



BELAJAR VOCABULARY DENGAN MENYENANGKAN MELALUI APLIKASI MEMRISE DAN QUIZLET DI MAN KOTA BLITAR

Oleh

Dian Fadhilawati¹, Dwita Laksmi Rachmawati², Sri Hastari³, Nio Awanda Nehru⁴

^{1,4}Universitas Islam Balitar

^{2,3}Universitas Merdeka Pasuruan

E-mail: ¹dianfadhilawati@yahoo.com, ²laksmiadwita@gmail.com,

³srihastari@gmail.com, ⁴nioawandha25@gmail.com

Article History:

Received: 15-09-2022

Revised: 20-09-2022

Accepted: 18-10-2022

Keywords:

Belajar, Vocabulary,
Menyenangkan, Memrise,
Quizlet

Abstract: Program Pengabdian Masyarakat dengan tema "Belajar Vocabulary secara menyenangkan melalui Aplikasi Memrise dan Quizlet di English Conversation Club (ECC) MAN Kota Blitar" bertujuan untuk meningkatkan penguasaan Vocabulary 40 siswa ECC MAN Kota Blitar khususnya' Vocabulary of Describing person dan Vocabulary of Describing Place yang masih sangat kurang. Berdasarkan hasil Pre-test yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 April 2022 diketahui bahwa penguasaan vocabulary siswa terkait materi tersebut masih kurang memuaskan, yaitu 57.55 Nilai tersebut masih jauh dari KKM 75.00. Pengabdian ini dilaksanakan pengabdian setiap hari Kamis, jam 14.00-15.30 dari tanggal 12 Mei sampai 16 Juni 2022 yang bertempat di English Corner MAN Kota Blitar dengan prosedur sebagai berikut: 1) Identifikasi masalah dengan melalui observasi, wawancara dan Pre-test, 2) Persiapan pelaksanaan, 3) Pelaksanaan yaitu Pembelajaran vocabulary melalui aplikasi Memrise dan Quizlet 4) Evaluasi/ Post-test, dan, 5) Evaluasi dengan Pihak Mitra, dan 6) Refleksi. Setelah diadakan kegiatan tersebut terdapat peningkatan penguasaan vocabulary siswa dari rerata 57.55 ke 84.38 Dari hasil tersebut, pengabdian menyarankan agar siswa bisa memanfaatkan aplikasi Memrise dan Quizlet ini untuk belajar vocabulary secara menyenangkan dg topik lainnya misalnya untuk belajar vocabulary tentang kitchen action verbs yang akan sangat mendukung saat mereka belajar procedure text

PENDAHULUAN

Vocabulary merupakan sub-keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Tanpa memiliki *Vocabulary* yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan orang lain baik secara tertulis maupun secara lisan (Tovar, 2017).



Lebih lanjut Fadhilawati, (2016) mengatakan bahwa ada beberapa alasan penting kenapa siswa wajib mempelajari *vocabulary* Bahasa Inggris seperti: 1) Jika penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa kurang atau terbatas mereka akan kesulitan untuk memahami apa yang dijelaskan guru dalam Bahasa Inggris di kelasnya, 2) Terbatasnya penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris akan membuat siswa cenderung *passive* didalam kelas misalnya saat ditanya guru dengan menggunakan Bahasa Inggris mereka tidak bisa menjawab ataupun malu menjawab dan cenderung memilih diam. Jadi bisa dikatakan bahwa Penguasaan *Vocabulary* merupakan kunci pokok bagi pembelajar Bahasa Asing (*Foreign Language*), untuk bisa dengan baik mengikuti pembelajaran dari guru didalam kelas Bahasa Inggris.

Lebih dari itu, Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris sangat menentukan Penguasaan *Skill* atau keterampilan Bahasa Inggris siswa itu sendiri, dimana dengan memiliki *Vocabulary* yang cukup terhadap konteks yang dipelajari siswa akan mampu menguasai 4 *skills* atau keterampilan khusus Bahasa Inggris yaitu keterampilan berbicara (*Speaking*), menulis (*Writing*), Membaca (*Reading*), dan mendengarkan (*Listening*) (Fadhilawati, 2016; Indriyani & Sugirin, 2019). Walaupun *vocabulary* merupakan salah satu sub keterampilan yang sangat berperan penting dalam mendukung penguasaan siswa terhadap keterampilan keterampilan Berbahasa Inggris yang telah disebutkan diatas, namun faktanya masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mempelajari dan menguasai *vocabulary* itu sendiri. Misalnya seperti yang diungkapkan oleh Hyso & Tabaku, (2011) terdapat banyak siswa yang mempelajari bahasa asing mengalami kesulitan memahami teks yang berbahasa asing karena mereka tidak memiliki *Vocabulary* yang memadai dan tidak mengetahui cara atau strategi yang tepat untuk mempelajari *vocabulary* tersebut dengan baik.

