



# PROSIDING SAMASTA

## Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

### PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN QUIZLET

Rian Surya Putra<sup>1)\*</sup>, Wahyu Ayuningsih<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Prodi Pend. Bahasa Indonesia, STKIP Al Hikmah Surabaya, Jalan Kebonsari Elveka V

<sup>2)</sup> Prodi Pend. Bahasa Indonesia, STKIP Al Hikmah Surabaya, Jalan Kebonsari Elveka V  
\*riansuryaputra@gmail.com

#### ABSTRAK

*Satuan pendidikan sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan saat ini mengalami banyak dinamika perubahan, salah satunya yang sangat terlihat ialah proses belajar dan mengajar. Proses belajar dan mengajar di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi banyak mengalami perubahan. Hal ini tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang membuat dunia pendidikan ikut menyesuaikan diri. Proses belajar-mengajar pada akhirnya mengarah ke digital. Pembelajaran digital menuntut kreativitas dan inovasi peserta didik dan pendidik untuk terus meningkatkan kompetensinya. Dengan menerapkan pembelajaran digital, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan gawai seperti laptop, netbook, dan telepon pintar dalam kegiatan proses belajar-mengajar secara digital. Proses belajar dapat dilakukan secara luas. Tidak harus terikat oleh ruangan dan waktu karena, belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selama tempat yang dijadikan lokasi belajar terhubung dengan internet. Pembelajaran digital yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas internet ialah penggunaan platform Quizlet untuk pembelajaran digital games based learning dan mobile learning. Games atau permainan pada Quizlet dapat dilakukan secara mandiri dan berkelompok. Quizlet juga dapat digunakan pada gawai seperti smart phone, laptop, dan komputer PC. Tujuan dari penulisan makalah ini ialah memberikan informasi dan saran kepada satuan pendidikan baik di sekolah maupun perguruan tinggi untuk memanfaatkan platform Quizlet sebagai bentuk pembelajaran digital yang menarik dan kompetitif di abad 21.*

**Kata kunci:** Pembelajaran Digital, Quizlet, Abad 21

#### PENDAHULUAN

Tiap satuan pendidikan baik sekolah dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi memiliki wewenang untuk mengembangkan kurikulum unik yang diaplikasikan di lembaga pendidikannya. Di sekolah terdapat wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang membantu kepala sekolah menyusun kurikulum tersebut. Kurikulum itulah yang kemudian akan menjadi ciri khas dari sekolah. Namun

sekolah tetap mengembangkan kurikulum itu berdasarkan panduan yang telah dibuat oleh pemerintah dalam hal ini Kemendikbud. Kurikulum yang saat ini berlaku ialah Kurikulum 2013 bisa disebut juga Kurtilas.

Kurtilas merupakan sesuatu yang lumrah, sebagai bentuk jawaban terhadap perkembangan dunia pendidikan. Dunia pendidikan terus mengalami perubahan-

perubahan sehingga perlu dibuatkan suatu panduan berupa kurikulum. Kurniasih dan Berlin (2016: 1) mengungkapkan perubahan kurikulum merupakan suatu tuntutan yang mau tidak mau harus tetap dilakukan tinggal penetapan tentang waktu saja.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menerangkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum memuat pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sesuai dengan tingkat satuan pendidikan tempat kurikulum itu digunakan. Tiap satuan pendidikan kemudian dapat merancang hingga hal-hal teknis yang dapat dilakukan di tempat mengajarnya. Salah satunya ialah kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik baik guru atau dosen dan atau peserta didik dalam hal ini siswa atau mahasiswa.

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".

## **METODE PENELITIAN**

Tulisan ini berupaya menawarkan informasi dan saran kepada satuan pendidikan, baik

sekolah maupun perguruan tinggi untuk memanfaatkan Quizlet sebagai media pembelajaran digital yang menarik dan kompetitif di Abad 21.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan pembelajaran saat ini mengarah pada pembelajaran digital. Salah satu literasi yang memengaruhi pembelajaran, yaitu literasi digital. Pendidik dan peserta didik harus meningkatkan kompetensinya khususnya pemahaman literasi digital. Pengetahuan mengenai literasi digital akan membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran digital.

### **A. Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital (*digital learning*) menjadi sesuatu yang lumrah di abad 21 ini. Generasi milenial sangat akrab dengan gawai masing-masing seperti laptop, netbook, dan telepon pintar. Oleh karena itu, bukan sesuatu yang aneh jika kebiasaan ini juga memengaruhi gaya belajar dan proses belajar peserta didik. Pendidik dituntut untuk mampu mengelola fakta ini menjadi suatu hal yang menarik untuk disesuaikan dalam proses belajar-mengajar.

