



İngilizce Kelime Öğrenmede Kullanılan Çevrimiçi Uygulamaya Dair Öğrenen Görüşleri: Quizlet

Learners' Views on the Online Application Used for Learning English Vocabulary: Quizlet

Eyüp YÜNKÜL¹
İlknur ÇAPARLAR²

doi: 10.38089/iperj.2024.173

Geliş Tarihi: 25.12.2023

Kabul Tarihi: 23.06.2024

Yayınlanma Tarihi: 31.07.2024

Özet: Bu çalışma, çevrimiçi dijital kelime öğrenme aracı olarak kullanılan Quizlet'in etkililiğini araştırmayı amaçlamaktadır. Veriler, Balıkesir ili Karesi ilçesinde bulunan bir ortaokulda İngilizce dilini öğrenen 34 beşinci sınıf öğrencisinden toplanmıştır. Bu nitel çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla Quizlet programına dair öğrenen görüşleri alınmıştır. Verilerin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda, Quizlet uygulamasının kullanımına yönelik görüşlerin olumlu olduğu görülmüştür. Dijital kelime öğrenme araçlarının yabancı dil öğretiminde öğrenen odaklı ve işe yarar bir yöntem olarak kullanılması ve öğretim ortamlarında yaygınlaştırılması önerilmektedir.

Abstract: This study aims to investigate the effectiveness of Quizlet as an online digital vocabulary learning tool. The data were collected from 34 fifth grade English language learners in a secondary school in Karesi district of Balıkesir province. In this qualitative study, learners' views on the Quizlet programme were obtained through semi-structured interviews. Descriptive analysis method was used to analyse the data. As a result of the analyses, it was seen that the views on the use of Quizlet application were positive. It is recommended that digital vocabulary learning tools should be used as a learner-oriented and useful method in foreign language teaching and should be disseminated in teaching environments.

Anahtar Kelimeler: Kelime öğrenme, kelime kartı uygulaması, Quizlet

Key Words: Vocabulary learning, flashcard tool app, Quizlet

¹ Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkiye, eyunkul@balikesir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-6177-3766>

² Uzman, Türkiye, ilknurcaparlar@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5208-1859>

Giriş

Bilgi-iletişim (BİT) teknolojilerinin gelişmesi, insanların bilgiye daha hızlı erişebilmesini sağlamakta (Ezeamuzie vd, 2023), bilgiyi kolaylıkla paylaşabilmekte, bilgi kaynaklarını artırabilmekte ve hatta kendi bilgisini kolaylıkla üretebilmektedir (Saran ve Seferoğlu, 2010). Bu süreçte, dijital araçların, mobil bilgi teknolojilerinin, internetin, sosyal medyanın, portalların ve benzeri ortamların kullanımı, çağımız bilgi toplumunda önemli bir etkiye sahip olan dijital kültürü oluşturmaktadır. (Geddes, 2004).

Prensky (2001) tarafından "Dijital Yerliler" ve Tapscott (1998) tarafından "Net Nesil" şeklinde adlandırılan yeni nesil, bilgisayarlar, internet, çevrimiçi kaynaklar, cep telefonları, uygulamalar gibi son teknolojileri kullanmaktan zevk alan bir nesildir (Frاند, 2000; Howe ve Strauss, 2000). Bu amaçla, öğretmenlerin, dijital yerli olarak yetişmiş öğrencilerin taleplerini karşılamak için sınıflarında teknolojiyi kullanmaları ve bu teknolojik araçların çeşitliliğini değerlendirerek en uygun öğretim yöntemlerini seçip uygulamaları gerekmektedir. (Özer, 2016). Pitler (2006) ise eğitimde teknoloji kullanımının kaçınılmaz bir gereklilik olduğunu savunmakta ve doğru teknoloji entegrasyonunun öğrencilerin öğrenme, anlama ve başarılarını artırdığını, öğrenme motivasyonunu yükselttiğini, işbirliğine dayalı öğrenmeyi desteklediğini ve öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine katkı sağladığını belirtmiştir.

Teknolojinin eğitimle entegrasyonu, yabancı dil öğrenimi sürecinde de önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, yabancı dil becerilerinin geliştirilmesi ve sürecin etkili, motive edici ve kolay olması için öğrenme ortamlarında belli yaklaşımlar kullanılmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin İngilizce öğretiminde kullanımı, 1960'lı yıllardan beri popüler bir konu olmuştur (Lee, 2000). Teknolojinin gelişmesiyle, İngilizce öğretmenlerinin dil öğretim yaklaşımları, dijital araçların kullanımından büyük oranda nasibini almıştır (Uzunboylu, Biçen ve Çavuş, 2011).

Yabancı dil öğreniminde, temel dil becerilerinin yanı sıra kelime öğrenimi de önemli bir rol oynamaktadır (Ghafar vd., 2023). Kelime öğrenimi, bir dilin yapısının ve iletişimin temel unsurlarından biri olarak kabul edilmektedir (Nation, 2001; Francis ve Simpson, 2009). Dilbilgisi yetersizliğinde iletişimin gerçekleşebileceği ifade edilirken, kelime bilgisi olmadığında iletişimin gerçekleşemeyeceği düşünülmektedir (Wilkins, 1972).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, kağıt tabanlı geleneksel kelime öğrenimi yerini çevrimiçi kelime pratiği yapma amacıyla tasarlanan dijital kelime bilgi kartı araçlarına bırakmaktadır. İnternetin daha yaygın kullanımı, erişimin kolaylaşması, hızın artması ve maliyetlerin düşmesi, yabancı dil öğreniminde internetin ve bilgisayarların daha sık kullanılmasını sağlamaktadır (Sarica ve Çavuş, 2009). Basılı yabancı dil kitaplarının yanı sıra, internet ve bilgisayarlar vasıtasıyla birçok dijital öğrenme materyali de öğrenenlere sunulmaktadır (Gündüz, 2005).