Lebih lanjut, Rohmatillah, (2014) menyatakan bahwa hampir semua siswa yang mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing mengalami kesulitan dalam belajar *vocabulary* atau kosakata dari Bahasa asing tersebut misalnya dalam hal: 1) mengucapkan kata-kata, 2) menulis dan mengeja kata-kata, 3) membedakan tata bahasa suatu istilah yang disebut infleksi, 4) memilih makna kata yang tepat, 5) Menggunakan kosakata yang sesuai konteks dan 6) memahami ekspresi idiomatic dalam konteks terentu.

Lebih lanjut, kesulitan dalam penguasaan *vocabulary* juga dialami oleh siswa di English Conversation Club MAN Kota Blitar. Berdasarkan hasil observasi awal dan interview dengan Pembina ECC didapatkan informasi bahwa siswa ECC MAN Kota Blitar Mengalami kesulitan dalam membaca maupun menulis text descriptive dikarenakan penguasaan *vocabulary* pada topik tersebut masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil pre-test yang dilaksanakan oleh pengabdian pada hari Selasa tanggal 19 April 2022, diketahui bahwa pencapaian *vocabulary* siswa terkait *describing person* dan *place* reratanya masih rendah (60.55). Bisa dikatakan nilai tersebut masih jauh dibawah KKM 75.00. Dalam hal ini, siswa ECC di MAN Kota Blitar masih sulit dalam mengartikan kosakata itu sendiri apabila berhadapan dengan kata kata yang tidak umum baginya atau jarang didengarnya, mereka juga sulit dalam menemukan *synonym* dan *antonym* yang digunakan pada teks *descriptive*, mereka juga kesulitan dalam menggunakan *vocabulary* yang cocok dalam konteks sentence maupun dalam teks deskriptif yang strukturnya terdiri dari identifikasi dan deskripsi secara utuh.

Dari kesulitan yang siswa alami, pengabdian dan pihak mitra bekerjasama untuk mencari solusi yaitu dengan merancang suatu program Pembelajaran *Vocabulary*/kosakata



Bahasa Inggris yang menyenangkan, yang membuat siswa tidak tertekan dalam belajar dan tentu saja tidak bosan terhadap materi Bahasa Inggris yang akan mereka pelajari. Memang bisa dikatakan pengajaran dan pembelajaran kosakata itu tidaklah mudah dan sangatlah menantang dimana Guru dan siswa harus memperhitungkan dan memikirkan strategi yang tepat untuk mengajarkannya maupun untuk mempelajarinya. Dalam hal ini, Pembelajaran *vocabulary* harus melibatkan siswa aktif dalam proses belajarnya (Indriyani & Sugirin, 2019). Oleh karena itu dalam mengajar kosa kata Bahasa Inggris seorang guru harus menggunakan media yang menarik yang mampu membuat siswa tertarik pada apa yang guru sampaikan, yang mampu memberinya suasana nyaman dan senang dalam belajar, dan tentu saja harus mampu membuat siswa bersemangat untuk mengulang pembelajaran atau materi materi *vocabulary* secara mandiri di luar kelas.

Di era digital seperti sekarang ini, Ada banyak Media berbasis aplikasi permainan untuk belajar kosakata yang bisa kita coba, yang bisa kita pakai untuk mengajar kosakata dengan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu juga bisa memfasilitasi murid kita untuk menjadi pembelajar mandiri contohnya adalah aplikasi *Memrise* dan *Quizlet*. *Memrise* adalah program pembelajaran gratis yang bisa membantu siswa belajar Bahasa atau yang lainnya dan memadukannya dengan pembelajaran *vocabulary* atau kosakata yang menyenangkan, cepat, dan sangat populer di dunia. Aplikasi ini menggunakan prinsip kognitif modern yang bisa mendorong siswa belajar hingga lima kali lebih cepat dari sebelumnya (<http://www.prnewswire.com>). Lebih lanjut, Walker, (2015) mengatakan bahwa *Memrise* adalah suatu program pembelajaran online yang bisa akses melalui smartphone, tablet atau computer yang bisa kita gunakan untuk belajar *vocabulary* dengan mudah dan juga bisa gunakan untuk membangun ingatan jangka Panjang terhadap *vocabulary* yang kita pelajari dengan melalui serangkaian Latihan yang harus kita kerjakan secara teratur.

Selain *Memrise* terdapat aplikasi yang sangat bagus untuk belajar Kosakata Bahasa asing yaitu Aplikasi *Quizlet*. Aplikasi *Quizlet* adalah media belajar Kosakata *online* yang memungkinkan pengguna membuat atau menggunakan kartu flash atau *flash card* dari pelajar lain (Wright, 2016). Melalui *Quizlet*, kita dapat membuat materi kosakata untuk siswa kita dengan mudah. Para siswa juga dapat mengakses materi *Vocabulary*/Kosakata melalui smartphone atau web mereka. Aplikasi ini sangat bagus untuk membantu siswa dalam mempelajari *Vocabulary* dan pengetahuan apa pun yang mereka butuhkan melalui sumber belajar berbasis permainan.

