

Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial

Vani Azhari¹, Aisyah Rahma Fitri Tanjung², Rahmi Arsita Br Ginting³, M. Ikhsanul Khoir⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*e-mail: Vany15055@gmail.com¹, aisyahrahma969@gmail.com², rahmiarsita2020@gmail.com³, koerastro99@gmail.com⁴

Received:
13.11.2022

Revised:
21.04.2023

Accepted:
30.05.2023

Available online:
30.06.2023

Abstract: Unfortunately, the interest of Indonesian youth in smartphone applications is still mostly devoted to entertainment activities, and has not yet led to more positive and productive activities, especially in terms of education. The learning and teaching process is ultimately required to be more creative and ultimately lead to digital, and in digital learning requires creativity and innovation of students and educators to continue to improve their competence, and by utilizing digital the learning and teaching process will be more interesting, effective, and in accordance with era development. This research is a literature study with a qualitative approach. By collecting relevant data, theories and research results to explain the advantages of the Quizlet application. There are five stages that must be passed to reveal the advantages possessed by the Quizlet application as a smartphone-based learning media. These five stages consist of (1) inventorying ideas and thoughts by reading scientific articles related to the research topic; (2) collect relevant references in the form of related books and scientific articles; (3) taking inventory of relevant theories and approaches to support the chosen topic; (4) processing data and facts related to the prevailing theory to produce certain concepts or solutions; (5) carry out the process of writing scientific articles. Quizlet is an online learning medium that can be easily applied to smartphones. Quizlet's advantage is that it can strengthen the relationship between teachers and students through websites and smartphone devices that already use IOS and Android systems.

Keywords: Quizlet, millennial generation, digital learning.

Abstrak: Ketertarikan remaja Indonesia terhadap pengaplikasian smartphone sayangnya masih banyak diperuntukkan dalam aktivitas hiburan, dan belum mengarahkan pada kegiatan yang lebih positif dan produktif terutama dalam hal Pendidikan. Proses belajar dan mengajar pada akhirnya dituntut untuk lebih kreatif dan pada akhirnya mengarah ke digital, dan pada pembelajaran digital menuntut kreativitas dan inovasi peserta didik dan pendidik untuk terus meningkatkan kompetensinya, dan dengan memanfaatkan digital proses belajar dan mengajar akan lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan jaman. Penelitian ini merupakan studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Dengan mengumpulkan data, teori dan hasil penelitian yang relevan untuk menjelaskan kelebihan yang dimiliki aplikasi Quizlet. Terdapat lima tahapan yang harus dilalui untuk mengungkapkan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Quizlet sebagai media pembelajaran berbasis smartphone. Lima tahapan ini terdiri dari (1) menginventarisasi gagasan dan pemikiran yang dilakukan dengan membaca artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian; (2) mengkoleksi referensi yang relevan dalam bentuk buku dan artikel ilmiah yang terkait; (3) menginventarisasi teori dan pendekatan yang relevan untuk mendukung topik yang dipilih; (4) melakukan olah data dan fakta yang terkait dengan teori yang berlaku untuk menghasilkan konsep atau solusi tertentu; (5) melakukan proses penulisan artikel ilmiah. Quizlet merupakan media pembelajaran online yang dapat dengan mudah diaplikasikan pada smartphone. Keunggulan Quizlet adalah dapat mempererat hubungan antara guru dan siswa melalui situs web dan perangkat smartphone yang sudah menggunakan sistem IOS maupun android.

Kata kunci: Quizlet, generasi milenial, pembelajaran digital.

1. PENDAHULUAN

Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadikan salah satu situasi yang sering dijumpai dikelas-kelas dan sekolah. Hal ini disebabkan karena Sebagian besar pendidik masih menerapkan metode dan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik serta variative. Dominannya ketertarikan remaja di Indonesia terhadap smartphone sayangnya Sebagian besar masih diperuntukkan dalam aktivitas hiburan dan masih belum mengarah pada kegiatan yang lebih produktif terutama dalam hal Pendidikan dibandingkan dengan banyak yang belum memanfaatkan smartphone yang dilakukan di Stockton, New Jersey yang telah merambah sebagai perangkat pembelajaran elearning, mengunduh podcast, menerima dan mengirim surel (Foti, 2014).