Computer-Assisted Language Learning (CALL) öğrencilerin anında dönüt almalarını, kendi öğrenme sorumluluklarını almalarını ve öğrenme hızını kontrol etmelerine fırsat vermektedir (Hanrahan, 2005; Sagarra ve Zapata, 2008). Başka bir çalışmada, CALL teknolojilerinin kelime bilgisi, dil bilgisi ve telaffuz gibi dil alanlarında en iyi sonuçları verdiği belirtilmiştir (Stockwell, 2007). Bununla beraber çoklu ortam içeren araçların, bireylerin öğrenmesinde kalıcılığa önemli katkılar sunduğunu belirtilmiştir (Al Seghayer, 2001; Chun ve Plass, 1996; Yoshii, 2006).

Bilgisayar tabanlı egzersizler, dil öğrenme sürecinde olduğu kadar kelime bilgisi, dilbilgisi, yazma, telaffuz gibi dil becerilerini öğretme konusunda da önemli bir rol oynamaktadır (Ravichandran, 2000). Bununla beraber bazı çalışmalarda (Horst, Cobb ve Nicolae, 2005; Levy, 2009) kelime öğretimi ve CALL arasında güçlü bir ilişki olduğunu belirtmektedir. Bu bilgiler ışığında, dijital araçlarla kelime öğrenmenin geleneksel yöntemlere göre daha etkili olduğu ve yabancı dil öğrenenlerin kelime öğrenmede önemli bir katkısı olduğu söylenebilir (Ahmadian, Amerian ve Goodarzi, 2015). Dijital kelime kartı programı Quizlet ile ilgili yapılan çalışmalara da rastlanmaktadır. Foti ve Mendez'in (2014) karma yöntem araştırması, Mesleki Terapi Yüksek Lisans Programı'nda öğrenim gören 21-38 yaş arasındaki 46 gönüllü öğrencinin Quizlet'i sınıf dışında kullanma durumunu açıklamayı amaçlamaktadır. Çalışmanın sonucu, taşınabilirlik, hızlı işleme, kelime setlerini paylaşabilme ve işbirliğini teşvik etme özelliklerinden dolayı katılımcıların çoğunluğunun Quizlet programını kullandığını göstermektedir.

Anjaniputra ve Salsabila (2018), Endonezya'daki bir yüksek öğretim kurumunda Karmakarışık Kelime Dağarcığı dersine devam eden öğrencilerle birlikte çalışarak, Quizlet'in kelime öğrenmedeki etkisini ve bu programla ilgili görüşleri belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın bulgularında, katılımcıların kelime öğrenirken eğlendiklerini, öğrenme sürecinde dikkat süresini artırarak kalıcılığı desteklediğini ve bireylerin sınıf dışı ortamlarda da kullandıklarını belirlenmiştir. Dizon (2016) çalışmasında, İngilizce kelime öğreniminde Quizlet'in etkililiğini araştırmıştır. Çalışmaya, 2015 yılında TOEIC sınavında en yüksek puanı alan öğrenciler katılmıştır. Öğrenciler, Quizlet uygulamasını kullanarak kelime listesini öğrenmeye çalışmışlardır. 10 hafta süren deneysel çalışmadan elde edilen veriler, öğrencilerin yabancı dilde kelime öğreniminde olumlu gelişmeler kaydedildiğini ve öğrencilerin uygulamaya yönelik algılarının yüksek düzeyde olduğunu göstermiştir. Programın kullanılabilirliği ve öğrenme kolaylığı, bu olumlu algıların en yüksek oranına sahip özellikleri olarak belirtilmiştir ve yazar, Quizlet'in İngilizce öğrenilen sınıflarda kullanımını desteklemektedir.

Bu araştırma, öğrencilerin görüşlerine dayanarak kelime öğrenme programının etkililiğini belirlemeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma soruları belirlenmiştir.

1. Derslerde Quizlet programını kullanmak öğrencilerin kelime öğrenmesini nasıl etkilemekte midir?
2. Quizlet programı kelime öğrenmede kullanışlı mıdır?
3. Quizlet programının en sevilen özellikleri nelerdir?
4. Quizlet programını kullanacak/kullanan bireyler için sunulabilecek öneriler nelerdir?

Yöntem

Bu çalışmada, katılımcıların Quizlet kelime öğrenme aracına yönelik değerlendirmelerini belirlemek ve böylece uygulamanın etkililiğini belirlemek amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşmeler yarı yapılandırılmış form ile gerçekleştirilmiştir.

Görüşme, bireylerden belirli bir konu hakkında düşünce ve duygularını almayı amaçlayan bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Sönmez ve Alacapınar, 2017) ve etkili bir bilgi toplama yöntemi olarak kabul edilir (Lambert, 2012). Katılımcılar için Gönüllü Onam Formu ve 18 yaş altı katılımcılar için ise Veli Onam Formu kullanılmıştır. Bu çalışmada yarı yapılandırılmış form ile görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu doğrultuda görüşme formunda yer alan 7 soru katılımcılara yöneltilmiştir. Bu sorular aşağıdaki gibidir.

1. Quizlet'in kelime öğrenimine katkı sağladığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız?
2. Quizlet'in yabancı dil öğrenmenize etkisi ne düzeydedir? Nedenleri ile açıklar mısınız?
3. Quizlet'i kullanım sıklığınızı etkileyen unsurlar nelerdir?
4. Quizlet'te hoşunuza giden özellikleri nedenleri ile belirtir misiniz?
5. Quizlet'te hoşunuza gitmeyen özellik nedir? Neden?
6. Farklı bir dil öğrenirken Quizlet kullanır mısınız?
7. Quizlet'e eklenmesini istediğiniz bir şey var mı?

Katılımcılar

Bu çalışmanın örneklemini, Balıkesir ilinde bir ortaokulda öğrenim gören 5. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örnekleme yöntemi olarak bulunabilir (uygun) örnekleme kullanılmıştır. Bu örnekleme yönteminin en büyük avantajı, araştırmacının katılımcılara kolayca ulaşabilmesidir (Fraenkel ve Wallen, 2003). Katılımcıların yaş ortalaması 11 olup, öğrenci sayısı 34'tür. Katılımcıların daha önce Quizlet deneyimi olmamıştır.

