

Penerapan Flashcard Digital dan Kuis Interaktif Menggunakan Media Pembelajaran Quizlet pada Pembelajaran Sifat-Sifat Benda di Kelas 3 SD/MI

Nurul Oktavia Ramadani^{1*}, Ika Putra Viratama²

¹⁻² Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah, IAIN Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk, Indonesia

Email: oktavianurul005@gmail.com^{1*}, putraviratama@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: oktavianurul005@gmail.com

Abstract. *Natural Science (IPA) learning in elementary schools requires the use of learning media that is able to increase students' interest in learning, learning outcomes, and critical thinking skills. However, science learning is still often done conventionally, causing students to be less active and easily bored. Therefore, it is necessary to innovate learning media that is interactive and in accordance with technological developments. One of the digital learning media that can be used is the Quizlet application. This study aims to examine the application of digital flashcards and interactive quizzes using Quizlet learning media in learning the properties and changes of the form of objects in elementary schools. The research method used is a literature study by examining various relevant sources in the form of scientific journals, research articles, and supporting references related to the use of Quizlet in learning. The results of the study show that the use of Quizlet has a positive impact on the learning process, especially in increasing students' interest, activeness, and feelings of happiness during learning. Quizlet's flashcard and test features help students understand the material through engaging visual and audio-visual displays and varied practice questions. In addition, the use of Quizlet has also been proven to be able to improve students' critical thinking skills through question-answering activities, analyzing material, and providing opinions. Student learning outcomes showed an increase with an average score above the Minimum Completeness Criteria (KKM). Thus, Quizlet can be concluded as an effective, engaging, and relevant digital learning medium to support science learning in elementary schools.*

Keywords: *Critical Thinking; Digital Flashcards; Properties of Objects; Quizlet; Science Learning.*

Abstrak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, pembelajaran IPA masih sering dilakukan secara konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizlet. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan flashcard digital dan kuis interaktif menggunakan media pembelajaran Quizlet pada pembelajaran sifat-sifat dan perubahan wujud benda di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber relevan berupa jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan referensi pendukung yang berkaitan dengan penggunaan Quizlet dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan perasaan senang siswa selama pembelajaran berlangsung. Fitur flashcard dan test pada Quizlet membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan audio-visual yang menarik serta latihan soal yang bervariasi. Selain itu, penggunaan Quizlet juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas menjawab soal, menganalisis materi, dan memberikan pendapat. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, Quizlet dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran digital yang efektif, menarik, dan relevan untuk mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata kunci: Berpikir Kritis; Flashcard Digital; Pembelajaran IPA; Quizlet; Sifat-Sifat Benda.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan IPA di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk cara berpikir ilmiah dan logis siswa sejak dini. Pembelajaran IPA melatih siswa untuk mengamati, menyimpulkan, dan memecahkan masalah berdasarkan data empiris (Ambarwati & Wahyudi, 2024).

Pembelajaran IPA di abad ke-21 menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama berpikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang secara tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (I. Putri & Zuryanty, 2024).

Pembelajaran IPA di banyak sekolah dasar masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas berpikir kritis. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa terlihat dari ketergantungan pada contoh soal, kurangnya keberanian bertanya, serta kesulitan menarik kesimpulan (Hopipah et al., 2025). Metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan latihan soal berulang, menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran (Amaliyah et al., 2023).

Pencapaian tujuan pembelajaran sains masih menghadapi berbagai kendala di kelas IV SDN 2 Karamat. Hasil belajar sains siswa pada materi sifat-sifat benda menunjukkan nilai rata-rata 6,2 pada tahun ajaran 2012/2013, yang berada di bawah KKM 70. Kondisi ini terjadi karena guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa pasif dan merasa bosan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik (Djuanda et al., 2013).

Media digital menjadi pelengkap penting dalam pembelajaran tradisional di sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Penerapan media digital menciptakan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Metode ini mengurangi kebosanan serta mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. (Novela et al., 2024).

