

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI GAME EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ANAK BANGSA**

Tuti Hidayati¹, Erna Budiarti²
Universitas Panca Sakti Bekasi
tuti.hidayati0908@gmail.com · bbbudiarti@gmail.com

Abstrak

Teknik pengajaran konvensional yang selama ini berjalan tidak sesuai dengan keadaan yang terjadi belakangan ini akibat wabah Covid 19 yang melanda seluruh dunia. Pada dunia pendidikan, pemerintah mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau yang dikenal dengan sebutan pembelajaran jarak jauh (PJJ) oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan belajar mengajar pada Pendidikan Anak Usia Dini karena media pembelajaran yang berbasis teknologi serta dapat digunakan sebagai game edukasi yang didalamnya memuat kuis, game dan survei. Penelitian Quasy Eksperiment ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Aplikasi Quizizz sebagai game edukasi yang menyenangkan terhadap kemampuan kognitif AUD terutama pada kemampuan mengingat anak kelompok TK B usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada aspek mengingat untuk anak berusia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Kemampuan Kognitif

**THE EFFECT OF USING QUIZIZZ APPLICATION AS AN EDUCATIONAL GAME TO
AND INCREASE COGNITIVE ABILITY OF EARLY CHILDREN IN TK ANAK BANGSA**

Tuti Hidayati¹, Erna Budiarti²
Universitas Panca sakti Bekasi
tuti.hidayati0908@gmail.com · bbbudiarti@gmail.com

Abstract

Conventional teaching techniques that have been running so far are not following the current situation due to the Covid-19 outbreak that has hit the whole world. In the world of education, the government requires teaching and learning activities to be carried out online or known as distance learning (PJJ) therefore appropriate learning media are needed. The Quizizz application is one of the learning media that teachers can use for teaching and learning activities in Early Childhood Education because it is a technology-based learning media and can be used as an educational game that includes quizzes, games, and surveys. This Quasy Experimental study aims to determine the effect of the Quizizz Application as a fun educational game on AUD cognitive abilities, especially on the ability to remember children in the Kindergarten B group aged 5-6 years. This study uses interviews, observation, and documentation. The results showed that the Quizizz application effectively improved children's cognitive abilities in remembering children aged 5-6 years.

Keywords : Quizizz Application, Cognitive Ability

PENDAHULUAN

Covid 19 yang melanda dan merebak di seluruh dunia mengakibatkan semua lini sektor perindustrian dan perekonomian, kesehatan, dunia hiburan kuliner, termasuk dunia pendidikan sehingga tak jarang yang sudah mengalami kerugian bahkan gulung tikar. Dalam dunia pendidikan pun demikian hebatnya guncangan yang dialami oleh orang tua, guru dan siswa termasuk pembelajaran yang harus mengalami keporakporandaan di dalamnya sehingga secara signifikan, semua mengalami perubahan dimulai dari sistem pengajaran pengajaran yang bermula dari pertemuan tatap Muka menjadi Pembelajaran jarak jauh, media pengajaran pun ikut mengalami perubahan, semula menggunakan bahan media ajar yang dibuat langsung dengan menggunakan bahan baik itu daur ulang, bahan habis pakai serta bahan-bahan bekas, namun sekarang menggunakan pemanfaatan media pembelajaran digital (*online*), dan pemerintah juga telah mengeluarkan berbagai kebijakan sehingga dapat mendukung dan membangkitkan sektor pendidikan (Santika, 2021).

Dunia pendidikan pun ikut terdampak pula dengan adanya perubahan dalam perkembangan teknologi informasi serta komunikasi yang melejitkan generasi milenial yang terlahir antara tahun 1981-2003 atau saat ini sudah berusia 38 tahun sampai dengan anak-anak yang lahir pada generasi setelahnya atau dikenal dengan sebutan generasi Z sampai dengan saat ini atau disebut dengan anak-anak zaman now seperti yang disampaikan oleh (Troka, 2016). Teknologi dan informasi seiring berjalannya waktu semakin berkembang, alhasil mendorong hadirnya pembelajaran dalam media yang inovatif serta efisien sesuai dengan tantangan yang ada pada saat ini sehingga dibutuhkan sebuah pembelajaran berbasis digital yang menggunakan media digital supaya kemampuan siswa bisa ditingkatkan. (Irwan dkk, 2019).

Kebutuhan akan perlindungan diri dan keluarga menjadi sangat penting terlebih dari wabah Covid-19 ini. perpaduan antara teknologi digital dan pendidikan akan amat diminati dan dibutuhkan sebagai sarana membuat media pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan dapat diaplikasikan dengan permainan karena menggunakan media aplikasi

yang berlatar belakang online, seperti yang disampaikan oleh (Santika: 2018).