Veri Analizi

Yapılan görüşmelerin sonucunda elde edilen veriler üzerinde betimsel analiz yapılmıştır. Betimsel analizde amaç, bulguların anlaşılır ve yapılandırılmış bir biçimde iletilmesi, okuyucunun konuyu daha iyi kavramasına yardımcı olmaktır. Ulaşılan kategoriler ve kodlar karşılaştırılarak gereksiz ve tekrarlayan kodlamalar çıkarılmış ve gerektiğinde yeni kodlamalar eklenmiştir. Veri toplama sürecine uyulmuş ve elde edilen veriler, en az 10 yıl tecrübeli İngilizce öğretmenlerinin görüşlerine sunulmuş onayları alınmıştır. Verilerin yorumlanma aşamasında, katılımcıların onayını almak için doğrulama yapılmıştır. Sonuçlar yorumların, katılımcılardan elde edilen verilerle örtüştüğü gözlenmiştir. Diğer bir deyişle araştırmanın güvenilirliğini artırmak amacıyla, hem ham veriler hem de yorumlanmış veriler okuyucuya sunulmuş ve bu iki veri arasında yüksek bir uyum tespit edilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırma verileri, nicel araştırmalardaki veriler gibi matematiksel terimlerle ifade edilemez. Bu nedenle, nitel verilerin güvenilirliği değerlendirildiğinde tutarlılık ve teyit edilebilirlik önem kazanır. Nitel verilerin geçerliği ise inandırıcılık ve aktarılabilirlik kavramları çerçevesinde ele alınır (Sönmez ve Alacapınar, 2017).

Görüşmede katılımcılara yöneltilen sorular ve alınan yanıtların, araştırmanın olgularıyla bağlantılı olduğu sonucuna varılmıştır. Çalışmada, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kurallarına uyulmuş ve toplanan verilerin analizinde uygun ayrıştırma yöntemleri kullanılmıştır. Bu nedenle, görüşme tekniğinin tutarlı olduğunu söylemek mümkündür. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedilmiş ve veriler saklanmıştır. Bu durum, görüşme verilerinin teyit edilebilirliğini kanıtlamaktadır. Bu bilgiler ışığında, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, güvenilir bir ölçme aracı olarak kabul edilmektedir.

Bulgular ve Yorumlar

Görüşmeler sonucunda elde edilen yanıtlar, betimsel-yorumlayıcı analiz yoluyla kodlanmış ve 4 farklı tema belirlenmiştir. Bu kodlar ve temalar, ayrıntılı olarak alt başlıklar şeklinde verilmiştir.

- Quizlet programının etkisi
- Quizlet programının kullanışlılığı
- Quizlet programının en sevilen özellikleri
- Quizlet programı hakkındaki gelecek planları ve öneriler

Quizlet programının etkililiği

Öğrencilerin, Quizlet uygulamasının etkililiğine dair verdikleri cevaplarla ilgili temalar ve kategoriler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Quizlet uygulamasının yabancı dilde kelime öğrenmede etkililiğine ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f	
Etkililik	Başarı	Kelime testlerindeki başarının artması	10	
		Dersi daha iyi anlama	3	
		Hikaye kitaplarını daha rahat okuma	3	
		Telaffuzları dinleyebilme	3	
	Motivasyon	Oyunlar	Oyunlar	4
			Resimler	4
		Aktiviteler	Aktiviteler	3
			Teknoloji kullanımı	2
			Örnek cümleler	2

Quizlet uygulamasının yabancı dilde kelime öğrenmedeki etkililiğine yönelik elde edilen veriler Etkililik teması altında toplanmıştır. Kategoriler ise Başarı ve Motivasyon olarak belirlenmiştir. İncelenen görüşlere göre, kelime testlerindeki başarı artışı, Quizlet programının etkililiğiyle ilgili en yaygın karşılaşılan faktör olarak belirlenmiştir.

Aşağıda, öğrencilerin Quizlet uygulamasının etkililiğiyle ilgili verdikleri bazı cevaplara yer verilmiştir.

Öğrenci9: “Quizlet programı ile İngilizce kelime bilgimin arttığını düşünüyorum. İlk başta kelime ezberlemekten korkuyordum ama Quizlet’i kullandıktan sonra kelime testindeki başarıım arttı. Aynı başarıyı bütün kelime testlerinde elde etmek için her hafta Quizlet’e çalıştım”. (Başarı – Kelime testlerindeki başarının artması)

Öğrenci25: “Quizlet’in İngilizce öğrenmeye katkı sağladığını düşünüyorum. Quizlet’teki kelimeleri çalışıp öğrendikten sonra derste öğretmenin söylediklerini daha iyi anlayabildiğimi fark ettim”. (Başarı – Dersi daha iyi anlama)

Öğrenci33: “Quizlet’in okuduğum İngilizce kitapları anlamam konusunda bana yardımcı olduğunu düşünüyorum”. (Başarı – Hikaye kitaplarını daha rahat okuma)

Öğrenci16: “Örnek cümleler ve resimler sayesinde Quizlet’te kelime öğrenmek çok daha kolay ve akılda kalıcıydı bu yüzden programın kelime öğrenmeye olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum”. (Motivasyon – Örnek cümleler / Resimler)

Öğrenci6: “Çok eğlenceli aktiviteler ve oyunlar ile kelime öğrettiği için İngilizce kelimeleri daha iyi öğrendiğimi düşünüyorum”. (Motivasyon – Aktiviteler / Oyunlar).