Pembelajaran digital membuat pendidikan mengalami kemajuan yang menjangkau banyak wilayah. Sehingga menyentuh berbagai macam lapisan masyarakat. Pada era digital ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan menembus batas jarak, tempat, ruang, dan waktu (Munir, 2017: 1).

Melalui pembelajaran digital, pendidik dapat melihat kembali hasil belajar yang telah dijalani dengan cara melihat hasil analisis dari proses kegiatan belajar berupa

hasil assesment langsung yang dapat dianalisis. Sehingga pengajar menyadari bagaimana kemampuan peserta didik di dalam proses belajar (Munir, 2017: 1).

Pendidik dan peserta didik berinteraksi melalui media komunikasi dan informasi secara interaktif. Sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Menarik karena peserta didik memanfaatkan gawai yang sudah menjadi barang familiar bagi mereka untuk digunakan dalam proses belajar. Sehingga peserta didik lebih antusias dalam membahas topik-topik tertentu saat belajar di kelas dan di tempat manapun mereka belajar.

Pembelajaran digital memanfaatkan internet sebagai basis pembelajarannya. Dirancang oleh pendidik dalam hal ini guru atau dosen dengan menggunakan media gawai. Internet digunakan untuk mengakses sumber-sumber belajar dan platform belajar sesuai yang dibutuhkan. Gawai berfungsi sebagai alat untuk menjadi media dalam proses belajar-mengajar. Menurut Munir (2017) model pembelajaran digital merupakan model pembelajaran masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### **B. Gawai dan Internet**

Kamus Besar Bahasa Indonesia versi daring (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>) di salah satu artinya, menjelaskan bahwa gawai ialah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gadget. Proses pembelajaran digital menggunakan komputer, laptop, *netbook*, telepon pintar (*smartphone*). Masih menurut KBBI daring internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang

terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.

Proses pembelajaran digital sangat erat kaitannya dengan dua hal di atas. Oleh karena itu ketersediaan fasilitas menjadi kebutuhan yang harus disiapkan sejak awal sebelum melaksanakan proses pembelajaran digital. Selain fasilitas tersebut pengajar dituntut juga memiliki keterampilan dalam menggunakan multimedia termasuk peserta didik perlu memiliki keterampilan dasar dalam memanfaatkan gawai dan internet sehingga mampu secara maksimal memanfaatkan *software* dan *hardware*.

Jika fasilitas tersebut telah memadai selanjutnya kesiapan pendidik dan peserta didik dalam kesantunan beraktivitas di dunia maya juga harus dijaga. Pendidik sudah selayaknya sebagai teladan bagi peserta didik memberikan arahan dan contoh yang baik agar proses pembelajaran digital dapat berjalan dengan lancar dan tetap dalam koridor proses pembelajaran. Itulah salah satu alasan kenapa pendidikan karakter tetap menjadi satu kesatuan yang utuh dalam setiap proses pembelajaran, apapun bentuk pembelajaran yang digunakan.

### **C. Quizlet Sebagai Platform Pembelajaran**

Salah satu platform untuk pembelajaran digital berbasis daring di abad 21 adalah Quizlet. Quizlet juga menyediakan fasilitas bahasa Indonesia bagi para penggunanya, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar bahasa Indonesia.

Quizlet merupakan komunitas pembelajaran daring yang cukup banyak digunakan oleh guru dan siswa di dunia. Di laman resminya, Quizlet mengungkap

misinya yaitu, untuk membantu murid (dan guru mereka) untuk latihan dan menguasai apa saja yang mereka pelajari. Quizlet menyediakan aktivitas yang menarik yang dapat disesuaikan dengan kontribusi dari orang-orang di mana saja.

Quizlet memperkenalkan dirinya sebagai platform yang telah dimulai sejak 10 tahun lalu (<https://quizlet.com/id/mission>):

“ ... ketika Andrew Sutherland menciptakan alat untuk membantu dia belajar untuk ulangan kosakata bahasa Perancis saat SMA. Dia berhasil mengerjakan tes itu, jadi teman dia meminta kepada dia apakah mereka juga dapat menggunakan alat tersebut atau tidak. Teman dia membagikan dengan teman yang lainnya, dan sejak saat itu Quizlet berkembang dengan pesat. Lebih dari 10 tahun kemudian, murid telah menyelesaikan lebih dari 3 miliar sesi pelajaran, kami memiliki tim yang terus berkembang pesat. Kami juga didukung oleh grup investor besar: Fred Wilson di Union Square Ventures, Greg Sands dan Mark Selcow di Costanoa Ventures, Tory Patterson di Owl Ventures, Ho Nam di Altos Ventures dan Dave Margulius.”

