oleh pemelajar.

Tabel 2. Analisis Hasil Kuis Kosakata Daring

Evaluasi	Unit	Kata-kata yang dipakai	Skor
Kuis 1 (Quizizz 1)	1 – 2	acara, undangan, mengajak, pesta, waktu kosong, menari, berencana, menggunakan, menunggu, mengular, bertemu, menikah, mengantar, menyeberang, janji ,menyemut,bercerita, kado, prasmanan	65
Kuis 2 (Wordwall 1)	3 – 4	menukar, agen perjalanan, mengirim, pulang pergi formulir,menghitung, tujuan, tanda tangan, menyediakan, mengisi, tertarik, kartu identitas, keindahan alam, transaksi, kepulauan, rekening, pemandangan	70
Kuis 3 (Quizizz 2)	5 – 6	rusak, mengetuk, memeriksa, biaya, koper, kunci, tenang, pelayan, membantu, luka, gatal, sakit kepala, demam, batuk, mual, merasa, tangan, kaki, perut, dosis,	75

		bengkak	
Kuis 4 (Wordwall 1)	7 - 8	sejuk, udara, berukuran, berarsitektur, bersejarah cuaca, lembab, lingkungan, fasilitas, tebal menemukan, meninggalkan, barang bawaan, tertinggal, hilang, melaporkan, petugas, mengontak, dompet	80
Kuis 5 (Quizziz 3)	9 - 10	festival, berpartisipasi, istimewa, berharga, merawat, penting, melelahkan, upacara, sembarangan, liburan, hadiah, pengalaman, perasaan, senang, takut, kuatir, dicarikan, ditunjukkan, sendirian, mengajarkan, menyesal, buruk	85

Berdasarkan hasil analisis kuis, peneliti menemukan beberapa hal. Berdasarkan hasil analisis kuis pertama, peneliti menemukan bahwa penguasaan pemahaman kebahasaan atau tata bahasa mempunyai peranan penting dalam memahami kosakata. Pada kuis 1 pemelajar mengalami kesulitan dalam menentukan prefiks yang tepat pada beberapa kata kerja. Juga ketika ada soal untuk menentukan kata dasar, pemelajar mempunyai kesulitan di sana karena ada kata-kata yang mengalami peluluhan pada kata dengan awalan k, t, s, p (sebagai contoh: menyemut □ yemut (jawaban pemelajar), sedangkan jawaban yang benar adalah semut).

Pada kuis kedua, peneliti menemukan bahwa kesalahan terjadi karena pemelajar lupa makna beberapa kata yang berhubungan dengan deskripsi lokasi seperti kepulauan, pemandangan dan beberapa kosa kata khusus lain. Hal ini menyebabkan beberapa kata tidak memiliki makna yang cocok.

Hasil analisis di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizin & Isnaini (2018) tentang penggunaan kartu kosakata pada peningkatan kemampuan berbicara yang menyatakan bahwa media permainan kosakata mempermudah pemelajar menghafal kosakata dan meminimalisir kesalahan pada penggunaan kosakata dalam struktur kalimat. Hal ini akan berdampak pada peningkatan keterampilan berbahasa pemelajar terutama pada keterampilan produktif (berbicara dan menulis).

Selanjutnya, pada kuis ketiga, pemelajar diberikan beberapa model soal, sebagai contohnya: melengkapi kalimat rumpang dan memilih kata yang tepat. Pada kuis ini masalah yang muncul adalah beberapa kata-kata yang menjadi padanan kata/ sinonim masih baru untuk pemelajar. Selain itu pemelajar juga lupa makna kata-kata khusus seperti anggota badan dan jenis penyakit. Selain itu, pada kuis ini, pemelajar diberikan situasi-situasi dan diminta untuk memilih kata yang tepat pada situasi tersebut. Kesalahan muncul karena pemelajar lupa pada arti sehingga beberapa kata kurang tepat untuk mengisi kalimat rumpang tersebut. Sebagai contoh:

Karena tergesa – gesa, pulpen Andi _____ di meja ketika pulang sekolah,

Pilihan jawaban:

- a. meninggalkan
- b. tertinggal
- c. tinggal

Pemelajar memilih kata "meninggalkan" sebagai jawaban, padahal jawaban yang tepat adalah "tertinggal". Hasil kuis menunjukkan bahwa pemelajar masih memiliki kesulitan dalam pemahaman struktur kalimat pasif. Hal ini berkaitan dengan temuan pada kuis pertama bahwa pemahaman kebahasaan atau tata bahasa sangat penting dan berpengaruh pada penguasaan kosakata.