Öğrenci3: “Programın İngilizce öğrenmemi geliştirdiğini düşünüyorum çünkü kelimelerin telaffuzlarını dinleme özelliği, dinleme ve konuşma etkinliklerini yaparken bana fayda sağladı”. (Başarı – Telaffuzları dinleyebilme)

Öğrenci2: “Quizlet programı sayesinde derse olan ilgim ve derste motivasyonum önemli derecede arttı”. (Motivasyon – Teknoloji kullanımı)

Öğrenci21: “Teknoloji ile kelime öğrenmek çok etkileyiciydi ve kelimelerin aklımda kalmasını sağladı”. (Motivasyon – Teknoloji kullanımı)

Öğrenci11: “Quizlet programında dinleme, yazma, eşleştirme ve testler gibi birçok aktivite vardı. Sözlük kullanmaktan çok daha pratik ve kullanışlıydı. Quizlet ile kelimeleri daha iyi pekiştirdim”. (Motivasyon – Aktiviteler)

Quizlet programının kullanışlılığı

Quizlet uygulamasının kullanışlılığına dair verilen cevaplar incelenmiş, cevaplarla ilgili temalar ve kategoriler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin Quizlet uygulamasının kullanışlılığına ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Kullanışlılık	Kullanım fazlalığı	Eğlenceli	11
		Kolay	6
		Anlık geri bildirim	4
		İçerik Zenginliği	3
		Zaman ve mekan sınırsızlığı	2
	Kullanım azlığı	Sistemin kısaltmaları kabul etmemesi	4
		Örnek cümleler ve resimlerin yetersizliği	2
		Teknik problemler	2

Quizlet uygulamasının kullanışlılığına dair verilen cevaplar incelendiğinde, 26 öğrencinin programı eğlenceli, kolay, pratik ve içerik açısından zengin bulduklarını belirttiği görülmektedir. Ayrıca, programın hem web tabanlı hem de mobil uygulama olarak kullanılabilmesi, anlık geri bildirim

sağlaması gibi özelliklerin de kullanılabilirlik açısından önemli olduğu vurgulanmıştır. Bu cevaplar *Kullanım fazlalığı* ve *Kullanım azlığı* alt kategorileriyle ilişkilendirilerek *kullanışlılık* temasını oluşturmuştur.

Öğrenci5: “Daha önceden kelime ezberlerken çok sıkılıyordum, Quizlet ile kelime öğrenmek çok kolay ve eğlenceliydi”. (Kullanım fazlalığı – Eğlenceli / Kolay)

Öğrenci31: “Quizlet uygulamasını telefona da indirdiğim için kelimeleri istediğim zaman istediğim yerde çalışabildim bu yüzden kelimeleri düzenli olarak tekrar edebildim”. (Kullanım fazlalığı – Zaman ve mekan sınırsızlığı)

Öğrenci23: “Quizlet programında sorulan sorulara yanlış cevap verdiğimde, program onu hemen düzeltiyordu. Böylelikle, ben de hangi kelimeyi öğrenip öğrenmediğimi kolay bir şekilde anlıyordum ve ona göre tekrar çalışıyordum”. (Kullanım fazlalığı – Anlık geri bildirim)

Öğrenci13: “Kelimeleri sözlükten bulmak çok zamanımı alıyordu, Quizlet’i kullanmak ve oradan kelime öğrenmek çok daha kolaydı ve çok zamanımı almıyordu”. (Kullanım fazlalığı – kolay)

Öğrenci4: “Aynı uygulamada hem kelimeleri, resimleri, örnek cümleleri gördüğüm hem de kelimelerin telaffuzlarını ve yazılışlarını öğrenebildiğim için, Quizlet’in çok kullanışlı olduğunu düşünüyorum”. (Kullanım fazlalığı – İçerik zenginliği)

Bazı öğrenciler, Quizlet programını kullanırken teknik sorunlarla karşılaşmaları, örnek cümlelerin ve resimlerin yetersiz olduğunu düşünmeleri ve programı kullanmanın zor olduğunu düşünmeleri nedeniyle programın kullanımında zaman zaman sıkıntılar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu duruma ilişkin bazı görüşler aşağıda sunulmuştur.

Öğrenci25: “İnternet ile ilgili problem yaşadığım zaman sistem kendini yeniledi ve çalışma setine baştan başlamak zorunda kaldım bu da Quizlet’i kullanırken sıkıntı yaşamama sebep oldu”. (Kullanım azlığı – Teknik problemler)

Öğrenci1: “Program, ‘yazma’ bölümünde kısaltmaları kabul etmiyordu. O yüzden yazarken çok güçlük çektim, zor bir çalışma moduydu”. (Kullanım azlığı – Sistemin kısaltmaları kabul etmemesi)

Öğrenci27: “Bazı kelimelerin anlamını örnek cümlelere ve resimlere bakarak anlamak zordu”. (Kullanım azlığı – Örnek cümleler ve resimlerin yetersizliği)

Quizlet programının en sevilen özellikleri

Quizlet uygulamasının en sevilen özellikleri ile ilgili öğrencilerin düşünceleri ile ilgili temalar ve kategoriler Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. Öğrencilerin Quizlet’in en sevilen özelliklerine ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
En sevilen / sevilmeyen özellikler	Oyun modu	Eşleştir oyunu	10
		Yer çekimi oyun	8
		Quizlet-canlı	5
	Öğren modu	Test	6
		Harf harf kodlama	3
		Yazma	2

Katılımcılarla yapılan görüşmelere göre, öğrencilerin en sevdiği özellik Quizlet uygulamasındaki oyun modlarıdır. Öğrencilerin çoğunluğu oyunları en çok beğendiklerini ifade etmektedir. En popüler oyunlar arasında "Match-Eşleştir" oyunu birinci sırada yer alırken, ikinci sırayı "Gravity-Yerçekimi" oyunu almaktadır. "Test" adı verilen çalışma modu ise üçüncü sıradadır. Öğrenciler, uygulamadaki oyunlar ve çalışma modları da düşünüldüğünde en çok beğendikleri özellikler hakkında öğrenen görüşleri aşağıdaki gibidir.

