

**QUIZZZ APPLICATION AS A LEARNING MEDIA
CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT TK ISLAM ALAZHAR 1
KEBAYORAN BARU JAKARTA SELATAN**

1. Babay Nurbani

Universitas Pancasakti Bekasi
babaynurbani72@gmail.com

2. Ana Mariana

Universitas Pancasakti Bekasi
anamariana1511@gmail.com

3. Hulailah Istiqlaliyah

Institut Ilmu Al Qur'an (IIQ) Jakarta
hulailah@iiq.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the use of Quizizz learning media in online learning. This study aims to find out how to analyze Quizizz learning media in online learning for Al Azhar Islamic Kindergarten 1 students, especially in group B3 with a total of 17 people. Data collection techniques using observation and documentation techniques. The results of the study on analyzing the Quizizz learning media in online learning at Al Azhar Islamic Kindergarten 1 showed that using the Quizizz application could foster students' motivation and interest in learning. This is because learning activities become fun.

Kata Kunci: Quiziz, Learning Media, Childhood

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
7 Juni 2022

Naskah Direvisi
30 Agustus 2022

Naskah Diterbitkan:
30 September 2022

**APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM ALAZHAR 1 KEBAYORAN BARU
JAKARTA SELATAN**

1. Babay Nurbani
Universitas Pancasakti Bekasi
babaynurbani72@gmail.com

2. Babay Nurbani
Universitas Pancasakti Bekasi
babaynurbani72@gmail.com

3. Hulailah Istiqlaliyah
Institut Ilmu Al Qur'an (IIQ) Jakarta
hulailah@iiq.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring pada siswa TK Islam Al Azhar 1 khususnya di kelompok B3 dengan jumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai menganalisis media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring di TK Islam Al Azhar 1 bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar menjadi menyenangkan.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
7 Juni 2022

Naskah Direvisi
30 Agustus 2022

Naskah Diterbitkan:
30 September 2022

A. PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa keemasan yang sangat berarti, karena pada masa ini sedang berproses tumbuh kembang anak yang luar biasa, bila mendapat stimulus yang baik maka tumbuh kembangnya pun akan baik pula, begitupun sebaliknya. Setiap orang tua pasti mengharapkan anaknya tumbuh kembang secara optimal, untuk itu anak butuh rangsangan, motivasi dan semangat dari orang-orang yang ada disekitarnya, karena anak tumbuh dan berkembang tidak terjadi dengan begitu saja, melainkan butuh dukungan orang-orang disekitarnya.

Masa Belajar pada anak usia dini, adalah masa yang sangat menyenangkan, anak-anak dapat belajar dari bermain, bergerak, bersosialisasi, berlatih untuk mandiri, melakukan eksperimen atau percobaan dan semua yang dialami anak dapat berupa pengalaman yang pada akhirnya akan menjadi pelajaran bagi anak itu sendiri.

Orang tua dan sekolah dapat memberi media pembelajaran yang menarik buat anak, media pembelajaran tersebut bisa didapat dari lingkungan sekitar, ataupun olahan pabrik, atau media pembelajaran digital berupa quizizz yang sering kali digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran online.

Media pembelajaran yang menarik akan membuat anak-anak semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena tidak membosankan dan biasanya anak akan memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang besar sehingga anak ingin bersekolah kembali esok harinya, bahkan tak jarang anak tidak ingin mengakhiri kegiatan belajar pada hari itu, meskipun waktu belajar telah selesai. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian

anak didik untuk tercapainya tujuan Pendidikan (Ariyanti 2016).

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Khadijah adalah segala apapun itu yang dapat digunakan sebagai alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima untuk dapat merangsang perhatian dan pikirannya agar berpusat kepada pembelajaran (Syukri 2021).

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat memberi rasa semangat pada anak didik untuk mengikuti kegiatan belajar dengan gembira serta dapat menyerap pelajaran dengan baik.

Sedangkan Schramm Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar menurut (Fadhilah 2015).

Depdiknas tahun 2003 mengungkapkan bahwa Media adalah semua benda dan alat yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Widayati 2009).

Pendapat lain mengungkapkan definisi Media Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD) adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. <https://www.paud.id/definisi-media-pembelajaran-anak-usia-dini-paud/>.