Meskipun dalam beberapa tahun terakhir banyak pendidik yang telah mengadopsi produk-produk teknologi masuk ke kelas-kelas mayoritasnya menggunakan perangkat komputer khususnya laptop, tetapi adopsi teknologi tersebut dirasa sangat lambat apabila dibandingkan dengan munculnya perangkat mobile lain seperti smartphone dan tablet sebagaimana disebut Doerr (2004). Tiap satuan Pendidikan baik sekolah dasar, Pendidikan menengah, dan perguruan tinggi memiliki wewenang untuk mengembangkan kurikulum unik yang diaplikasikan dilembaga pendidikannya disekolah terdapat wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang membantu kepala sekolah Menyusun kurikulum tersebut.

Kurikulum itulah yang kemudian akan menjadi ciri khas dari sekolah tersebut, namun perubahan sehingga dibuatlah satu panduan berupa kurikulum (Kurniasih, 2016).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan khusus bagi peserta didik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan potensi berupa ilmu, pengetahuan, sikap, minat, bakat sehingga peserta didik dapat memiliki pengendalian diri dan akhlak mulia peserta didik dapat terbentuk (Sanjaya, 2016). Proses pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan tujuan utama yakni pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk lisan, tulis, karya, dan sikap (Dimiyanti, 2015). Kegiatan dalam proses pembelajaran di abad dua puluh satu ini juga harus mengikuti perkembangan zamannya. Ali bin Abi Thalib Ra. Khalifah umat islam ke-4 mengatakan, "Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian". Belajar menjadi bagian terpenting dalam suatu dunia pendidikan karena belajar adalah proses dimana peserta didik diminta untuk mendapatkan informasi dan pengalaman baru. Smartphone sebagai media pembelajaran berbasis mobile atau yang biasa disebut dengan mobile learning, memiliki beberapa keuntungan. Salah satunya smartphone merupakan perangkat mobile yang terhubung dengan internet, maka baik siswa maupun guru tidak akan kesulitan mencari berbagai bidang ilmu yang tersedia luas di internet untuk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua yakni kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar yang lebih terarah kepada peserta didik, sedangkan kegiatan mengajar yang terarah kepada pendidik (Susanto, 2013). Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objek yang telah ditentukan (aspek kognitif), dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotorik). Namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak yaitu pengajaran saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan internet sebagai media sarana antara pendidik dengan peserta didik seperti media aplikasi quizlet ini yang merupakan aplikasi berbentuk game yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, melalui penggunaan smartphone, peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Smartphone merupakan perangkat mobile dengan harga terjangkau yang dapat dibeli oleh masyarakat dan hampir setiap orang memilikinya. Menurut Wibowo, smartphone sebagai mobile learning menawarkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). HOTS menuntut peserta didik dapat berpikir kritis dan sebagai problem solver, mampu berkolaborasi, berkomunikasi, berkreasi dan berinovasi, yang merupakan berbagai contoh aktivitas penggunaan teknologi pendidikan melalui perangkat mobile smartphone (Sari, Juni 2019).

Menurut Haroviz (2012) generasi milenial adalah sekumpulan anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1980 hingga tahun 2000an. Generasi ini juga nyaman dengan keberagaman teknologi, dan komunikasi online untuk tetap terkoneksi dengan teman-temannya.

Disebut milenial karena ketika istilah tersebut muncul pertama kali, anak-anak yang lahir pada 1987an mulai masuk pra sekolah dan media-media mulai menyebut kumpulan anak-anak tersebut terhubung dalam istilah milenium.