- Öğrenci7: “Quizlet ile ilgili en çok oyun modlarını sevdim. En sevdiğim oyun ‘Match-Eşleştir’ oyunu çünkü kelimeleri zamanla yarışarak eşleştirmek çok eğlenceli”. (Oyun modu – Eşleştir Oyunu)
- Öğrenci34: “Quizlet’te en çok ‘Eşleştirme’ oyununu sevdim. Bu etkinlikte arkadaşlarımla da sıralamasını görüyordum, geride kaldığımda tekrar oyunu oynayarak daha hızlı bitirmeye çalışıyordum”. (Oyun modu – Eşleştir oyunu)
- Öğrenci14: “Kelimeleri eşlerinin üzerine sürükleyerek kaybolmalarını sağlamak çok eğlenceli ve heyecan verici. O yüzden, en çok ‘Match’ oyununu sevdim”. (Oyun modu – Eşleştir oyunu)
- Öğrenci28: “Quizlet programında en çok oyun modlarını sevdim ve en sevdiğim oyun, ‘Gravity-Yerçekimi’ oyunuydu. Oyunu ‘kolay-orta-zor’ seçenekleriyle oynamak çok eğlenceliydi”. (Oyun modu – Yer çekimi oyunu)
- Öğrenci26: “En çok ‘Yerçekimi’ oyununu sevdim çünkü skorlarım arttıkça, oyunda seviyem de arttı. Ayrıca, bir işim çıktığında, oyunu durdurup sonra oyuna tekrar edebilme imkanım vardı”. (Oyun modu – Yer çekimi oyunu)
- Öğrenci17: “Oyunda en çok ‘Çalış’ modülü içerisindeki ‘Test’ modunu sevdim çünkü kelimeleri çalıştıktan sonra doğru yanlış sorular, yazılı sorular ve çoktan seçmeleri sorularla kendimi test edebildim ve yanlışımı görebildim”. (Öğren modu – Test)

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, Quizlet uygulamasında en sevilmeyen özelliklerin çalışma modları ve oyunlar kategorisi altında bulunduğu ortaya çıkmıştır. Öğrenciler tarafından en sevilmeyen özellikler arasında "Write-Yazma" ve "Spell-Yazım" modülleri yer almaktadır. "Write" modu birinci sırada yer alırken, onu "Spell" modu takip etmektedir. Ardından da "QuizletLive-QuizletCanlı" bölümü oyun modülünde yer almaktadır. Uygulamada öğrencilerin en beğenmedikleri kısımlar hakkındaki ifadeler aşağıdaki gibidir.

- Öğrenci30: “Uygulamada ‘Write’ modunu hiç sevmedim. Yazarken büyük harf ve küçük harfi unuttuğum zaman, uygulama kelimeyi yanlış kabul ediyor ve aynı kelimeyi tekrar yazmak zorunda kalıyorum”. (Öğren modu – Yazma)
- Öğrenci12: “Programda en sevmediğim özellik, ‘Yazma’ alıştırmaları oldu. Yazma alıştırmalarında kelimenin anlamını yazarken ‘i’ harfini ‘ı’ olarak ya da ‘I’ harfini ‘İ’ olarak yazdığım zaman yanlış cevap olarak kabul ediyor. Bu yüzden, telefondan Quizlet kelimelerini çalıştığım zaman o harfleri yazarken zorluk yaşadım”. (Öğren modu – Yazma)
- Öğrenci8: “Quizlet’te ‘Spell’ modunu hiç sevmedim. Kelimenin kendisi söylendiğinde onu yazabildim. Ancak örnek kelime telaffuz edildiğinde, onu yazmakta zorlandım. Mesela, cümlede ‘There are’ olan yere ‘There’re’ yazdığım zaman yanlış kabul ediyordu”. (Öğren modu – Harf harf kodlama)
- Öğrenci19: “‘Spell’ modunu hiç sevmedim. Örnek cümleleri yazmak çok zaman alıyordu ve kelimelerin ya da eklerin kısaltmalarını yazdığım zaman, sistem doğru kabul etmiyordu”. (Öğren modu – Harf harf kodlama)
- Öğrenci10: “Quizlet uygulamasında ‘QuizletLive’ oyununu hiç sevmedim. Takım halinde yarıştığımız için tedirgin oldum. Yanlış yapma ihtimalimde, arkadaşlarımla tepkisinden çekindim”. (Oyun modu – Quizlet-canlı)
- Öğrenci32: “En sevmediğim oyun, QuizletLive’di. Bence QuizletLive, oyundan çok yarışma ve sınav gibiydi. Diğer modları, QuizletCanlı’dan daha çok sevdim”. (Oyun modu – Quizlet-canlı)

Quizlet programı ile ilgili gelecekteki planlar ve öneriler

Araştırmaya katılan öğrencilere, ileride farklı bir yabancı dil öğrenirken gelecekte Quizlet uygulamasını kullanma planları ve Quizlet uygulamasında görmek istedikleri etkinlikler/özellikler ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Öğrencilerin bu konularla ilgili görüşleri alınmıştır.

Tablo 4. Quizlet ile ilgili gelecekteki niyetler ve önerilere ilişkin öğrenci görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Niyetler ve Öneriler	Kullanım alanları	Almanca kelimeler	25
		Türkçe deyimler	9
	Eklemek önerilen özellikler	Konuşma özelliği	20
		Kısaltmalara duyarlı sistem	14

Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda, çoğunluğunun farklı bir yabancı dilde de Quizlet programını kullanabileceğini ve tercih ettikleri dilin Almanca olduğu belirlenmiştir. Bazı öğrenciler, Türkçedeki deyimleri öğrenirken zorluk yaşadıklarını ancak Quizlet'teki görseller ve etkinlikler sayesinde deyimleri ve bunların ne anlama geldiğini anladıklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler, Quizlet programını gelecekte kullanıp kullanmama konusunda kararsız olduklarını ifade etmişlerdir. Bu kararsızlık, öğrencilerin kendi başlarına siteye giriş yaparak kelime setlerine çalışmanın gerekliliği ve sınav olmaması durumunda bu çalışmanın yeterli olup olmadığı konusunda emin olmamalarından kaynaklanmaktadır. Öğrenciler, öğretmenlerinin teşviği ve yönlendirmesiyle devam etmek istediklerini vurgulamışlardır.

Katılımcılara, Quizlet'e özellik eklemek isteyip istemedikleri konusunda yöneltilen soruya göre, öğrencilerin talep ettikleri özellikler arasında "konuşma-telaffuz" özelliği ve "Spell" ile "Write" bölümlerinin kısaltmalar, noktalama işaretleri ve küçük-büyük karakterlere duyarlı olması yer almaktadır. Öğrencilerin Quizlet uygulamasıyla ilgili dile getirdikleri planlar ve tavsiyeler aşağıda örneklendirilmiştir.