Dari keunggulan kedua aplikasi itu pengabdian ingin meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa ECC MAN Kota Blitar melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Tema “Belajar *Vocabulary* dengan menyenangkan melalui Aplikasi *Memrise* dan *Quizlet* di MAN Kota Blitar” Pengabdian meyakini bahwa penggabungan kedua aplikasi tersebut dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa ECC MAN Kota Blitar Khususnya *vocabulary* yang dipakai untuk mendeskripsikan orang dan tempat.

Dari Permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra yaitu rendahnya penguasaan *vocabulary* siswa khususnya *describing person and place* maka pengabdian menawarkan suatu program yaitu belajar *vocabulary* secara menyenangkan dengan menggunakan 2 aplikasi terbaik di abad 21 ini untuk pembelajaran *vocabulary* yaitu *Memrise* dan *Quizlet*. Kedua Aplikasi ini digunakan secara bergantian oleh penulis untuk mengedril atau mereview *vocabulary* tentang *describing person dan place* siswa. Ada beberapa keuntungan dari penggunaan *Quizlet* dalam proses belajar-mengajar kosakata misalnya, Aplikasi *Quizlet* dapat



membantu guru membedakan ulasan materi siswa. Dalam hal ini, Aplikasi *Quizlet* menyediakan delapan mode wacana yang dapat membantu siswa meninjau pelajaran mereka dengan menerapkan mode yang sesuai untuk mereka. Delapan mode wacana dalam *Quizlet* adalah: 1) Flashcards: Dalam mode ini, siswa dapat meninjau istilah dan definisi saat mereka memainkan flashcards. 2) Belajar: Dalam mode Belajar, mode belajar yang dipersonalisasi siswa berdasarkan seberapa baik mereka mengetahui informasi perangkat belajar. 3) Menulis: Dalam mode Tulis, siswa diberikan pertanyaan yang harus mereka jawab dengan menulis. 4) Eja: Dalam mode Eja, siswa mendengarkan mendikte istilah atau definisi mereka harus mengetik apa yang mereka dengar. 5) Tes: Dalam mode Tes, siswa dapat menguji sendiri seberapa baik mereka mengetahui atau memahami materi dalam perangkat studi. 6) Pertandingan: dalam Mode Pertandingan, siswa melakukan permainan berbasis waktu di mana mereka harus mencocokkan kata dengan definisi yang diberikan secepat mungkin. 7) Gravitasi: Dalam mode gravitasi, siswa dapat memainkan permainan berbasis level di mana mereka harus menjawab pertanyaan sebelum ditabrak asteroid. 8) Mainkan: Dalam mode putar, siswa dapat memainkan permainan *Vocabulary* secara live dengan teman yang lain.

Selain itu, Price dalam (Fadhilawati & Sari, 2018) mencatat bahwa penggunaan *Quizlet* dalam proses belajar mengajar memberikan banyak keuntungan: 1) *Quizlet* memungkinkan siswa membaca kata dan maknanya dengan keras, meningkatkan pemahaman siswa tentang pengucapan. 2) *Quizlet* menawarkan umpan balik pengucapan yang ditargetkan. 3) *Quizlet* menawarkan instruksi adaptif untuk membantu siswa dalam berkonsentrasi pada hal-hal yang paling menantang. 4) *Quizlet* menciptakan penilaian yang tidak direncanakan disesuaikan untuk pelajar untuk meningkatkan memori mereka. 5) *Quizlet* menciptakan permainan yang imersif untuk membantu pelajar memahami materi. 6) siswa dapat belajar melalui *Quizlet* di rumah atau di perjalanan. 7) siswa dapat menghasilkan handout kertas, kartu flash, atau permainan di *Quizlet*. 8) siswa dapat mentransfer atau mengganti set kartu yang berbeda bersama-sama untuk membuat ornamen yang disesuaikan. 9) Guru dapat membuat "kelas" *Quizlet* untuk siswa dan memantau kemajuan belajar mereka. 10) Jika siswa berkenalan dengan *Quizlet.com*, mereka akan menemukan jutaan kartu flash buatan pengguna lainnya. 11) Siswa dapat mendistribusikan set kartu *Quizlet* dan menggunakannya pada aplikasi atau situs lain.