Ada beberapa ciri khas yang terdapat pada generasi milenial:

- Generasi milenial sangat menghargai keseimbangan kehidupan pribadi dan pekerjaan
- Generasi milenial membuat pilihan secara mandiri
- Generasi milenial tidak suka melakukan hal yang tidak disukai
- Hal terutama dalam daftar pekerjaan mereka adalah menjadi pemimpin
- Generasi milenial selalu ingin maju namun tetap menghargai evolusi
- Para milenial menginginkan umpan balik dari manajer atau atasan mereka
- Para milenial menghargai keramahan dan keberagaman.

Pada era milenial, pendidikan menjadi ajang untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, dan prestasi dalam menghadapi persaingan zaman yang semakin maju dan berkembang pada saat ini. Tentunya model-model pembelajaran yang tak jauh-jauh dari teknologi membuat semuanya lebih efisien dan efektif. Seperti penggunaan aplikasi quizlet untuk membantu proses pembelajaran yang dimana dapat

memanfaatkan aplikasi tersebut pada era milenial saat ini. Semakin bertumbuh dan berkembang setiap individu, maka semakin banyak memiliki kreativitas, pengetahuan yang lebih luas.

Kelebihan yang dimiliki oleh generasi milenial saat ini tentunya sangat banyak seperti memiliki wawasan yang luas dan selalu ingin tahu, kreatif, inovatif, terbiasa dengan multi tasking, fleksibel dalam menghadapi perubahan dan lainnya. Lalu juga terdapat perubahan sosial yang dialami oleh para generasi milenial seperti perubahan pola dan gaya hidup, pola pikir yang inovatif dan cerdas, perubahan tingkah laku dan lainnya.

2. METODE

Penelitian ini merupakan studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya (Moleong, 2017:6)

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan.

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan teori dan hasil penelitian yang relevan untuk menjelaskan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Quizlet dalam pembelajaran. Rujukan-rujukan yang diperoleh dari ulasan literatur digabungkan menjadi model inovatif yang berguna dalam menyelesaikan masalah yang dibahas. Analisis mendalam didukung oleh temuan yang dilaporkan oleh peneliti sebelumnya terkait dengan penggunaan Quizlet di dalam pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan Creswell (2009), "tinjauan literatur menyelesaikan banyak tujuan. Tinjauan literatur memudahkan untuk berbagi dengan pembaca, hasil penelitian lain yang terkait erat dengan yang apa sedang dilakukan", di mana pernyataan ini dapat dianggap sebagai signifikansi literatur yang relevan dalam mendukung makna penelitian untuk mendapatkan analisis yang lebih mendalam.

Data dan Pengumpulan Data

Sumber data adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, data diartikan sebagai kenyataan yang ada yang berfungsi sebagai bahan sumber untuk mendapatkan keterangan untuk penalaran atau penyelidikan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data yaitu:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data ini dapat ditemukan secara cepat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dengan beberapa teknik diantaranya:

3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.

Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya tentang pemanfaatan aplikasi quizlet di era milenial.

Kunci keberhasilan observasi adalah ditentukan oleh peneliti sendiri karena dialah yang melihat, mendengar, mencium suatu objek penelitiannya dan menyimpulkan data yang diamati (Yusuf, 2014).

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi di suatu sekolah swasta di Medan. Peneliti mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi quizlet di perguruan swasta sangat menguntungkan bagi pendidik ataupun peserta didik. Karena fitur-fitur yang mudah membuat pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan.

4. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari narasumber yang terkait. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana respon dari narasumber mengenai pembahasan tentang pemanfaatan aplikasi quizlet di era milenial. Dalam mewawancarai narasumber, peneliti memerlukan bantuan alat-alat yang diantaranya buku catatan yang berfungsi untuk mendapatkan data dari hasil wawancara, alat perekam yang berfungsi untuk merekam

semua percakapan akan tetapi dalam menggunakan alat perekam ini, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada narasumber untuk direkam, serta kamera yang berfungsi untuk memperkuat bukti dari hasil wawancara sehingga mendapatkan data yang relevan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik dan pendidik mengenai penggunaan aplikasi quizlet pada pembelajaran yang sedang berlangsung, dan jawaban dari pendidik dan peserta didik hampir rata-rata mengatakan jika aplikasi quizlet sangat membantu proses pembelajaran. Pendidik dapat melakukan tes, tulis di dalam aplikasi quizlet tersebut. Dan bagi peserta didik sendiri mereka dapat dengan mudah mengerjakan tes yang diberikan oleh pendidik karena penggunaan quizlet yang tidak begitu sulit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Aplikasi Quizlet

Aplikasi adalah pemanfaatan suatu program yang akan menjadi tujuan utama pembahasan (Deslianti & Muttaqin, 2016). Quizlet merupakan situs web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik. Quizlet juga memuat latihan dalam bentuk flashcard dan pertanyaan yang termuat dalam game-based learning mode. Materi yang dimuat di Quizlet adalah hasil buatan para guru.

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring (online) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya (Kalecky, 2016). Quizlet dirancang pada tahun 2005, namun kemudian dirilis ke publik pada bulan Januari 2007 dalam bentuk website. Selanjutnya, pada bulan Agustus 2012 Quizlet diluncurkan dalam bentuk aplikasi mobile untuk ios (Iphone Operating System). Setahun berikutnya disusul aplikasi Quizlet untuk Android pada bulan Agustus 2013.

Aplikasi quizlet merupakan salah satu solusi untuk pemasalahan di dalam dunia pendidikan. karena di zaman yang semakin canggih seperti saat sekarang ini, aplikasi ini dapat membantu pelaksanaan pembelajaran pada era milenial saat ini.

Aplikasi quizlet menyediakan bermacam fitur yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran. Pendidik dapat menunggah materi pembelajaran pendidikan agama islam dengan bermacam model yang sesuai (Purwianto & Fahyuni, 2021).

Aplikasi Quizlet merupakan media pembelajaran online yang dapat dengan mudah diaplikasikan pada smartphone. Keunggulan Quizlet adalah dapat mempererat hubungan antara guru dan siswa melalui situs web dan perangkat smartphone yang sudah menggunakan sistem IOS maupun android. Quizlet juga dapat di akses di link <https://quizlet.com> atau melalui play store. Quizlet dapat digunakan walaupun dalam keadaan offline sehingga peserta didik dapat mengakses aplikasi quizlet dengan bebas tanpa terhubung ke internet (Aribowo E, K. 2015).

Fitur Quizlet

Quizlet merupakan situs web yang dapat digunakan untuk sebagai alat pembelajaran. Fitur quizlet menyediakan dua fitur utama yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan/games.

Untuk mempelajari materi dalam set kartu siswa diajak untuk membuka tautan yang telah dikirim melalui email. Pada bagian kiri tampilan, siswa akan menemukan menu “pelajari” pada menu ini berguna untuk mempelajari materi yang diajarkan melalui set kartu yang sudah dibuat sebelumnya.

1. Flashcard, berisikan set kartu yang telah dibuat sebelumnya yang dapat dimainkan secara acak ataupun secara urut dengan mengklik button atau dengan putar otomatis.

2. Pelajari (learn), fitur ini memberikan pilihan kuis bagi siswa untuk menjawab secara benar pertanyaannya sembari siswa mempelajari jawaban yang benar. Saat menjawab jawaban yang salah, maka mereka akan diberitahu jawaban yang benar.

3. Tulis (write), fitur ini memberikan kuis bagi siswa untuk menulis jawaban yang benar-benar berdasarkan kosakata dalam set kartu. Jawaban benar atau salah akan ditampilkan di layar aplikasi. Ciri khas dari fitur ini yaitu user dapat mengkalim jawaban yang salah menurut aplikasi. Fitur ini sangat perlu karena bisa saja dalam bahasa tulis ada kesalahan dalam pengetikan sehingga aplikasi pada fitur ini dapat membaca kesalahan.