Digitalisasi mempermudah proses pembelajaran di kelas melalui pemanfaatan teknologi interaktif. Teknologi pembelajaran meningkatkan pemahaman, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Proses belajar menjadi lebih dinamis dan tidak terbatas pada metode konvensional. (Jufri, 2024). Perkembangan teknologi berdampak signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan (M. Putri & Jasiah, 2025).

Pada era digital, siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses (Fahmi et al., 2025). Guru perlu memanfaatkan media inovatif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa (R. Lestari et al., 2023). Quizlet menjadi salah satu media pembelajaran daring berbasis smartphone Android dan iOS yang mendukung proses belajar siswa (D. E. Sari, 2019). Quizlet merupakan platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Andrew Sutherland, seorang siswa sekolah menengah atas dari California (Aribowo, 2015). Sebagai platform pembelajaran yang

menggabungkan unsur belajar dan bermain, Quizlet dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Damayanti & Rakhmawati, 2023).

Guru perlu menerapkan inovasi dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan zaman meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aplikasi Quizlet berperan sebagai media flashcard digital yang efektif dan mudah diakses kapan saja. Fitur audio, gambar, permainan, dan kuis interaktif pada Quizlet meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Khiyaroh, 2024). Siswa dapat mengulang materi pembelajaran sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing berkat penggunaan media digital seperti ini, yang membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel, disesuaikan dengan kebutuhan individu, dan menyenangkan.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Media Pembelajaran Digital

Pengertian Media Pembelajaran Digital

Menurut Sanaky, Media pembelajaran adalah alat atau metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi selama proses pembelajaran. Guru dan siswa berinteraksi secara dinamis selama proses mengajar dan belajar, di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator dengan menyampaikan materi. Materi pembelajaran digital memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan dan menaikkan standar pengajaran. Platform dan aplikasi pembelajaran digital, serta perangkat keras dan perangkat lunak seperti komputer pribadi (PC), tablet, dan perangkat seluler, digunakan dalam media ini. Melalui penggunaan komponen multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif, media pembelajaran digital memungkinkan penyajian konten yang menarik dan penuh dengan konsep-konsep baru, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi (Novela et al., 2024).

Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana penting sekaligus bentuk pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat elektronik untuk menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan peserta didik. Dengan dukungan perangkat dan aplikasi digital serta integrasi elemen multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif, media ini mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran secara lebih kaya, menarik, inovatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman, serta daya

ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Fungsi Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital terus berkembang dan berinovasi berkat kemajuan teknologi. Salah satu cara inovatif untuk meningkatkan standar pendidikan adalah melalui media digital. Media digital memiliki beberapa keunggulan signifikan bagi pendidikan, di antaranya: (Jediut et al., 2021).

- 1) Media digital ini dapat membuka ruang interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan media pembelajaran itu sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan komunikatif;
- 2) Media digital memfasilitasi proses belajar mandiri bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar tanpa selalu membutuhkan pendampingan guru;
- 3) Media pembelajaran digital hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi dan penyampaian informasi yang lebih fleksibel dan dinamis;
- 4) Dengan hadirnya media pembelajaran digital, guru termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, khususnya yang berbasis digital;
- 5) Penggunaan media pembelajaran digital dapat mempercepat dan mempermudah proses belajar mengajar;
- 6) Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Penggunaan media digital di sekolah dasar meningkatkan proses pembelajaran dalam beberapa aspek penting. Berikut adalah beberapa keuntungan utama dari penggunaannya:

Memicu semangat dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Fitur multimedia berupa gambar, audio, dan video menumbuhkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (N. L. A. Sari & Kurniawan, 2020) yang menunjukkan hubungan positif antara penggunaan media digital, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Mendukung pembelajaran visual dan audiovisual

Media pembelajaran digital menyajikan informasi melalui berbagai format multimedia agar materi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Media ini membantu siswa memahami

konsep yang kompleks dan meningkatkan daya ingat. Penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar (Pratiwi et al., 2019).