Pada kuis keempat yaitu anagram. Pemelajar diminta untuk membuat sebuah kata dari beberapa huruf yang ada. Pada kuis ini pemelajar membuat kesalahan minor karena pemelajar memahami petunjuk yang diberikan melalui gambar yang diberikan sehingga pemelajar memahami konteks yang diberikan. Sebagai latihan tambahan untuk mengingat kata-kata yang sudah disusun pada kuis

Anagram, pemelajar selanjutnya diminta untuk mencari kata-kata tersebut dalam tipe soal *word search* (mencari kata). Hal ini membantu pemelajar mengingat kosakata yang sudah dipelajari.

Sedangkan pada kuis kelima, pada aktivitas mencocokkan kata (aktivitas) dengan gambar, pemelajar memiliki kesulitan dalam mengingat beberapa kata dari gambar pada kuis, seperti upacara, hadiah. Untuk soal yang lain, pemelajar hanya memiliki kesalahan minor seperti penulisan ejaan karena kebanyakan aktivitas atau tipe soal sudah pernah diberikan di kuis-kuis sebelumnya.

Selanjutnya peneliti menganalisis hasil tes kosakata pada akhir program, ditemukan bahwa terkadang pemelajar melakukan kesalahan minor, seperti penulisan ejaan dan pemaknaan baik kata-kata sederhana maupun kompleks. Jenis kesalahan yang muncul pada kuis memiliki persentase kecil untuk diulangi. Sebagai hasilnya, skor pada tes kosakata sangat memuaskan dan memiliki hasil tertinggi dibandingkan skor pada kuis yaitu 90. Penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Istianto, Huzairin, & Hasan (2014) tentang penggunaan Wordwall juga menunjukkan hasil yang signifikan pada penguasaan kosakata setelah memakai aplikasi Wordwall. Data statistik menunjukkan pada hasil *pre-test*, ditemukan bahwa lebih dari setengah (69,23%) siswa mempunyai nilai rendah (nilai kurang dari 65). Dengan kata lain, siswa yang lolos KKM hanya 30,77%. Sedangkan setelah menggunakan Wordwall, hasil *posttest* menunjukkan bahwa siswa yang lulus KKM mencapai 92,31%. Hal ini membuktikan bahwa Wordwall sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pemelajar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dengan permainan kosakata daring bisa memotivasi pembelajar dan membantu pemelajar untuk memahami topik. Hal tersebut ditunjukkan dengan naiknya nilai kuis daring dari kuis pertama hingga kelima. Hal tersebut juga didukung oleh penemuan Puspitasari et al. (2018) dalam penelitiannya tentang manfaat media ajar bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi peserta didik.

Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara. Berdasarkan hasil wawancara, pemelajar setuju bahwa kuis daring ini efektif dan memberikan banyak manfaat dalam menguasai kosakata pada level A2. Fitur-fitur dalam permainan kosakata daring dan tampilan aplikasi membantu pemelajar dalam mendapatkan pemodelan dalam membuat kalimat. Model pertanyaan yang bervariasi juga membantu pemelajar memahami makna kata terutama makna kata dalam konteks. Hal ini sejalan dengan temuan Pavita dan Nirmala (2021) bahwa kuis daring kosakata (Quizizz) mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Kuis daring menjadi media ringan dan interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan kosa kata mereka.

Peningkatan skor pada set kuis pada Quizizz dan Worldwall menunjukkan bahwa aplikasi permainan kosakata daring mempunyai dampak positif bagi pemelajar. Hal ini sejalan dengan temuan Aurora & Effendi (2019) bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran e-learning dengan motivasi belajar mahasiswa.