4. Pengeja, fitur ini siswa akan mendengarkan kosakata dan menuliskannya secara benar kosakata yang telah didengar tadi. Tidak jauh berbeda dengan fitur tulis, fitur pengeja juga mewajibkan peserta

didik untuk menulis atau mengetik jawaban pada layar dan kemudian jawaban benar atau salah akan ditampilkan setelahnya.

5. Tes, pada bagian ini disediakan tes yang akan merangkum seluruh materi isian dalam set kartu.

Yang kedua, bermain dengan quizlet. Fitur kedua ini adalah permainan, dimana quizlet memberikan tiga fitur untuk bermain yaitu mencocokkan, gravitasi maupun live.

1. Mencocokkan, permainan ini adalah dengan menarik item yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain untuk membuat item tersebut hilang. Permainan ini dilengkapi batasan waktu mengerjakan yang akan membuat siswa terfokus untuk menyelesaikan permainan atau kuis.

2. Gravitasi, permainan ini untuk melindungi planet dari asteroid yang berjatuh. Asteroid tersebut berisikan ungkapan apa yang dibuat.

3. Live, fitur ini memungkinkan untuk bermain secara kolaboratif di kelas. Siswa akan melihat dan terlibat langsung dalam permainan yang telah dibuat. Siswa dapat bergabung dengan memasukkan kode atau memindai kode QR yang berada di layar melalui app Quizlet Live.

Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Quizlet

a. Kelebihan:

1. Mudah digunakan dan inovatif yang boleh membantu berjuta-juta pelajar remaja belajar.

2. Membolehkan untuk meningkatkan kemampuan hafalan, Quizlet membolehkan pengguna dapat membuat satu set kad

3. Quizlet menyokong pelbagai bahasa, termasuk penulisan. Selain bahasa majoriti seperti bahasa Inggeris, Sepanyol, Perancis, Itali, Jerman, Rusia, Jepun, Cina, Korea dan Latin; Quizlet menyokong kira-kira 145 bahasa di dunia, termasuk bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Melayu dan bahasa Arab. Malah, simbol matematik dan fonetik IPA juga boleh dilekatkan pada flashcards.

4. Quizlet menyediakan kemudahan audio-visual. Iaitu, pengguna boleh mendengar sebutan kata-kata yang sedia ada sambil memberi perhatian kepada imej apabila flashcard dimainkan

5. Capaian laman adalah secara atas talian, iaitu sesiapa sahaja dan di mana sahaja boleh diakses sekiranya mempunyai sambungan internet.

6. Pembangunan modul pelajaran adalah mudah dan ringkas, hanya melibatkan dua pengisian iaitu perkataan dan gambar atau penerangan.

7. Ketetapan masa di dalam permainan yang disediakan memberikan galakan bersaing secara sihat antara pelajar

8. Permainan dan ujian pengukuhan yang pelbagai dan menarik adalah dijanakan secara automatic, tidak perlu apa-apa pengaturan

9. Aplikasi yang disediakan boleh digunakan secara percuma, hanya perlu mendaftar akaun secara mudah dan ringkas.

Kekurangan:

1. Memerlukan internet untuk memasuki aplikasi ini.

2. Perlu menggunakan teknologi moden.

Pada masa era milenial perkembangan teknologi sudah semakin canggih dan berkembang, karena pada zaman sekarang ini semuanya sudah bergantung dengan teknologi. Teknologi memberikan akses banyak untuk memberikan informasi yang relevan kepada khalayak ramai.