Memberikan Kebebasan Belajar Mandiri dan Sesuai Minat

Siswa kini dapat belajar secara mandiri dan sesuai dengan kebutuhan mereka berkat sumber daya pembelajaran digital. Siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka berkat elemen interaktif dan modul yang dapat disesuaikan. Menurut (Nurhayati et al., 2020), penggunaan media digital berbasis multimedia interaktif dalam pengajaran di sekolah dasar telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa.

Memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran

Materi pembelajaran digital memiliki keunggulan yang sangat mudah diakses. Siswa dapat mengakses bahan pembelajaran digital dan belajar kapan saja dan di mana saja sesuai pilihan mereka dengan menggunakan berbagai perangkat digital, termasuk komputer, tablet, dan smartphone. Hal ini memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Rahayu et al., 2020).

Dari penjelasan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital terbukti memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, karena mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, fleksibel, dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kemandirian belajar siswa, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Aplikasi Quizlet

Aplikasi Quizlet memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan peserta didik. Aplikasi Quizlet merupakan aplikasi media pembelajaran mobile learning yang menarik dan cocok diterapkan untuk peserta didik di era milenial (Fitri & Nugrananda, 2022). Salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah Quizlet. Quizlet merupakan aplikasi tes berbasis permainan menyenangkan dengan desain interaktif. Kelebihan aplikasi Quizlet dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang telah tersedia di quizlet, antara lain: flascard, learn, write, spell, test, match, gravity, dan live (Oktari & Okmarisa, 2024). Oleh karena itu, Quizlet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan suatu program pendidikan yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sains menurut UU No. 2 tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia, yang dalam Undang-Undang tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran Sains (Ilmu Pengetahuan Alam) diberikan pada berbagai jenjang pendidikan yang ada di Indonesia (SD/MI, SMP/MTS, maupun SMK) baik negeri maupun swasta.

Menurut Haryanto, salah satu materi dalam IPA adalah sifat-sifat benda, atau ciri-ciri keadaan yang nampak pada suatu benda. Sifat-sifat benda adalah keadaan keragaman di mana berbagai jenis, perbedaan, dan karakteristik membedakan satu hal dari yang lain. Sifat-sifat benda dapat dibandingkan sebelum dan setelah perubahan. Bentuk, warna, aroma, dan kekerasan suatu benda semuanya dapat berubah (Khotimah, 2021).

Anak usia sekolah dasar (usia 7–11 tahun) memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak karena kemampuan berpikirnya masih bersifat konkret (nyata). Perkembangan kognitif anak menjadi pedoman dalam menentukan strategi pembelajaran. Guru perlu menggunakan metode dan media yang sesuai, terutama saat mengajarkan konsep IPA yang bersifat abstrak. Pemberian konsep abstrak secara langsung dapat menyebabkan kebingungan dan stres pada anak usia 7–9 tahun. (Bujuri, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah tinjauan literatur atau studi pustaka, di mana data tentang suatu topik dikumpulkan dari berbagai sumber. Tujuannya adalah untuk menyajikan penjelasan yang komprehensif tentang konten esensial menggunakan data yang dikumpulkan dari literatur yang relevan (Rahmalia & Sabila, 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Quizlet Dalam Pembelajaran Sifat-Sifat Benda

Penggunaan aplikasi Quizlet memudahkan guru dan siswa dalam mengakses media pembelajaran. Aplikasi Quizlet dapat diunduh dan digunakan melalui handphone pada Play Store maupun App Store. Fitur flashcard membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran. Fitur ini menarik perhatian siswa karena menampilkan teks, gambar, dan suara pada setiap flashcard. (Fitri & Nugrananda, 2022).