Aplikasi kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan ini adalah aplikasi Quizizz yang memang tampilannya lebih menarik dan atraktif ketika digunakan dalam bermain, sehingga membuat pembelajaran dan permainan berubah jadi lebih seru dan anak-anak semakin terpacu dalam menyelesaikan pembelajaran dan permainan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi ini mampu menghadirkan suasana baru dalam belajar teruntuk siswa yang mengikutinya (Bicen, H & Kocakoyun, 2018). Siswa menjadi lebih aktif, kondisi belajar mengajar menjadi dinamis dan seru. Kelebihan yang terdapat pada aplikasi quizizz tersebut adalah salah satunya adalah dengan menampilkan papan nilai yang menambah semangat dalam menyelesaikan permainan. selain menyenangkan aplikasi Quizizz juga berfungsi sebagai aplikasi yang bisa difungsikan pada semua perangkat seperti komputer, *smartphone*, dan tablet, serta dapat dimainkan secara gratis dan *multiplayer* baik dalam Android, IOS, dan Chrome. Akun di Quizizz tidak perlu dibuat bagi anak yang ingin bermain, namun hanya dengan memasukkan kode *game* yang diberikan dapat langsung bergabung ke dalam *game*, akan tetapi jika ada anak yang tidak ikut bermain maka kode yang diberikan akan diulang lagi karena tidak akan dapat menggunakan kode yang sama untuk ikut bermain. Pihak lain dan setiap siswa atau kelompok dapat menggunakan kuis ini untuk ikut bermain melalui kode yang kita bagikan dimana hanya membutuhkan satu perangkat saja (Quizizz, 2018).

Elemen-elemen lucu seperti meme, avatar juga terdapat dalam quizizz yang mampu membuat siswa semangat belajar. Untuk mengunduh data analisis masing-masing peserta didik dapat menggunakan spreadsheet excel sehingga guru mampu mengukur keberhasilan anak dalam mengerjakan soal yang diberikan. (quizizz, 2018). Perbandingan quizizz dengan kahoot adalah bahwa Quizizz menghadirkan hiburan, banyak tugas, mengulang, dan jumlah partisipan yang banyak, jika dibandingkan dengan Kahoot maka Kahoot lebih unggul karena lebih fleksibel (Eser Çeker, 2017), sedangkan Kahoot memiliki kelemahan, yaitu adalah semua pertanyaan dan jawaban

hanya ditampilkan di layar sehingga siswa yang duduk di belakang akan kesulitan, jika dalam keadaan situasi seperti ini maka, lebih baik menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Kahoot menghasilkan interaksi kelas yang lebih baik daripada aplikasi Quizizz karena semua siswa dapat menjawab pertanyaan bersamaan (Low, 2018).

Setiap peserta pada layar komputernya akan muncul pertanyaan dan jawaban Quizizz, sehingga bersifat individual. Akan tetapi guna mengevaluasi peserta diperlukan analisis jawaban dalam Quizizz melalui perolehan jawaban sehingga membuat lebih tepat saat memanfaatkan Quizizz. Hadirnya Quizizz menghadirkan pelajar menjadi aktif dan lebih berkonsentrasi atas materi pembelajaran, oleh karena hal tersebut dihimbau kepada para pengajar untuk mengaplikasikannya (Sou Yan Mei, 2018).

Guru juga dapat menggabungkan antara instruksi atau arahan, review atau pengulangan serta evaluasi. Guru-guru di dunia juga dapat saling terhubung dan terkoneksi serta dapat mengakses quiz secara daring yang dapat dibuat secara cuma-cuma sehingga guru akan mampu menjadi kreatif tanpa batas di kelas dan menemukan ide baru secara terus menerus.

Aplikasi Quizizz

Berikut pendapat Guhlin (2016) yang mengungkapkan tentang Quizizz:

Quizizz allows you to create multiplayer quizzes that work on almost any device. What's more, you can access others' assessments that can be completed in class or assigned as homework. With your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the Quizizz. Then students, working at their own pace, complete the quiz using any Internetconnected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran dengan inovasi di dalamnya yang terdapat beberapa macam fitur seperti soal isian yang membutuhkan jawaban pendek, dan soal uraian yang membutuhkan jawaban panjang,

serta pilihan ganda, rekaman audio suara dan juga upload video.