Lebih lanjut, sudah banyak akademisi yang telah membuktikan Keefektifan dari penggunaan aplikasi *Memrise* untuk pengajaran dan pembelajaran *Vocabulary*, seperti: Walker, (2015) melaporkan bahwa *Memrise* berdampak sangat positif pada pembelajaran bahasa siswa dan memberi memori jangka Panjang terutama dalam pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Latin. Selain itu, ia berpendapat bahwa siswa nyaman dan termotivasi belajar *vocabulary* dengan menggunakan aplikasi *Memrise*. Selain itu, Fadhilawati, (2016) telah membuktikan bahwa *Memrise* dapat meningkatkan prestasi *Vocabulary* siswa, terutama dalam memahami istilah-istilah teknis yang digunakan di program studi pertanian dan peternakan di Universitas Islam Balitar. Lebih lanjut, Fathi et al., (2018) membuktikan bahwa *Memrise* dapat meningkatkan pembelajaran dan pengaturan diri siswa dalam belajar Bahasa Inggris sebagai bahasa ke 2 di Iran setelah mereka diajar menggunakan aplikasi *memrise* selama 13 minggu. Selain itu, Abarghoui & Taki, (2018) menyatakan bahwa *Memrise* merupakan media yang efektif untuk proses belajar-mengajar. Namun, mereka menyoroti bahwa *Memrise* tidak dapat menggantikan pengajaran dan pembelajaran bahasa langsung,



tetapi dapat mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Beberapa peneliti sebelumnya memiliki pengalaman menggunakan *Quizlet* dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris; misalnya: Dizon, (2016) telah meneliti keefektivitasan penggunaan *Quizlet* untuk meningkatkan *Vocabulary* Bahasa Inggris L2 9 siswa Jepang. Dalam hal ini, siswa yang telah mempelajari *Vocabulary*, terutama kata-kata Akademik melalui *Quizlet* selama sepuluh minggu, menunjukkan peningkatan dalam pencapaian *Vocabulary* mereka dan menunjukkan sikap positif terhadap penerapan aplikasi *Quizlet* untuk mempelajari *Vocabulary* L2. Siswa menunjukkan sikap positif terhadap tiga aspek: kegunaan, kemudahan penggunaan, dan keinginan menggunakan *Quizlet*. Oleh karena itu, ia mendukung adopsi aplikasi *Quizlet* untuk pembelajaran Bahasa Asing. Barr, (2016) mengukur efektivitas *Quizlet* atau kartu flash interaktif digital dengan membandingkan pencapaian *Vocabulary* pengguna *Quizlet* dan pengguna non-*Quizlet* pada tingkat yang sama dari mahasiswa tahun pertama di Universitas Tamagawa. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa siswa berkinerja lebih baik dan beremngat dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Lebih lanjut, dia berpendapat bahwa motivasi ekstrinsik untuk mempromosikan pengulangan materi sangatlah penting untuk meningkatkan keberhasilan pengguna *Quizlet* dalam t mereka.

Selain itu, Köse et al., (2016) telah melakukan penelitian terkait penggunaan *Quizlet* sebagai aplikasi online untuk pengembangan platform pembelajaran *Vocabulary* siswa di Universitas swasta di Istanbul Turki. Penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menunjukkan sikap yang baik terhadap lingkungan menggunakan alat online (*Quizlet*) karena aplikasi ini efektif, khususnya pada pengajaran kosa tingkat awal. Lebih lanjut, Sanosi, (2018) melaporkan bahwa *Quizlet* sangat efektif untuk meningkatkan pencapaian *Vocabulary* siswa yang belajar Bahasa Asing dimana setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan menerapkan *Quizlet* selama sebulan dalam belajar *Vocabulary*, mereka menunjukkan peningkatan yang sangat besar pada pencapaian nila post-tesnya. Oleh karena itu, beliau merekomendasikan para pembaca untuk menggunakan aplikasi *Quizlet* di tingkat universitas. Selain itu, Anjaniputra & Salsabila, (2018) mengklaim bahwa *Quizlet* dapat menghasilkan otonomi, ketekunan, fokus, dan perhatian siswa, serta keterlibatan siswa. Senada dengan pendapat diatas Hikmah, (2019) menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional dalam mempelajari *vocabulary* dalam bidang informatika membuat siswa menjadi pasif dan bosan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, ia mencoba menggunakan *Quizlet* untuk pembelajaran mata kuliah Teknik Informatika kepada mahasiswa Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo. Dalam hal ini, ia merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan menu-menu yang tercakup dalam *Quizlet*, misalnya *Flash Cards*, dan Test. Dengan menerapkan *Quizlet*, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Dia melaporkan bahwa *Quizlet* lebih interaktif dan memberi pelajar umpan balik atau *feedback* secara langsung saat mereka melaksanakan test *Vocabulary*.