Quizlet menjadi inovasi positif sebagai media pembelajaran daring dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini mendukung pengembangan kecerdasan linguistik dan dapat digunakan pada berbagai mata Pelajaran (Viona, 2024). Pemanfaatan Quizlet menarik bagi generasi milenial karena mudah diakses melalui smartphone. Quizlet menyediakan berbagai fitur

pembelajaran, seperti flashcard, pelajari, tes, evaluasi, serta permainan belajar (D. E. Sari, 2019). Quizlet adalah platform pembelajaran daring yang menyediakan berbagai fitur seperti tinjauan kelas (*flashcard*, pelajari, tes, evaluasi) serta permainan belajar (live kuis, blast, mencocokkan, blok).

Fitur utama yang sering digunakan pada Quizlet adalah flashcard yang dapat diputar secara acak atau berurutan. Fitur Learn membantu siswa menjawab kuis sambil mempelajari jawaban yang benar. Fitur Test menyediakan soal benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tulisan, sedangkan fitur Evaluasi berisi soal latihan untuk siswa. Fitur Quizlet Live dan Blast memungkinkan kuis dilakukan secara langsung baik secara individu maupun kelompok. Pengajar cukup membuat satu set flashcard yang dapat berisi kata, definisi, konteks kalimat, atau gambar sesuai materi pembelajaran.

Pengajar memberikan berbagai aktivitas pembelajaran dari satu set flashcard melalui tombol “Berikan Aktivitas”. Pengajar membagikan tautan Quizlet kepada siswa melalui email atau aplikasi pesan seperti WhatsApp. Fitur suara pada Quizlet membantu siswa mendengar pengucapan kata dengan benar. Media ini dapat digunakan oleh pengajar di kelas maupun oleh siswa secara mandiri melalui tautan yang tersedia. (Setyaningrum & Anggraheni, 2025).

Kelebihan Penggunaan Quizlet

Penggunaan aplikasi Quizlet memberikan perasaan senang kepada siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizlet menyediakan berbagai fitur menarik yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Pembelajaran dengan Quizlet meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar serta mengerjakan kuis. Fitur Quizlet yang berbasis permainan membuat siswa lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. (Fitri & Nugrananda, 2022).

Quizlet memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa, beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Quizlet Adalah sebagai berikut:

- 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 flashcard
- 3) Quizlet menyediakan berbagai bahasa, termasuk penulisan. Selain bahasa utama seperti Bahasa Inggris, Spanyol, Perancis, Italia, Jerman, Rusia, Jepang, Cina, Korea dan Latin; Quizlet menyediakan sekitar 145 bahasa di dunia, termasuk bahasa Indonesia, bahasa Sunda, bahasa Melayu dan Bahasa Arab. Bahkan, simbol matematika dan fonetik IPA juga dapat digunakan pada *flashcards*.

- 4) Quizlet menyediakan kemudahan audio-visual. Yaitu, pengguna dapat mendengar sebutan kata-kata yang ada sambil memberi perhatian kepada tampilan apabila *flashcard* dimainkan
- 5) Capaian laman adalah secara atas talian, yaitu siapa pun dapat mengakses aplikasi quizlet sekiranya mempunyai sambungan internet.
- 6) Pembangunan modul pelajaran adalah mudah dan ringkas, hanya melibatkan dua pengisian iaitu perkataan dan gambar atau penerangan.
- 7) Ketetapan waktu di dalam permainan yang disediakan memberikan kesempatan bersaing secara sehat antara pelajar.
- 8) Permainan dan ujian pengukuhan yang inovatif dan menarik adalah dijalankan secara automatic, tidak perlu apa-apa pengaturan.
- 9) Aplikasi yang disediakan dapat digunakan secara gratis, hanya perlu mendaftar akun secara mudah dan ringkas (Setyaningrum & Anggraheni, 2025).