Simposium Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang diadakan Kemendikbud melalui Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa di Yogyakarta pada tahun 2017 mengumpulkan berbagai esai pengajaran BIPA. Di dalam kumpulan esai tersebut beberapa pengajar menggunakan Quizlet sebagai salah satu platform ketika mengajar.

Indica (2017) seorang pengajar dan penggiat BIPA di Songkhla Business

Administration Collage, Thailand memanfaatkan Quizlet dalam mengajar bahasa Indonesia dengan menggunakan metode berbasis teks. Agar peserta didik tidak mudah lupa dengan kosakata baru pengajar menggunakan *flashcard*.

Yuliyanti (2017) dalam esainya yang berjudul, Pengajaran BIPA di Universitas Sriwijaya Palembang dan Universitas Maejo, di Thailand juga menggunakan Quizlet sebagai media pembelajaran untuk materi kosakata.

Melihat pemanfaatan Quizlet yang banyak digunakan untuk materi pembelajaran kosakata agar peserta didik tidak mudah lupa dengan kosakata baru yang bagi mereka dalam hal ini pembelajar BIPA menempatkan bahasa Indonesia sebagai bahasa asing tentu cukup efektif. Begitupun jika Quizlet dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Quizlet bisa semakin maksimal dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada platform ini.

Fitur lain pada Quizlet yang dapat dimaksimalkan fungsinya antara lain, pelajari, tulis, pengeja, dan tes. Fitur-fitur tersebut merupakan bagian dari proses belajar daring. Kemudian untuk meningkatkan antusias peserta didik, pendidik juga dapat menggunakan bentuk asesment berupa permainan mencocokkan, gravitasi, dan live. Seluruh fitur-fitur tersebut membantu proses *games based learning* secara digital.

#### D. Membuat Akun Quizlet

Berikut langkah awal yang harus dilakukan oleh peserta didik dan pendidik untuk membuat akun Quizlet. Pertama, masuk ke laman Quizlet di alamat, <https://quizlet.com/id> (Quizlet juga dapat

diunduh melalui App Store dan Google Play). Pengguna juga harus memiliki pos-el di Gmail. Pos-el digunakan untuk “daftar” dan membuat akun di Quizlet. Selanjutnya jika sudah memiliki akun, pengguna “masuk” ke Quizlet menggunakan pos-el yang sudah didaftarkan. Karena dapat digunakan melalui komputer dan telepon pintar, Quizlet memudahkan pendidik dalam menerapkan *mobile learning*.

Langkah selanjutnya, pengguna dapat menuju ke profil untuk melakukan “pengaturan”. Mengganti foto profil, password, identitas diri (guru/murid), hingga menghapus akun Quizlet yang sudah dibuat. Di menu pengaturan ini, pengguna juga dapat mengganti nama, bahasa, dan menautkan akun Quizlet ke akun media sosial Facebook.

### E. Quizlet untuk Pembelajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi

Quizlet sangat cocok untuk materi pelajaran terkait kosakata. Menggunakan fitur *Flashcard*. Pendidik dapat membuat materi dengan mengisi kartu berupa kosakata tertentu sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pada kolom istilah dan definisi bisa ditambahkan gambar untuk lebih menguatkan keterangan istilah pada materi dan soal yang akan diberikan.

Jenjang pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar atau Madrasah Tsanawiyah (SD/MTs) pada ruang lingkup materi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dan tinggi misalnya, terdapat materi kosakata yang dapat digunakan untuk membuat materi dan soal di Quizlet. Materi kosakata ini melingkupi kosakata anggota tubuh dan panca indra, kesehatan, jenis benda, peristiwa siang dan malam. Berikut tabel ruang lingkup materi yang ada di jenjang pendidikan dasar yang diambil dari

Silabus Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, 2017.