Dari serangkaian manfaat atau keunggulan yang ditawarkan oleh aplikasi *memrise* dan *Quizlet* seperti yang telah diulas diatas serta dari hasil penelitian dari para peniliti yang telah membuktikan bahwa kedua aplikasi itu bisa meningkatkan hasil pembelajaran dan semangat siswa dalam belajar maka pengabdi menawarkan solusi sebagai usaha meningkatkan *vocabulary* siswa di ECC MAN Kota Blitar secara menyenangkan dengan menggunakan dua aplikasi yang sangat bagus di abad 21 ini yaitu aplikasi *Memrise* dan *Quizlet*, dalam pengabdian masyarakat ini pengabdi khususnya ingin mengetahui apakah ada



peningkatan dalam pencapaian belajar *vocabulary* siswa setelah mereka belajar dengan menggunakan aplikasi Memrise dan Quizlet.

METODE

Metode Pelaksanaan dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema "Belajar *Vocabulary* dengan Menyenangkan melalui Aplikasi *Memrise* dan *Quizlet*" dilaksanakan oleh pengabdian meliputi 6 langkah pokok yang dimulai dari 1) identifikasi masalah, 2) persiapan, 3) Pelaksanaan Pembelajaran, 4) Post-Test, 5) Evaluasi dengan Pihak Mitra dan 6) Refleksi seperti yang diuraikan dibawah ini:

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam program pengabdian ini dilakukan dengan observasi langsung dan wawancara dg Pembina ECC MAN Kota Blitar yang telah dilakukan pada hari Kamis tanggal 2022. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Pembina, anak anak ECC masih kurang mampu dalam memahami dan menulis text descriptive, hal ini disebabkan oleh rendahnya tingkat penguasaan *vocabulary* siswa. Untuk membuktikan bahwa penguasaan *vocabulary* siswa rendah terkait describing person dan place maka penulis mengadakan Pre-test. Dalam hal ini penulis memberikan test *vocabulary* terkait *describing person and place* yang berbentuk *multiple choice* sejumlah 100 soal. Dan berdasarkan hasil *pre-test* didapatkan hasil yang kurang memuaskan dimana rata rata kelas yaitu 60.55.

Persiapan

Dalam Tahap ini penulis menyusun strategi pembelajaran, memilih aplikasi yang menyenangkan untuk belajar *vocabulary* yaitu *Memrise* dan *Quizlet*, Menyusun Materi pengabdian, Penyusunan Post-Test, dan menentukan kriteria kesuksesan dari pengabdian yang akan dilaksanakan dimana pengabdian ini akan dikatakan berhasil apabila setiap individu yang mengikuti pelatihan memperoleh skor setidaknya minimal 75 pada post-test. Dan rata rata kelas sesudah dilaksanakan pembelajaran kosakata dengan menggunakan aplikasi Memrise dan Quizlet minimal 75.00.

Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahapan inti dalam program pengabdian kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian setiap hari kamis mulai tanggal 12 Mei sampai 16 Juni 2022. Pelaksanaan Pengabdian ini dibagi menjadi 4 pertemuan tatap muka untuk pembelajarannya, dimana 2 meeting dipakai untuk pembelajaran *vocabulary of describing person* dengan menggunakan aplikasi *Memrise* dan *quizlet*. Dan 2 meeting yang lain dipakai untuk pembelajaran *vocabulary of describing places* dengan menggunakan aplikasi *Memrise* dan *Quizlet* dan akan dilanjutkan ke tahap berikutnya di meeting 5 dan 6 yaitu Post-Test dan penutupan PKM seperti yang tergambar dalam table 1 berikut ini:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan PKM

Meeting	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
1	Kamis, 12 Mei 2022	Pembelajaran <i>Vocabulary of describing person</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Memrise</i>
2	Kamis, 19 Mei 2022	Pembelajaran <i>Vocabulary of describing person</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Quizlet</i>
3	Kamis, 26 Mei	Pembelajaran <i>Vocabulary of describing place</i> dengan



	2022	menggunakan aplikasi <i>Memrise</i>
4	Kamis, 2 Juni 2022	Pembelajaran <i>Vocabulary of describing place</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Quizlet</i>
5	Kamis. 9 Juni 2022	Post-Test, dan Evaluasi Bersama Pihak Mitra Terhadap Hasil Post Test, Kekurangan dan Kelebihan dari PKM yang sudah dilaksanakan
6	Kamis. 16 Juni 2022	Refleksi terhadap hasil PKM dan dilanjutkan dengan Penutupan PKM