Bahkan dalam dunia pendidikan teknologi telah membantu berjalannya proses pendidikan. seperti pada penelitian yang penulis bahas penggunaan aplikasi quizlet pada pembelajaran di era milenial sangat membantu baik untuk pendidik maupun peserta didik. Melihat dari beberapa fitur quizlet seperti kuis, tes, hafalan, tulis, dan sebagainya dapat membantu proses pembelajaran yang menarik untuk diajarkan kepada peserta didik. Penggunaan quizlet yang tidak terlalu sulit dan tampilan yang menarik sehingga membantu proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tepat.

Quizlet adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengatasi suatu masalah dalam dunia pendidikan yang dimana dapat digunakan oleh pendidik atau peserta didik, terkhusus di era milenial saat ini yang sudah berkembang.

4. KESIMPULAN

Keterarikan remaja Indonesia terhadap pengaplikasian smartphone sangat tinggi, sayangnya masih banyak smartphone yang hanya diperuntukkan sebagai hiburan, dan belum mengarahkan pada kegiatan yang lebih positif dan produktif terutama dalam hal Pendidikan. Proses belajar dan mengajar

pada akhirnya dituntut untuk lebih kreatif dan pada akhirnya mengarah kedigital, dan pada pembelajaran digital menuntut kreativitasan dan inovasi peserta didik dan pendidik untuk terus meningkatkan kompetensinya, dan dengan memanfaatkan digital proses belajar dan mengajar akan lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan jaman.

Quizlet merupakan situs web yang dapat digunakan untuk sebagai alat pembelajaran. Fitur quizlet menyediakan dua fitur utama yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan/games. Kelebihan pada aplikasi quizlet ini diantaranya mudah digunakan dan inovatif yang boleh membantu berjuta-juta pelajar remaja belajar, membolehkan untuk meningkatkan kemampuan hafalan, Quizlet membolehkan pengguna dapat membuat satu set kad, quizlet menyokong pelbagai bahasa, termasuk penulisan. Selain bahasa majoriti seperti bahasa Inggeris, Sepanyol, Perancis, Itali, Jerman, Rusia, Jepun, Cina, Korea dan Latin; Quizlet menyokong kira-kira 145 bahasa di dunia, termasuk bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Melayu dan bahasa Arab. Malah, simbol matematik dan fonetik IPA juga boleh dilekatkan pada flashcards.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, Eric Kunto. (2015). Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa Dalam Mendukung Mobile Learning, Semin. Nas. Pendidik. Bhs.Indonesia. pp. 31-38.
- Crandell, E.R. (2017). Quizlet Flashcard for the First 500 words of the Academic Vocabulary List. Thesis. Utah: Brigham Young University.
- Deslianti & Muttaqin. (2016). Aplikasi Kumpulan Hadits Nabi Muhammad SAW Berbasis Android Menggunakan Algoritma Merge Short. Jurnal Pseudocode, Vol. III, No.2, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode/article/view/830>
- Di, U. K. M., & Wangunharja, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Belajar Mengajar Online (Daring) Di SMK Widya Dirgantara. Jurnal Merpati, 1(2), 47–49.
- Dimyanti, M. (2015). Belajar dan Pembelajaran. PT Rineka Cipta.
- Foti, M. K. (2014). mobile elearning : how students use mobile devices to support learning. journal of literacy and technology, hal 58-78.
- Kalecky, R. (2016). Quizlet vs. Vocabulary Notebook: The Impact of Different Methods of Storing and Revising Vocabulary on Students' Progress, Retention and Autonomy. Thesis. Masaryk University: Department of English and American Studies Teaching
- Kurniasih, i. d. (2016). implementasi konsep dan penerapan. kata pena.
- Lestari, A., Kasim, S., & Parenreng, J. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet Mobile Untuk Pembelajaran Linux Pada SMKN 10 Makassar. INTEC Journal: Information Technology Education Journal, 1(1), 52–60.
- Moleong, L.J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (12th ed.). Prenadamedia Group.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 9–15.
- Suhartatik, T. (2020). Implementasi Media Quizizz berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. CV. Multimedia Edukasi.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 10(4), 551.