Jika pemelajar mampu menguasai banyak kosakata, ada banyak manfaat yang bisa pemelajar dapatkan

1. Mampu memahami simakan

Salah satu kendala dalam menyimak yang dialami oleh pemelajar adalah kecepatan, kosakata baru yang mungkin muncul, dan topik yang masih asing bagi pemelajar (Underwood dalam Mandarani, 2016)

2. Mampu memproduksi ujaran baik secara lisan dan tulis dengan kalimat yang lebih kompleks dan kosakata yang bervariasi, dan mampu mengerti dan mengoreksi kesalahan yang dibuat. Hal ini Sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Faizin & Isnaini (2018) bahwa media kosakata mempermudah memproduksi kalimat dalam berbicara.

Signifikansi metode pemahaman kosakata melalui permainan kosakata daring ditunjukkan dengan durasi penyelesaian level A2 di mana pada level ini pemelajar mampu menyelesaikannya dengan lebih cepat 15 jam dibandingkan ketika menyelesaikan level A1. Hal ini dikarenakan kesulitan pemelajar dalam mengingat dan memahami kosakata bisa teratasi.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan kuis kosakata daring ini sangat efektif membantu pemelajar dalam memahami makna kata dan penggunaan kalimat sesuai konteks. Hal ini dikarenakan pemelajar mendapatkan paparan lebih banyak tentang penggunaan kata melalui fitur dalam kuis aplikasi daring dan model soal yang berbeda-beda. Keefektifan penggunaan aplikasi pada peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata pemelajar bisa dilihat dari nilai kuis dan nilai akhir pemelajar yang meningkat dan juga jenis kesalahan minor yang dilakukan oleh pemelajar. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian lain mengenai penggunaan Quizziz dan Wordwall sebagai latihan penguasaan kosakata.

Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pemahaman kebahasaan juga mempunyai peranan penting karena tata bahasa berhubungan dengan pembentukan kata, sebagai contoh proses afiksasi. Jika pemelajar mampu menguasai kosakata, hal tersebut akan berpengaruh pada proses reseptif dan produktif keterampilan berbahasa sehingga pemelajar mampu memahami tuturan dan menghasilkan tuturan yang bermakna baik secara lisan maupun tertulis.

Selain itu, dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemelajar merasa kelas menjadi lebih menyenangkan ketika memakai aplikasi kuis dari yang interaktif. Kelas menjadi menarik dan pemelajar bisa bereksplorasi dengan latihan yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall dan Quizizz sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk ikut dalam lokakarya Penghimpunan Bahan Jurnal BIPA. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim editor Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA) sehingga artikel ini dapat diterbitkan di JBIPA.

Daftar Rujukan

- Aswadi. (2017). Pembelajaran Keterampilan Menyimak Kritis sebagai Sarana Pemerolehan Pengetahuan. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XI*. https://www.researchgate.net/publication/323831524_PEMBELAJARAN_KETERAMPILAN_MENYIMAK_KRITIS_SEBAGAI_SARANA_PEMEROLEHAN_PENGETAHUAN
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11–16. <https://doi.org/10.24036/JTEV.V5I2.105133>
- Defina, D. (2021). Penilaian Mahasiswa BIPA terhadap Pembelajaran Tatap Muka dan Online. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v3i1.3482>
- Faizin, F., & Isnaini, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA Level Dasar dengan Menggunakan Kartu Kosa Kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 42–47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/27937>
- Istianto, R. Huzairin, & Hasan, B. (2014). Improving Students ' Vocabulary Mastery Through Word Wall. *U-JET: UNILA Journal of English teaching*, 3(5) .
- Maria, D., Pavita, A., & Nirmala, D. (2021). Merdeka Belajar in Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning To Improve Students' Vocabulary Mastery. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 221–227. <https://doi.org/10.30743/ll.v5i1.3842>
- Mualimin, M., & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Gading Pustaka.
- Nation, P. (2007). The Four Strands. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1(1), 2–13. <https://doi.org/10.2167/ILLT039.0>
- Pannen, P. (2016). Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh dan E-Learning di Indonesia. <http://kopertis3.or.id/v2/wp-content/uploads/Paulina-Pannen-Kebijakan-PJJ-dan-ELearning.pdf>
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi Bandung. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(2), 227–232. <https://doi.org/10.22460/p.v1i2p%25p.243>