Öğrenci32: “Quizlet programında, Almanca dilinde kelime öğrenmek isterim”. (Kullanım alanları – Almanca kelimeler)

Öğrenci3: “Türkçede deyimlerin anlamlarını birbiriyle karıştırıyorum. Quizlet sayesinde Türkçedeki deyimler ve anlamlarını, resimler ve alıştırmalar ile birlikte daha kolay öğreneceğimi düşünüyorum”. (Kullanım alanları – Türkçe deyimler)

Öğrenci20: “Programı, Almanca dilinde de kelime öğrenmek için kullanmak isterim. Böylece, Almanca dersindeki başarımlarım daha da artar”. (Kullanım alanları – Almanca kelimeler)

Öğrenci22: “Quizlet programına, kelime ve örnek cümle telaffuzlarımı kaydedip bize doğru ya da yanlış olarak dönüt verebilecek bir özellik eklemek isterim. Çünkü programda, dinleme ile ilgili aktivite var ancak konuşma ile ilgili alıştırmalar bulunmamaktadır”. (Eklemek önerilen özellikler – Konuşma Özelliği)

Öğrenci12: “Programın yazma alıştırmalarında, kısaltmaları ve noktalama işaretlerini de doğru kabul etmesinin daha iyi olacağını düşünüyorum. Örneğin, ben ‘can not’ yerine ‘can’t’ yazdığımda bunun doğru kabul edilmesini istiyorum”. (Eklemek önerilen özellikler – Kısaltmalara duyarlı olma)

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma, İngilizce öğrenen bireylerin Quizlet programı ile kelime öğrenimi hakkındaki görüşlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Görüşmeler yoluyla veri toplanmıştır. Katılımcılara programa dair 7 soru yöneltilmiş ve verilen cevaplara göre 4 tema belirlenmiştir. Bunlar; Etkililik, kullanışlılık, en beğenilen özellikler ve programla ilgili gelecek planları ve tavsiyeler olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın ilk teması, öğrencilerin Quizlet programının etkililiği hakkındaki görüşlerini içermektedir. Bu görüşlerden açıkça anlaşıldığı üzere, Quizlet programı İngilizce kelime öğrenimini geliştirmekte ve yabancı dil edinimine önemli katkı sağlamaktadır. Bu bulgular, Baturay, Yıldırım ve Daloğlu'nun (2009) ve Kocaman'ın (2015) çalışmalarına benzer olarak, kelime öğrenme araçlarının öğrencilerin kelime bilgisi düzeyine olumlu katkı sağladığını, onların pozitif tutumlar geliştirmesine yardımcı olduğunu ve kelimeyi hatırlama düzeyini artırdığını göstermiştir.

İkinci temada, öğrencilerin Quizlet'in kullanılabilirliğine dair fikirlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin çoğu uygulamayı sıkça kullandığını ifade etmekte ve bunun nedenleri arasında programın kullanışlı olması, eğlendirmesi, anında geri bildirim sağlaması ve hem web hem de telefon uygulamasının bulunması yer almaktadır. Bu olumlu özellikler, Lees'in (2013) çalışmasında da vurgulanmıştır. Ancak, bazı katılımcılar programın kullanımının kolay olmadığını ifade etmektedir. Bu kişiler, teknik sorunlarla karşılaştıklarını, örnek cümlelerin ve resimlerin yetersiz olduğunu ve yazma alıştırmalarıyla ilgili zorluklar yaşadıklarını belirtmektedir. Bu negatif durumlar, Köse ve Mede'nin (2016) ve Kálecký'nin (2016) çalışmalarında da bahsedilen olumsuzluklarla aynı doğrudur.

Araştırmanın üçüncü teması kapsamında, öğrenciler tarafından en beğendikleri özelliklere değinilmiş ve sonuç olarak, en beğenilen tarafının oyun modları olduğu görülmüştür. En beğenilen oyun sıralamasında "Eşleştirme" ve "Yerçekimi" oyunlarıdır. Üçüncü sırada ise "Test" modülü yer almaktadır. Sonuçlar, Brown ve Pallitt'in (2015) ve Jackson'ın (2015) çalışmalarıyla benzerlik göstermektedir. Ayrıca, Yip ve Kwan'ın (2006) araştırmasının sonuçlarına göre, çevrimiçi oyunlar kelime edinimi için daha etkili olup, oyunlar motivasyonu ve özgüveni artırmaktadır. Görüşmeler sonucunda, en sevilmeyen özelliğin "Write" modülü olduğu belirtilmektedir. İkinci sırada ise "Spell" modülü ve üçüncü sırada "Quizlet Canlı" oyunu yer almaktadır. "Write" ve "Spell" modüllerinin beğenilmeme nedenlerinin, modül isimlerinin kısaltmalarının anlaşılmasında, noktalama işaretleri ve büyük ve küçük harf duyarlılığının olmaması ve bir takım hataların yer alması olduğu görülmüştür. "Quizlet Canlı" oyununu sevmeyenler ise takım arkadaşlarından gelebilecek tepkilere ve oyunda sınav havası hissetmelerine karşı olumsuz bir tutum sergilemektedir.

Araştırmanın son teması, öğrencilerin Quizlet programına yönelik gelecekteki niyetleri ve önerilerini içermektedir. Buna göre, Quizlet'i farklı bir yabancı dilde kelime öğrenirken için kullanabileceklerini belirten öğrencilerin sayısı çoğunluktadır. Bazı öğrenciler ise bu konuda emin olmadıklarını belirtmektedir. Kararsızlık sebepleri arasında, kendi kendilerine çalışmanın gerekliliği ve sınav olmayışı durumunda bu çalışmanın yararlı olup olmadığı konusunda belirsizlik yaşamaları yer almaktadır. Ayrıca, Quizlet programındaki resimler ve alıştırmalar sayesinde Türkçedeki deyimleri öğrenirken daha faydalı olabileceğini ifade etmektedir. Öğrencilere, "Quizlet'e eklenmesini istediğiniz bir şey var mı?" şeklinde soru yöneltilmiştir. Bu bağlamda, öğrencilerden gelen iki öneri bulunmaktadır. Birincisi, kelime ve ifadeleri doğru seslendirebilmelerine ve bu ifadelerin doğruluğuna dair geri bildirim veren bir modül olmasıdır. İkincisi ise, "Spell" ve "Write" bölümlerindeki yazma etkinliklerinin kısaltmalara, noktalama işaretlerine ve harflerin büyük ya da küçük yazılmasına duyarlı olmasıdır.