**Tabel 1.** Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar/ Madrasah Tsanawiyah

SD/MT					
Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI
1. membaca dan menulis permulaan	1. ungkapan, ajakan, perintah, dan penolakan	1. informasi tentang perubahan wujud benda	1. gagasan pokok dan gagasan pendukung	1. pokok pikiran	1. teks laporan hasil pengamatan
2. lambang dan konsoman	2. kosakata dan bunyi vokal	2. informasi tentang sumber dan bentuk energi	2. keterhubungan antar gagasan	2. informasi dari unsur apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana	2. teks penjelasan (eksplanasi)
3. kosakata anggota tubuh dan panca indra	3. kosakata dan konsep kekekragaman benda	3. informasi tentang perubahan cuaca	3. informasi dari tokoh melalui wawancara	3. teks pidato	3. teks pidato
4. kosakata kesehatan	4. kosakata dan konsep lingkungan geografis, ekonomi, sosial, dan budaya	4. kosakata dan konsep ciri-ciri tumbuhan, pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup	4. teks petunjuk	4. informasi dari iklan	4. informasi dari buku sejarah yang mengandung unsur apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana
5. kosakata berbagai jenis benda	5. kosakata dan konsep lingkungan sehat dan tidak sehat	5. informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan	5. pendapat pribadi tentang isi buku sastra	5. informasi dari teks	5. karakteristik teks puisi dan prosa
6. kosakata peristiwa siang dan malam	6. budaya sanman (permainan masak/tolong)	6. informasi tentang perkembangan teknologi produksi, transportasi	6. amanat puisi	6. informasi dari iklan	6. petunjuk dan isi teks formulir
7. ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk	7. ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk	7. informasi tentang konsep delapan arah mata angin	7. pengetahuan baru pada teks nonfiksi	7. informasi dari iklan	7. perkiraan informasi dan informasi dari isi teks nonfiksi
8. kosakata dan ungkapan perasaan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggal	8. kosakata dan ungkapan perasaan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggal	8. tulisan tegak bersambung dan huruf kapital serta tanda titik	8. membandingkan hal yang sudah diketahui dengan hal yang belum diketahui dari teks nonfiksi	8. informasi dari iklan	8. informasi dari isi teks nonfiksi
9. kosakata hubungan kekeluargaan	9. kosakata dan ungkapan perasaan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggal	9. lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara)	9. tokoh-tokoh pada teks fiksi	9. informasi dari iklan	9. informasi dari isi teks nonfiksi
10. puisi anak/syair lagu	10. puisi anak/syair lagu	10. ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah	10. watak tokoh pada teks fiksi	10. informasi dari iklan	10. informasi dari isi teks nonfiksi

Selain pada jenjang pendidikan dasar, kosakata di tiap jenjang pendidikan tentu akan semakin banyak. Terutama pada jenjang menengah pertama dan atas. Di sekolah menengah juga sudah mulai banyak mata pelajaran dan penjuruan kelas, sehingga peserta didik akan terus menemukan istilah-istilah baru disetiap pelajarannya. Untuk membantu meningkatkan daya ingat bagi peserta didik, maka Quizlet lewat fitur *flashcard*-nya dapat membantu peserta didik untuk belajar mengingat istilah-istilah tersebut dengan lebih menarik dan kompetitif.

Pembelajaran digital dengan menggunakan platform Quizlet dianggap menarik karena berbasis *mobile learning*. Peserta didik dapat belajar di mana saja. Selama memiliki gawai. Kompetitif karena tidak hanya belajar dengan melihat materi yang sudah disediakan. Peserta didik dapat juga memilih menu “mainkan”.

Pada menu “mainkan”, Quizlet akan menampilkan pilihan mencocokkan, gravitasi, dan live. Mencocokkan dan gravitasi adalah menu asesment yang dibuat berbentuk *games* atau permainan yang dapat dikerjakan secara mandiri. Peserta didik akan diberi waktu ketika mengerjakan. Sehingga setiap peserta didik yang sedang mengerjakan asesment tersebut tidak merasa diberi tugas secara konvensional, tapi justru seperti sedang bermain *games*. Belajar sambil bermain.

Agar pembelajaran lebih kompetitif, maka peserta didik dapat memilih menu *Live*. Pada menu yang satu ini, peserta didik minimal empat orang dapat melakukan aktivitas belajar secara berkelompok. Fokus sebenarnya adalah kompetisi antar individu dalam bekerja sama menjawab soal. Quizlet secara otomatis telah membuat materi yang sejak awal dibuat tadi oleh pendidik menjadi sebuah permainan layaknya landasan pacu, yang setiap pemain dalam hal ini peserta didik akan berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang muncul agar segera menyelesaikan pertanyaan lebih awal sebagai syarat menjadi pemenang. Suasana kelas yang ceria dan menyenangkan akan tercipta selama proses pembelajaran ini berlangsung.