Berikut ini adalah contoh dokumentasi pelaksanaan PKM di MAN Kota Blitar



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan PKM

Post-Test

Untuk mengetahui dampak dari pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Belajar *Vocabulary* dengan menyenangkan di ECC MAN Kota Blitar, pengabdian melakukan evaluasi berupa test akhir atau *post-test* pada pertemuan ke 5 yaitu tepatnya pada tanggal 9 Juni 2022 seperti yang telah dicantumkan pada tabel 1 di atas. *Post-test* dilaksanakan pengabdian dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan penguasaan *vocabulary* siswa terkait topik *describing person and place* setelah mereka belajar *vocabulary* menggunakan aplikasi *Memrise* dan *Quizlet*. Setelah itu, Pengabdian menganalisa hasil *Post-test* untuk melihat seberapa jauh peningkatan penguasaan kosakata siswa dan untuk menentukan siswa terbaik dalam pembelajaran *vocabulary* untuk diberikan *Reward*. *Reward* diberikan pada saat penutupan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2022. Hal ini bertujuan agar siswa bisa lebih termotivasi lagi, merasa dihargai, dan senang dalam mempelajari hal hal baru dikemudian hari

Evaluasi Bersama Pihak Mitra

Evaluasi dengan pihak mitra terhadap hasil dari *post-test* siswa dan seluruh rangkaian pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara kekeluargaan antara Pembina ECC di MAN kota Blitar dan pihak pengabdian. Hal ini dilakukan untuk membicarakan hasil peningkatan setelah dilaksanakan pengabdian, serta kekurangan dan kelebihan apa yang muncul atau terdapat pada saat program dijalankan. Hal ini bertujuan



untuk tetap menjalin hubungan Kerjasama yang baik, melihat hasil secara objective Bersama sama, dan membicarakan apa yang perlu diperbaiki demi peningkatan kualitas PKM dikemudian hari.

Refleksi

Refleksi dilakukan pengabdian setelah mendapatkan hasil dari Post Test, Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah target yang diinginkan dalam PKM sudah tercapai apa belum, Apakah siswa setelah belajar *vocabulary of describing person and places* dan diadakan *post-test* nilainya sudah meningkat dan sesuai target apa belum. Jika sudah maka akan dilanjutkan dengan kegiatan terakhir yaitu Penutupan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2022 di MAN Kota Blitar. Prosedur dari PKM yang pengabdian laksanakan bisa dilihat dalam Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Prosedur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL

Setelah dilaksanakan pengabdian, dimana siswa belajar *vocabulary* secara menyenangkan melalui aplikasi *memrise* dan *Quizlet*, melalui *smartphone* mereka sebanyak 4 Kali tatap muka bisa dilaporkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari 60.55 pada saat *pre-test* menuju ke 84.38 saat *post-test* seperti yang dipaparkan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2: Perbandingan hasil Pre-Test dan Post Test



NO URT	NAMA SISWA	L/P	PRE-TEST	POST-TEST
1	KAS	P	84	93
2	KNK	P	82	92
3	LFZ	P	81	91
4	AWP	P	81	94
5	MHP	L	80	91
6	AHR	P	79	90
7	DAM	P	64	87
8	AHA	P	65	86
9	AYP	L	62	88
10	AN	P	67	89
11	ASA	P	62	85
12	ASA	P	56	81
13	BCP	P	54	82
14	MRF	L	49	75
15	RW	P	53	78
16	AL	P	52	79
17	ADC	P	60	87
18	WA	P	60	85
19	ATB	P	60	86
20	TAF	L	56	83
21	CDR	P	53	81
22	HN	P	62	88
23	OUZ	P	54	84
24	NER	P	52	80
25	CCV	L	55	83
26	NAS	P	50	82
27	SNW	P	52	82
28	AYP	P	53	79
29	DAH	L	54	85
30	TRF	P	57	86
31	NPP	P	52	83
32	SLS	P	58	84
33	NLF	P	61	87
34	FSU	P	71	89
35	LN	P	62	86
36	NZR	P	71	87
37	CPW	P	50	80
38	SR	P	49	75
39	NAR	L	47	76
40	APD	P	52	76
		AVERAGE	60,55	84,38

DISKUSI

Setelah dilaksanakan pengabdian dengan tema “Belajar Vocabulary secara menyenangkan melalui aplikasi Memrise dan Quizlet selama 4 meetings pembelajaran terdapat peningkatan hasil belajar Vocabulary siswa ECC dari 60.55 pada pre-test ke 84.38 pada post-test. Ada beberapa faktor yang membuat prestasi belajar mereka meningkat, yaitu mereka termotivasi dengan hal baru yang sebelumnya belum mereka kenal dan pakai dalam pembelajaran suatu teknologi pembelajaran vocabulary terbaik di abad 21 ini yaitu Memrise dan Quizlet. Dengan mempelajari Kosakata baru tentang *describing person and place* melalui Memrise dan Quizlet pembelajaran kosakata menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu belajar vocabulary melalui kedua aplikasi itu sangatlah mudah. Semua siswa saat mencoba masuk aplikasi untuk yang pertama kalinya tidak ada masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keunggulan dari aplikasi Memrise adalah akses yang lebih cepat, kemudahan dalam pengoperasian, dan fleksibilitas yang sangat tinggi (Pham, 2018; Izah, 2019). Lebih lanjut, hal tersebut juga senada dengan pendapat Fadhilawati et al., (2022) yang mengungkapkan bahwa salah satu keuntungan siswa belajar vocabulary dengan aplikasi Quizlet adalah siswa dapat mengakses Quizlet di manapun dan kapanpun, sehingga hal ini memungkinkan mereka untuk mereview materi kosakata baik di aplikasi Memrise dan Quizlet kapan saja dan di mana saja mereka inginkan tidak terbatas di sekolah dengan menggunakan laptop atau smartphone mereka. Karena kedua aplikasi sama sama menyediakan fasilitas review terhadap materi yang dipelajari kesempatan siswa untuk mengingat lebih kosakata yang dipelajarinya sangatlah besar daripada mereka yang tidak melakukan review.