Pendapat lain nya yang dikemukakan oleh Kusuma (2020:11) bahwa Quizizz adalah pembelajaran secara *online* dan digital (dengan mengandalkan dukungan melalui internet) yang mencakup fitur seperti kuis, soal, diskusi, survei, hingga rekaman audio dan video sebagai sebuah *web tool* yang digambarkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang menciptakan kuis interaktif menjadi sebuah permainan yang bisa dioperasikan melalui halaman web www.quizizz.com dan dengan *smartphone*. Sudah hadir sejak tahun 2015, Quizizz menjadi media permainan kuis secara *multiplayer* yang bisa siswa manfaatkan baik internal maupun eksternal kelas.

Fantasy (Khayalan), *challenges* (tantangan), serta *curiosity* (keingintahuan) merupakan karakteristik yang tercipta sebagai motivasi dalam belajar, (Irwan dkk, 2019). Menjadi sebuah media yang memiliki sifat integratif dan menarik karena mengutamakan kerjasama komunikasi, Quizizz adalah perantara untuk mengevaluasi pembelajaran secara daring ini sehingga guru dan siswa berpotensi membuat dan menggunakannya. Guru melalui materi yang digunakan bisa dengan sangat jelas membuat soal kuis yang diinginkannya, hal ini dapat memberikan sebuah kemudahan bagi guru dalam membuat soal kuis karena soal yang dimasukkan ke dalam Quizizz bisa disimpan dan diedit, serta *print out* tidak lagi digunakan untuk mempersiapkan soal kuis tersebut.

Aplikasi Quizizz ini adalah aplikasi yang sangat berguna dalam pengembangan media belajar digital yang amat dibutuhkan pada saat ini. Aplikasi ini amat diminati oleh guru sebagai pengembang dari media pengajaran karena dapat menarik minat anak untuk dapat menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan. Quizizz merupakan sebuah inovasi dalam bidang teknologi yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga pelajar dapat lebih fokus dan *engage* pada saat belajar. Quizizz ini juga membantu pengajar dalam mengevaluasi dan memberikan nilai kepada peserta didiknya. Aplikasi Quizizz ini bergerak sebagai salah satu pilihan media multimedia bidang pembelajaran *online* yang memberikan opsi pembelajaran alternatif dimana proses belajar menjadi lebih

menyenangkan dan menarik karena Quizizz mengajak peserta didik untuk memiliki peran aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan topik ajaran serta menambahkan aspek kompetitif antara peserta didik. Hal ini juga dapat membantu pengajar membangkitkan semangat belajar peserta didiknya agar proses mengajar dapat lebih aktif dan seru serta membantu membangun dinamika yang lebih baik antara pengajar dan peserta didiknya (Sanga Lamsari, 2019). Selain itu, model aplikasi dan laman Quizizz dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional anak dalam kemampuannya untuk berkompetisi dan berkolaborasi dengan satu sama lain (Wahyu dkk, 2018). Selanjutnya, manfaat dari penggunaan Quizizz adalah pada aspek ketepatan waktu pengerjaan tugasnya. Hal ini dikarenakan opsi yang diberikan kepada guru untuk mengatur sendiri batas waktu yang ingin diberikan dalam tugas yang akan dikerjakan oleh siswa sehingga siswa dapat mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya secara tepat waktu. Hal ini juga dijelaskan Salsabila (2020) dimana ia menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat membantu guru dalam menerapkan manajemen waktu yang baik dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, salah satu kendala terbesar yang sering terjadi pada saat menggunakan Quizizz adalah jaringan internet yang kurang memadai. Siswa yang tidak memiliki jaringan internet yang baik kesulitan untuk masuk ke dalam soal-soal Quizizz ataupun masuk ke dalam Quizizz pada umumnya. Siswa dan orang tua siswa memberikan tanggapan yang sama dimana jika jaringan internet yang digunakan buruk, maka siswa kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran daring melalui Quizizz dan bahkan dapat keluar secara tiba-tiba pada saat menjawab. Kendala ini juga sama dengan hasil penelitian Hanifa Salsabila (2020) dimana ia membahas bahwa jaringan internet yang tidak stabil dan sering berubah-ubah sangat menghambat proses pembelajaran daring yang menggunakan Quizizz dalam sistem belajarnya. Diluar daripada itu, masalah yang terjadi pada saat siswa menggunakan kuota internet. Setiap *provider* kuota internet memberikan kondisi jaringan dan kecepatan yang berbeda-beda.

Tanggapan orang tua/wali murid yang menggunakan kuota internet bahwa hal ini juga menjadi sebuah masalah karena jika kuota internet tidak memadai maka siswa tidak dapat mengikuti sistem pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi Quizizz tersebut.