Teknologi yang semakin maju, berkembang begitu cepat dapat mendukung guru dalam membuat media pembelajaran dengan berbagai macam kegiatan yang menarik yang dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik, sehingga anak-

anak tidak merasa bosan, melainkan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan tentunya mempunyai manfaat yang besar baik bagi peserta didik ataupun bagi guru atau pengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap pelajaran yang diberikan serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam belajar dan menghilangkan rasa jenuh atau bosan, berikut ini beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya:

- 1) **Menarik perhatian anak**, dengan menggunakan media yang kita gunakan pembelajaran lebih menarik perhatian mereka. Awalnya bisa saja mereka tertarik untuk memperhatikan warna-warna yang terlihat pada media, memperhatikan bentuknya dan lain sebagainya sebagai pengantar rasa keingintahuan mereka terhadap materi yang akan disajikan
- 2) **Memperjelas isi/pesan pembelajaran**, media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap indera-indera anak dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan media yang digunakan mampu membuat indera menangkap pesan secara nyata/kongkrit sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail.
- 3) **Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, maksudnya adalah jika kita tidak bisa menghadirkan benda secara langsung dalam pembelajaran kepada peserta didik, maka kita bisa menampilkan dalam bentuk gambar, video, kartu dan lainnya yang aman bagi peserta didik sebagai bentuk media pembelajaran yang tetap menarik, walau tidak menggunakan benda-benda langsung.**

- 4) **Pembelajaran lebih interaktif**, kehadiran media yang menarik, berwarna, dan variatif dapat membuat anak lebih aktif, terlibat, bebas eksplorasi dan mencoba hal baru dalam kegiatan pembelajaran melalui bermainnya. Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah seperti hanya ceramah saja (PAUD n.d.)

3. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web *tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

C. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Herdiansyah (2010) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. (Choiriyah 2015)

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif

Analitik. Deskriptif analitik yang dimaksud, merupakan metode analisis yang bertujuan menarasikan atau menjelaskan tentang aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di TK Islam Al Azhar 1. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari subjek penelitian yaitu peserta didik usia 5-6 tahun, kelompok B3 TK Islam Al Azhar 1 Kebayoran Baru. Peserta didik tersebut berjumlah 17 Orang, terdiri dari 11 Orang anak Laki-laki, 6 Orang anak Perempuan. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data-data yang didapat melalui penelaah artikel-artikel jurnal dan buku-buku yang sesuai dengan pembahasan artikel ini.

Teknis pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan dua teknik, observasi dan studi dokumen. Observasi merupakan metode pengumpulan data, yang dilakukan dengan cara peneliti membenamkan dirinya dalam setting di mana responden berada, dan terus memperhatikan partisipan dan mencatat. Observasi di dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran penanaman karakter islami melalui botol amal dan selanjutnya dicatat respon yang terjadi dari para peserta didik. Studi dokumen atau yang dikenal dengan sebutan studi literatur. Studi yang dimaksud yaitu data-data didapatkan melalui pengumpulan yang didapat dari artikel-artikel jurnal dan buku-buku, yang disesuaikan dengan pembahasan artikel ini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan Quizizz, guru menjadi seseorang yang melek teknologi dan kreatif melakukan variasi media pembelajaran dengan teknologi sesuai dengan zaman yang bertambah pesat. Di masa pandemi guru mengajar dibantu dengan teknologi sebagai perantara mengajar dari guru ke murid.

Seperti aplikasi *zoom meeting*, *Ka Hoot*, Rapot online, absensi, dan lain sebagainya yang serba melek teknologi.

TK Islam Al Azhar 1 menggunakan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Cara memainkannya ialah, jika dalam zoom, anak-anak bermain bersama, guru mengirim link, kemudian anak join kepada link yang guru share melalui chat. Anak-anak sangat semangat berlomba menjawab setiap butir pertanyaan tentang aspek perkembangan di TK, mereka sangat antusias, karena bisa langsung melihat rank dan reward berupa emoji hasil jawaban dari mereka.

E. SIMPULAN

Media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat menambah semangat belajar anak-anak, khususnya melalui Quizizz. Anak-anak berlomba-lomba untuk mengikuti dan menjawab dengan benar setiap pertanyaan salam quizizz. Hal tersebut bermanfaat bagi guru sehingga melek teknologi, dan menjadikan anak-anak semangat untuk belajar anak-anak walau secara online.

F. DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti, Tatik. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika*. 8(1): halaman 1–9.

Choiriyah, Choiriyah. 2015. Evaluasi Program Homeschooling Group Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9(2): halaman 201–16. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.092.01>.

Paud Jateng. 20 Agustus 2015. *Definisi Media Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD)*. Diakses pada 27 Mei 2022. <https://www.paud.id/definisi-media-pembelajaran-anak-usia-dini-paud/>.

Fadhilah, Fadhilah. 2015. Media Pembelajaran Yang Cocok Bagi Anak-Anak

Usia Dini Taman Kanak-Kanak. *Serambi Tarbawi*. 3(2): halaman 21-40.
<https://doi.org/10.32672/tarbawi>.

Paudpedia. 5 Agustus 2021. *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran*. Diakses pada 28 Mei 2022.
<https://www.gramedia.com/best-seller/cara-menulis-daftar-pustaka-dari-internet/>.

Syukri, Syukri. 2021. Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Al-Abyadh* 4(1).16-23.

Wahyuni, Ida Windi, and Ary Antony Putra. 2020. Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. 5 (1). 30-37. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4854](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4854).

Widayati, Tri. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Tutor Paud Dalam Menggali Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*. 4(2): halaman 113-24. <https://doi.org/10.21009/JIV.0402.1>.