Selain itu, siswa ECC MAN Kota Blitar juga bisa menghafalkan kosakata tentang describing person and place dengan lebih mudah setelah mereka belajar kosakata aplikasi melalui Memrise dan Quizlet. Seperti kita tahu banyak siswa yang mudah lupa terhadap apa yang baru saja disampaikan guru, ingatan mereka hanya untuk waktu sebentar saja. Namun, dengan menerapkan aplikasi yang sesuai seperti Memrise dan Quizlet, kemampuan siswa dalam menghafal kosakata menjadi lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian bahwa Memrise memiliki ciri yang disebut dengan spasi pengulangan (Fadhilawati, 2016). Memrise memiliki fitur yang disebut Choreographed testing. Hal ini bisa dipakai untuk melatih ingatan agar memiliki memory jangka Panjang.

Lebih lanjut tidak hanya memrise yang menawarkan fitur-fitur yang menarik untuk siswa ECC MAN Kota Blitar, dimana siswa bisa belajar melalui delapan mode wacana untuk belajar dan bermain Kosakata di Quizlet. Quizlet memiliki delapan mode wacana yang memungkinkan siswa untuk menganalisis pelajaran kosakata, seperti 1) *Flashcards*: Dalam mode ini, siswa belajar arti dari kosakata kata-kata dan artinya ketika mereka menghubungkan flashcard. 2) *Learn*: Siswa menyesuaikan belajar dengan pengetahuan mereka tentang fakta-fakta sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. 3) *write*: siswa dapat menulis dalam Mode Menulis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka. 4) *Spell*: siswa harus mengetik kata-kata atau makna berdasarkan apa yang mereka dengar dalam mode *Spell* 5) *Tes*: siswa dapat mengetes pengetahuan atau pemahaman mereka tentang materi pelajaran dalam paket studi. 6) *Game*: siswa harus melakukan permainan berbasis waktu dalam Mode Pertandingan, di mana kata-kata harus sesuai dengan makna yang mereka miliki pada kesempatan paling awal. 7) *Gravitation*: Dalam mode gravitasi, siswa dapat memainkan permainan bertingkat untuk menjawab dengan tepat sebelum asteroid mencapai mereka. 8) *Langsung*: Siswa dapat memainkan Kosakata dengan peserta lain dalam mode langsung. Semua mode wacana dalam aplikasi Quizlet mencakup koreksi input dan kesalahan yang menjadikan pembelajaran otonom sangat efisien (Sanosi, 2018). Selain itu, pengguna Quizlet memiliki lebih banyak pilihan untuk menggunakan setiap mode wacana, seperti menangani istilah atau makna, menyalakan audio atau tidak, dan memutuskan untuk mempelajari semua kata atau frasa tertentu (Sanosi, 2018)

Lebih lanjut kekuatan dari Memrise dan Quizlet sebagai aplikasi untuk belajar vocabulary adalah siswa bisa belajar kosakata baru atau mereview kosakata lama dengan menyenangkan seperti layaknya mereka sedang bermain game (Anjaniputra & Salsabila, 2018). Karena siswa senang, termotivasi dan tidak merasa lagi sedang belajar karena didesain seperti bermain game maka hal ini juga memungkinkan menjadi faktor dari peningkatan nilai siswa di post-test.

KESIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Belajar Vocabulary dengan Menyenangkan Melalui Aplikasi Memrise dan Quizlet telah mampu meningkatkan penguasaan vocabulary siswa di ECC MAN Kota Blitar khususnya penguasaan vocabulary of describing person and vocabulary of describing place dari 60.55 ke 84.38. Dari hasil tersebut pengabdian menyarankan agar guru Bahasa Inggris di MAN Kota Blitar bisa menggunakan aplikasi Memrise dan Quizlet dalam pembelajaran vocabulary dengan topik lain sehingga siswa bisa belajar dalam kondisi yang menyenangkan, lebih lanjut, walaupun hasil penguasaan vocabulary siswa ECC MAN Kota Blitar sudah meningkat diharapkan mereka



selalu bisa meluangkan waktu untuk melakukan review atau pembelajaran ulang vocabulary secara teratur kapanpun dan dimanapun supaya ingatan jangka Panjang terhadap vocabulary yang dipelajari akan semakin tertanam ke otak siswa. Selain itu mereka juga bisa mempelajari vocabulary yang lain dengan menggunakan aplikasi memrise dan Quizlet misalnya bisa belajar vocabulary tentang kitchen action verbs yang akan membantu mereka untuk belajar procedure text.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENT

Pengabdian menyampaikan apresiasi yang sebesar besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Balitar yang telah memberikan support pendanaan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sehingga semua bisa berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan. Lebih lanjut, pengabdian ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada MAN Kota Blitar yang telah bekerjasama dengan baik dalam memberikan fasilitas dan dukungan terhadap kegiatan ini, Kami berharap kegiatan ini bisa dilanjutkan dengan topik lain sesuai dengan kebutuhan siswa di masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Abarghoui, M. A., & Taki, S. (2018). Measuring the Effectiveness of Using “Memrise” on High School Students’ Perceptions of Learning EFL. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(12), 1758. <https://doi.org/10.17507/tpls.0812.25>
- [2] Anjaniputra, A. G., & Salsabila, V. A. (2018). the Merits of Quizlet for Vocabulary Learning At Tertiary Level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v4i2.1370>
- [3] Barr, B. W. B. (2016). Checking the effectiveness of Quizlet as a tool for vocabulary learning. *The Center for ELF Journal*, 2(1), 36–48. <http://libds.tamagawa.ac.jp/dspace/handle/11078/359>
- [4] Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40–56.
- [5] Fadhilawati & Sari. (2018). Embedding Various Digital Technologies in English Teaching and Learning To Improve Students ’ Vocabulary and Writing. *Langlit*, 5(December), 170–184.
- [6] Fadhilawati, D. (2016). Learning and Reviewing Vocabulary Through Memrise To Improve Students’ Vocabulary Achievement. *Journal of Academic Research and Sciences (JARES)*, 1(2), 4. <https://doi.org/10.30957/jares.v1i2.419>
- [7] Fadhilawati, D., Ulum, B., & Rachmawati, D. L. (2022). Implanting Vocabulary for Long Terms Memory through Memrise and Quizlet Applications. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(1), 34–42. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i1.29504>
- [8] Fathi, J., Alipour, F., & Saeedian, A. (2018). Enhancing Vocabulary Learning and Self-regulation via a Mobile Application: An Investigation of the Memrise App. *Journal of Modern Research in English Language Studies*, 5(1), 27–46. <https://doi.org/10.30479/JMRELS.2019.10311.1282>
- [9] Hikmah, D. (2019). Quizlet: A Digital Media for Learning Informatics Terms. *International Journal of English Education & Linguistics*, 01(01), 1–9.



- [10] Hyso, K., & Tabaku, E. (2011). Importance of Vocabulary Teaching To Advanced Foreign Language Students in Improving Reading. *Problems of Education in The 21st Century*, 29, 55–62. www.scientiasocialis.lt
- [11] Indriyani, A., & Sugirin. (2019). The Impact of Vocabulary Learning Strategies on Vocabulary Acquisition to Adult Learners. *326(Iccie 2018)*, 113–117. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.20>
- [12] Izah, N. (2019). Upgrading Students' Vocabulary Through "Memrise" App. *Proceeding of First Conference of English Language and Literature (CELL)*, 2019, 1–10.
- [13] Köse, T., yimen, E., & Mede, E. (2016). Perceptions of EFL Learners about Using an Online Tool for Vocabulary Learning in EFL Classrooms: A Pilot Project in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232, 362–372. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.051>
- [14] Pham, L. (2018). Using Quizlet to Engage the Students in Learning Vocabulary. *Issues in Language Instruction*, 5(1), 29–30. <https://doi.org/10.17161/ili.v5i1.7019>
- [15] Rohmatillah. (2014). A Study On Students' Difficulties In Learning Vocabulary Rohmatillah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung*, 69–86.
- [16] Sanosi, A. B. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 6(4), 4–11. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- [17] Tovar, V. (2017). Vocabulary knowledge in the production of written texts : a case study on EFL language learners. *Revista Tecnologica ESPOL - RTE*, 30(3), 89–105. <http://www.rte.espol.edu.ec/index.php/tecnologica/article/view/628/377>
- [18] Walker, L. (2015). The impact of using Memrise on student perceptions of learning Latin vocabulary and on long-term memory of words . *Journal of Classics Teaching*, 16(32), 14–20. <https://doi.org/10.1017/s2058631015000148>
- [19] Wright, B. A. (2016). Transforming Vocabulary Learning With Quizlet. *Jalt2016 • Transformation in Language Education*, 2005, 436–440.