Keterkaitan Dengan Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Vani Azhari dkk dalam (Setyaningrum & Anggraheni, 2025), Quizlet sebagai situs web yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, Quizlet juga menyediakan dua fitur utama yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan/games. Selain 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

Flashcard Quizlet merupakan media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui website dan smartphone berbasis Android. Media ini memudahkan pengguna untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi flashcard dengan pengguna lain. Pengguna dapat membuat flashcard sendiri dengan mengedit kartu yang tersedia. Satu set flashcard berisi kumpulan kartu yang dapat digunakan secara berurutan atau acak, baik secara manual maupun otomatis. Guru menyusun isi flashcard sesuai dengan materi pembelajaran. Flashcard Quizlet dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, seperti bahasa, ekonomi, dan akuntansi. Isi flashcard tidak hanya berupa kata, istilah, atau definisi, tetapi juga dapat dilengkapi dengan diagram, grafik, dan gambar sebagai pendukung materi (D. E. Sari, 2019).

Secara keseluruhan, studi studi yang ada menyimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* digital melalui aplikasi Quizlet merupakan metode yang efektif dan relevan di era digital saat ini. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun kemandirian dan motivasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memahami materi sifat-sifat benda.

Pada proses pembelajaran pun siswa sangat tertarik pada penggunaan fitur *flashcard* pada media Quizlet karena terdapat gambar-gambar.

Penggunaan fitur Test pada media pembelajaran Quizlet membantu siswa memahami dan mengerjakan soal materi perubahan wujud dan sifat benda. Media ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizlet juga meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam bertanya, memahami materi, dan menyampaikan pendapat (Parlina et al., 2023).

Hasil penelitian oleh (Lindayani, 2021) mengenai penggunaan aplikasi Quizlet dalam kegiatan evaluasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berada di atas KKM. Penggunaan aplikasi Quizlet meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menjawab soal dengan baik berdasarkan materi yang telah dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Lindayani dan Artawan yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan.

Penggunaan media pembelajaran Quizlet, khususnya melalui fitur *test*, terbukti membantu siswa memahami materi perubahan wujud dan sifat benda serta meningkatkan kemampuan *critical thinking*. Quizlet juga mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai setelah perlakuan dan pencapaian di atas KKM. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, sehingga Quizlet dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Analisis Tantangan Dan Solusi

Penggunaan aplikasi Quizlet pada dasarnya tidak terlalu sulit untuk diakses oleh guru dan siswa. Namun, terdapat beberapa kendala yang sering dialami, khususnya ketika kondisi jaringan internet kurang stabil, sehingga proses mengakses aplikasi menjadi terhambat (Fitri & Nugrananda, 2022). Kendala jaringan ini dapat diminimalkan dengan perencanaan pembelajaran yang fleksibel, misalnya dengan mengunduh materi terlebih dahulu atau menyediakan alternatif media pembelajaran.

Aplikasi Quizlet merupakan aplikasi berbasis mobile yang dapat digunakan pada perangkat smartphone, baik berbasis Android maupun iOS. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, antara lain: (1) pengguna harus memiliki perangkat smartphone yang kompatibel, (2) aplikasi harus tersambung dengan koneksi internet untuk mengakses fitur utama, dan (3) pengguna perlu berlangganan akun berbayar untuk memperoleh fasilitas premium dari pengembang Quizlet (A. Lestari et al., 2022). Keterbatasan tersebut dapat disiasati dengan

memanfaatkan fitur gratis secara optimal serta menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Quizlet merupakan media pembelajaran daring yang dapat digunakan melalui smartphone. Media ini menghubungkan guru dan siswa melalui website serta perangkat mobile berbasis iOS dan Android. Quizlet menyajikan informasi pembelajaran interaktif berbasis audio-visual kepada peserta didik. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara offline setelah materi diunduh sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Aribowo; Destrinelli et al., 2025). Keunggulan ini menjadikan Quizlet sebagai media pembelajaran yang efektif dan fleksibel untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran berbasis teknologi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan flashcard digital dan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizlet memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sifat-sifat dan perubahan wujud benda. Penggunaan Quizlet mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan perasaan senang siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti flashcard dan test membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata berada di atas KKM. Oleh karena itu, Quizlet dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dan berkualitas untuk digunakan di sekolah dasar.