Kelime edinimi sürecine entegre edilen bir bilgisayar tabanlı kelime bilgi kartı programı, öğrencilerin kelime öğrenmeye dair tutumlarını büyük oranda olumlu şekilde etkilemektedir (Altınar, 2011). Bu bağlamda Quizlet, kullanıcıların dikkatlerini çekmek (görsel ve puanlarla), güven duygusunu artırma (ilerleme ve başarıyla beraber), etkileşimli ortam sunma (anlık geri bildirim sağlama), kendi öğrenmelerinin kontrolünü sağlama (kelimeler ve oyunlar aracılığıyla) ve rekabet duygusunu geliştirme (yarışma ve sınıf içi oyun sıralamalarıyla) gibi katkıları bulunmaktadır (Stroud, 2014). Diğer bir deyişle, bu tür uygulamalar kullanımı, öğrenenlere dinamik ve eğlenceli bir platform sunması nedeniyle yabancı dil öğrenmenin önemli unsurları haline gelmiştir.

Öneriler

Sonuç olarak Quizlet uygulamasının öğrencilerin yabancı dilde kelime ediniminde oldukça etkili bir araç olduğu söylenebilir. Görüşmeler sonucunda elde edilen duyu ve düşünceler, öğrencilerin Quizlet programına karşı olumlu bir tutum geliştirdiğini göstermektedir. Quizlet'in oyun ve etkinlik modlarıyla öğrencilerin ilgisini çekerek kelime öğrenme sürecini sıkıcı olmaktan çıkardığı görülmüştür. Bu bağlamda aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

1. Quizlet ve benzeri dijital kelime öğrenme programları, etkili ve kalıcı bir şekilde yabancı dil öğretiminde kullanılabilir ve kullanımları yaygınlaştırılabilir.
2. Kelime öğretimi için Quizlet gibi dijital kelime öğrenme uygulamaları, öğretim programlarına dahil edilerek kullanımları genişletilebilir.
3. Quizlet ve diğer dijital kelime öğrenme uygulamaları, teknolojinin gelişmesiyle birlikte güncellenerek avantajları ve dezavantajları gözden geçirilebilir.

4. Quizlet gibi uygulamalar, çeşitli öğretim yöntemleri ve teknikleriyle birlikte ele alınarak çeşitli eğitim uygulamaları ve araştırmalar geliştirilebilir.
5. Quizlet ve diğer çevrimiçi kelime öğrenme uygulamaları, farklı derslere de entegre edilebilir.
6. Örneklem büyüklüğü veya yaş grupları farklı katılımcılarla bu araştırma sonuçları irdelenebilir.
7. Bu araştırma bir ünite ile sınırlandırılmıştır. Bu bağlamda daha kapsamlı araştırmalar yapılabilir.
8. Uygulama kullanırken harcanan sürenin incelendiği çalışmalar, bu değişken ile kelime edinimi arasındaki ilişkiyi belirleyebilecek çalışmalar yapılabilir.
9. Gelecekte yapılacak araştırmalarda kontrol gruplarının bulunması, Quizlet kullanımının geleneksel kelime öğrenme kartları karşılaştırıldığı çalışmalar yapılabilir.
10. Kelime öğrenme düzeyini ölçmek için yapılan testlerin yanı sıra dinleme ve yazma testlerine yer verilebilir.
11. Yaşanan teknik sorunları gidermek ve grup etkinliklerinde hata yapma korkusunu azaltmak için oyunlar sınıf ortamında öğretmen rehberliğinde gerçekleştirilebilir.

Kaynakça

- Ahmadian, M., Amerian, M. & Goodarzi, A. (2015). A Comparative study of paper-based and computer-based contextualization in vocabulary learning of EFL students. *Advances in Language and Literary Studies*, 6(2), 96-102. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.all.v.6n.2p.96>
- Al Seghayer, K. (2001). The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*, 5(1), 202-232.
- Altınar, C. (2011). *Integrating a computer-based flashcard program into academic vocabulary learning* [Unpublished doctoral dissertation]. Iowa State University.
- Anjaniputra, A. G. & Salsabila, V. A. (2018). The merits of Quizlet for vocabulary learning at tertiary level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1-11. <https://doi.org/10.25134/iefj.v4i2.1370>
- Baturay, M., Yıldırım, S., & Daloğlu, A. (2009). Effects of web-based spaced repetition on vocabulary retention of foreign language learners. *Eurasian Journal of Educational Research*, 8(34), 17-36.
- Brown, C. & Pallitt, N. (2015). *CILT position paper: personal mobile devices and laptops as learning tools*. University of Cape Town.
- Chun, D.M. & Plass, J.L. (1996). Effects of multimedia annotations on vocabulary. *Modern Language Journal*, 80, 183-198.
- Deng, H. & Shao, Y. (2011). Self-directed English vocabulary learning with a mobile application in everyday context. *10th World Conference on Mobile and Contextual Learning: mLearn 2011 Conference Proceedings*, China, 24-31.
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 2(16), 40-56.
- Ezeamuzie, N. M., Rhim, A. H. R., Chiu, D. K., & Lung, M. M. W. (2022). Exploring gender differences in foreign domestic helpers' mobile information usage. *Library Hi Tech*, 40(6), 1582-1605. <https://doi.org/10.1108/LHT-07-2022-0350>
- Frاند, J. (2000). The information-age mindset: Changes in students and implications for higher education. *EDUCAUSE Review*, 35(5), 15-24.
- Foti M.K., & Mendez J. (2014). Mobile learning: How students use mobile devices to support learning. *Journal of Literacy and Technology*, 15(3), 58-78b.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2003). *How to design and evaluate research in education*. Fifth ed. New York: McGraw-Hill.
- Geddes, S.J. (2004). Mobile learning in the 21st century: benefit for learners. *Knowledge Tree e-journal: An e-journal of flexible learning in VET*, 30(3), 214-218.