Adapun materi-materi yang dapat digunakan di jenjang pendidikan menengah ini dengan memanfaatkan Quizlet seperti, materi teks laporan bacaan. Pada kegiatan menelaah ciri-ciri kebahasaan teks laporan bacaan terdapat kosakata teknis di bidang ilmu tertentu. Materi ini terdapat di kelas sembilan SMP. Begitu juga pada materi teks pidato persuasif. Peserta didik harus memahami kosakata apa saja yang dapat digunakan sebagai bentuk kosakata emotif.

**Tabel 2.** Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Peminatan.

SMP/MTs			SMA/MA/SMP/MAK (Umum)			SMA/MA (Peminatan)		
Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
1. deskripsi	1. berita	2. laporan	1. laporan hasil observasi	1. teks prosedural	1. surat lamaran	1. table dan grafik	1. debat dan makalah	1. seminar dan laporan
2. cerpen fiksi	3. eksposisi	3. cerpen	2. teks eksplanasi	2. jenis kalimat	2. novel sejarah	2. kategori kata	2. klausula	2. laporan
3. prosedur	4. puisi	4. tanggapan	3. anekdot	3. teks eksplanasi	3. teks editorial	3. proses morfologis	3. klausula kalimat	3. artikel ilmiah
4. laporan observasi	5. eksplanasi	5. diksi	4. hikayat	4. struktur teks	4. novel kata	4. novel kata	4. periodisasi sastra	4. novel
5. puisi	6. drama	6. inspiro	5. ceramah	5. ceramah an non	5. unsur kebahasaan	5. frasa	5. ragam bahasa	5. ragam bahasa
6. cerpen fiksi	7. surat	7. literasi	6. pengayaan	6. artikel dan fiksi	6. unsur kebahasaan	6. jenis-jenis makna	6. puisi pendek	6. puisi
7. surat	8. drama	8. literasi	7. negosiasi	7. cerpen	7. kritik	7. sastra klasik	7. novel	7. sastra
8. literasi	9. puisi	9. literasi	8. debat	8. karya ilmiah	8. drama	8. puisi	8. drama	8. buku nonfiksi
			9. cerita ulang (biografi)	9. resensi	10. drama			
			10. resensi buku	11. drama	12. novel			

Jika jenjang sekolah dasar dan menengah dapat menggunakan Quizlet sebagai pembelajaran digital. Begitu juga di perguruan tinggi. Semakin banyak istilah-istilah dalam bidang keilmuan yang harus mahasiswa kuasai. Salah satu alternatif atau cara yang mudah untuk membantu pemahaman terkait istilah-istilah tersebut ialah melalui Quizlet.

Quizlet juga sangat membantu mahasiswa yang mengambil jurusan keguruan di kampus-kampus seperti Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP), Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas. Hal ini karena Quizlet dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk proses pengajaran dalam bentuk kuliah *micro teaching* maupun praktik lapangan di sekolah.

## KESIMPULAN

Pembelajaran digital di abad 21 merupakan pilihan yang baik dalam proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan yaitu pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Kemajuan teknologi dan informasi menuntut pendidik dan peserta

didik untuk menguasai literasi teknologi dan digital.

Salah satu pilihan pembelajaran digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan komunikasi tersebut adalah dengan menggunakan Quizlet. Platform pembelajaran berbasis daring (*online*) yang dapat dilakukan di mana saja, selama pengguna memiliki gawai dan sambungan internet.

Yogyakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (hal: 198 – 203).

Laman daring:

<https://quizlet.com/id> (diakses 8 Maret 2020)

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (diakses 8 Maret 2020)

## REFERENSI

Indica, Channa. 2017. “Pengajaran BIPA Berbasis Teks di Songkhla Business Administration Collage Province, Thailand” dalam *Simposium Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Kumpulan Esai Pengajar BIPA*. Yogyakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (hal: 117 – 127).

Kemendikbud. 2017. *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Revisi Kurikulum 2013 Implementasi Konsep dan Penerapan*. Jakarta: Kata Pena.

Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Yulianti, Eka. 2017. “Pengajaran BIPA di Universitas Sriwijaya Palembang dan Universitas Maejo, Thailand” dalam *Simposium Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Kumpulan Esai Pengajar BIPA*.