Saran

Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Quizlet secara optimal sebagai media pembelajaran inovatif dengan menyesuaikan materi, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran.

Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses internet dan pelatihan penggunaan media digital bagi guru.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lapangan atau eksperimen langsung guna mengukur efektivitas Quizlet secara kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147.
- Ambarwati, Y. D., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan media Appekosis dengan model discovery learning pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2258–2264.
- Aribowo, E. K. (2015). Quizlet: Penggunaan aplikasi smartphone untuk siswa dalam mendukung mobile learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 31–38.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37–50.
- Damayanti, P., & Rakhmawati, A. (2023). Implementasi media Canva dan Quizlet pada pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo pascapandemi. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 70–80.
- Destrinelli, D., Risdalina, R., Melany, S. D., & Ruliandari, L. (2025). Implementasi media flashcard berbasis Quizlet untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas III SD. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 226–235.
- Djuanda, M. U., Dhafir, F., & Jura, M. R. (2013). Penerapan keterampilan proses untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains (sifat benda) di kelas IV SDN 2 Karamat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(4), 112602.
- Fahmi, S. R., Saputra, E. R., & Alia, D. (2025). Analisis pengaruh penggunaan e-flashcard melalui Quizlet terhadap pengenalan vocabulary dalam bahasa Inggris. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 328–337.
- Fitri, & Nugrananda, J. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizlet pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT Darussalam. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 138–143.
- Hopipah, R., Sofyan, H., & Haryanto, E. (2025). The influence of the discovery learning model on enhancing motivation and learning outcomes in natural and social sciences (IPAS) among students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 230–236.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Jufri. (2024). Teknologi pembelajaran di era digital: Peluang dan tantangan pemanfaatan teknologi pembelajaran di daerah pesisir. *Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 95–103.
- Khiyaroh, N. L. (2024). Upaya guru dalam meningkatkan self efficacy siswa pada pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Jakarta Selatan (Tesis). FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Khotimah, H. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi sifat benda pelajaran IPA melalui metode discovery learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 8(1), 33–40.
- Lestari, A., Kasim, S., & Parenreng, J. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Quizlet mobile untuk pembelajaran Linux pada SMKN 10 Makassar. *Information Technology Education Journal*, 52–60.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran IPAS materi permasalahan lingkungan di kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34–43.
- Lindayani, N. W. (2021). Penggunaan aplikasi Quizlet dalam kegiatan evaluasi pembelajaran surat pribadi dan surat dinas pada siswa kelas VII/I di SMP Negeri 10 Denpasar (Skripsi). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Nurhayati, N., Wibowo, F. C., & Prasetyo, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 23(1), 96–105.
- Oktari, Y., & Okmarisa, H. (2024). Pengaruh media pembelajaran Quizlet terhadap hasil belajar siswa pada materi B3 (bahan berbahaya dan beracun). *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 8(2), 65–70.
- Parlina, E., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizlet dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Sayabulu. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–8.
- Pratiwi, A., Setiawan, A., & Mubarak, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 197–207.
- Putri, I., & Zuryanty, Z. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model discovery learning pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 20 Gumarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2793–2801.
- Putri, M., & Jasiah, J. (2025). Praktikalitas media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran SKI kelas VII. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(1), 103–112. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i1.297>
- Rahayu, N., Wahyuni, N., & Anwar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis augmented reality pada materi getaran dan gelombang untuk siswa kelas VIII. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 58–66.
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023.

- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Sari, N. L. A., & Kurniawan, D. W. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas IV SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 75–85.
- Setyaningrum, R. A., & Anggraheni, R. (2025). Pemanfaatan Quizlet untuk meningkatkan kosakata pemelajar BIPA tingkat pemula. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*, 1(1), 304–313.
- Viona, M. (2024). Analisis penerapan model pembelajaran active learning melalui Quizlet dalam hasil pembelajaran sosiologi kelas XI D SMA Negeri 10 Pontianak (Skripsi). Universitas Tanjungpura.