- Ghfar, Z. N., Sawalmeh, M. H., & Mohamedamin, A. A. (2023). Impact of communicative language teaching method on students' speaking and listening skills: A Review Article. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 6(1), 54-60. <https://doi.org/10.32996/ijlt.2023.6.1.8>
- Hanrahan, K. (2005). More homework please! Investigating the use of ICT as an effective, motivating and stimulating homework tool in modern foreign languages. *Reflecting Education*, 1(1-2), 41-58.
- Horst, M., Cobb, T. & Nicolae, I. (2005). Expanding academic vocabulary with an interactive on-line database. *Language Learning & Technology*, 9(2), 90-110.
- Howe, N. & Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next great generation*. Vintage.
- Jackson, D. B. (2015). A targeted role for L1 in L2 vocabulary acquisition with mobile learning technology. *Perspectives (TESOL Arabia)*, 23(1), 6-11.
- Kocaman, O. (2015). *Effects of computer assisted vocabulary instruction on vocabulary learning and vocabulary learning strategies* [Yüksek lisans tezi], İstanbul Yeditepe Üniversitesi.
- Lambert, M. (2012). *A beginner's guide to doing your education research project*. India: Sage Chennai.
- Lee, K. W. (2000). English teachers' barriers to the use of computer-assisted language learning. *The internet TESL Journal*, 6(12), 1-8.
- Lees, D. (2013). A brief comparison of digital- and self-made word cards for vocabulary learning. *Kwansei Gakuin University Humanities Review*, 18, 63-64.
- Levy, M. (2009). Technologies in use for second language learning. *The Modern Language Journal*, 93(1), 769-782.
- Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Pitler, H. J. (2006). Viewing technology through three lenses. *NAESP*, 85(5), 38-42.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Ravichandran, T. (2000). Computer assisted language learning (CALL). In the perspective of interactive approach: Advantages and apprehensions. *National Seminar on CALL*, 82-89.
- Sagarra, N. & Zapata, G. C. (2008). Blending classroom instruction with online homework: A study of student perceptions of computer-assisted L2 learning. *ReCALL*, 20(2), 208-224.
- Saran, M. & Seferoğlu, G. (2010). Supporting foreign language vocabulary learning through multimedia messages via mobile phones. *Hacettepe University Faculty of Education Journal*, 38(38), 252-266.
- Sarıca, G. N. & Çavuş, N. (2009). New trends in 21st century English learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 439-445.
- Stockwell, G. (2007). A review of technology choice for teaching language skills in areas in the CALL literature. *ReCALL Journal*, 19(2), 105-120.
- Stroud, R. (2014). Students engagement in learning vocabulary with CALL. In S. Jager, L. Bradley, E. J. Meima, S. Thouésny (Eds), *CALL Design: Principles and Practice; Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference* (pp. 340-344), Groningen.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: The rise of the net generation*. McGraw Hill.
- Texas Reading Initiative. (2002). *Promoting vocabulary development: Components of effective vocabulary instruction*. Texas Education Agency.
- Uzunboylu, H., Bicen, H. & Çavuş, N. (2011). The efficient virtual learning environment: A case study of web 2.0 tools and Windows live spaces. *Computers & Education*, 56(3), 720- 726.
- Yip, F.W. & Kwan, A.C. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249.
- Yoshii, M. (2006). L1 and L2 glosses: Their effects on incidental vocabulary learning. *Language Learning and Technology*, 10(3), 85-101.

Extended Abstract

Literature Review

Using computer technology in English language teaching has been a popular topic since the 1960s (Lee, 2000). Vocabulary learning is regarded as the building block of a language (Francis & Simpson, 2009; Nation, 2001) and a sine qua non for communicating, and it is emphasized that without grammar communication is only partial, while without words nothing can be conveyed (Wilkins, 1972). The ease of access, the increase in speed and the decrease in costs allow the Internet to be used more frequently in second foreign language learning as well as in various fields (Sarica & Çavuş, 2009).

Upon exploring the literature, several studies conducted by researchers on the digital vocabulary card program Quizlet can be found. The results of Foti and Mendes's (2014) study indicate that most of the participants used the Quizlet program due to its portability, processing speed, the ability to share vocabulary sets with friends, and its encouragement of collaboration. Anjaniputra and Salsabila (2018) stated in their study that the participants did not get bored while using the application, it increased the attention span of the learner, provided retention in learning and encouraged individuals to learn outside the classroom. Similarly, Dizon (2016) shows that the use of Quizlet contributed positively to students' vocabulary acquisition in a foreign language and that the participants had positive perceptions of Quizlet.

Methodology

In this study, the interview technique was utilized as a qualitative research method. Semi-structured interviews were conducted to determine the participants' evaluations of the Quizlet vocabulary learning tool. The interviews were analyzed using descriptive analysis, where the data described are interpreted by the researcher. (Sönmez & Alacapınar, 2017).

Findings and Discussion

The responses regarding Quizlet's contribution to English vocabulary learning were grouped under the categories of Success and Motivation within the theme of Effectiveness. Students reported that they found the Quizlet program useful because it is enjoyable, easy to use, practical, available as both a phone and web application, provides instant feedback, and is rich in content. Based on the findings from the interviews conducted with the participants, it is concluded that the most popular feature is the game modes.

Results and Recommendations

To summarize, the use of these tools is preferred in foreign language learning processes because they provide learners with dynamic platforms and are fun. Another result of the study is that Quizlet application makes vocabulary learning fun by motivating students through its game and study modes. It is concluded that Quizlet digital vocabulary card application makes a significant contribution to 5th grade students' vocabulary acquisition and their perceptions towards English lesson, and it is a method that should be utilized. In the Quizlet application, students' views on this issue were taken under the category of study modes and games related to the theme of the most disliked features of the program.

The majority of the students stated that they would like to use the program to learn vocabulary in another language in the future and that this language is German, which is taught as a second foreign language at school.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