Kemampuan Kognitif

Strub dkk (2000) menyatakan bahwa kemampuan ini mencakup 5 (lima) fungsi, yaitu: kemampuan memberikan atensi (perhatian), kapasitas memori, bahasa, intelegensi. Suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan merupakan sebuah arti dari kemampuan membaca seperti yang disampaikan oleh (Fridani, Lara; Dhieni, 2014).

Dikutip dari para ahli, *cognitive ability* (kemampuan kognitif) adalah kapabilitas guna mengumpulkan, menyajikan dan menginterpretasikan informasi beserta penafsiran tertuju pada lingkungan sosialnya. Adapun Carrol (1993:16) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa *cognitive ability* bisa didefinisikan sebagai kapabilitas seorang dalam sebuah tugas atau pekerjaan yang memiliki sifat ber-kognisi atau berpikir. Menurut Jean Piaget sebagai seorang yang terkenal dalam bidang perkembangan kognitif pada anak usia dini menyampaikan bahwa dimulai dari usia balita, kemampuan untuk menghadapi sekitarnya telah dimiliki oleh manusia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Darsinah: 2011) bahwa kognitif adalah Keadaan dimana manusia melakukan kemampuan dalam mengelola semua fungsi otak. Kapasitas tersebut cukup sederhana yaitu dalam rupa kemampuan sensor sekitarnya. Agar bisa secara aktif memahami dunia mereka, setiap anak menggunakan skema seperti organisasi, akomodasi, asimilasi, dan ekuilibrase. Adanya kemampuan tersebut, balita akan menjelajahi lingkungannya dan dijadikan sebagai landasan mengenai dunia yang bakal diperolehnya di waktu yang akan datang, serta merubah jadi kemampuan yang sangat rumit dan maju. Setiap kemampuan tersebut yang dikatakan Piaget sebagai skema. Akan tetapi, Helena dan Suryana (2018) menyebut bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) menjadi jenjang pendidikan teruntuk setiap anak dengan usia 4-6 tahun. Dari kondisi saat ini, tahapan pre-registrasi operasional konkrit akan dimasuki oleh anak.

Ruang lingkup pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif tidak hanya mengenai mengenal bilangan, mengenal huruf, mengurutkan pola besar dan kecil, dll. Mengajarkan anak untuk mengenal sebab dan akibat peristiwa alam di lingkungannya, mengajarkan anak untuk aktif dan kreatif dalam menyelidiki suatu peristiwa dan kejadian yang ditemui merupakan suatu pengetahuan yang juga perlu diberikan dalam meningkatkan kognitif anak (Novia Paramita, dkk. 2019: 128).

Sewaktu di TK pembelajaran harus disertai permainan, sebab akan meningkatkan berbagai aspek kapabilitas anak, termasuk pula kemampuan berpikir yang mampu menopang meningkatnya intelektual serta memperbesar pengetahuan, memperoleh latihan yang kompleks, membandingkan, mengamati, dan lain sebagainya. Kemampuan berpikir dan konkrit ke abstrak dalam hal tersebut mampu dikembangkan.

Moeslihatoen (2001: 32) menyatakan bahwa: Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap.

Kemampuan kognitif bisa penulis simpulkan sebagai kecerdasan atau kemampuan yang telah muncul sejak berusia balita bisa itu intelegensi biasa atau sosial (kapabilitas guna mengumpulkan, menyajikan dan menginterpretasi informasi).

Kemampuan mengingat merupakan hal yang paling mendasar dalam kemampuan kognitif. Di dalam jurnal internasional Krathwohl (hasil revisi taksonomi Bloom, 2002) dikatakan bahwa Mengeluarkan ingatan dari memori jangka panjang dapat dikatakan sebagai proses mengingat seperti yang disampaikan oleh (Suyadi, 2014: 150). Daya ingat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menerima, menyimpan, dan mengingat kembali informasi-informasi yang telah diterima dan disimpan sebelumnya (Suryabrata, 2006: 44).

Menurut Fernandez (2007, 333) memori sering dikatakan sebagai ingatan. Manusia mampu mengingat pengalaman yang tersisip dalam benaknya, akan tetapi tidak semua pengalaman yang manusia mampu ingat, sebab jika sekiranya dianggap pengalaman kurang penting maka bakal disingkirkan dari

ingatan. Kondisi tersebut dikatakan ingatan jangka pendek dan jangka panjang. Adapun juga Purwanto (2011:111) menuturkan bahwa lupa bergantung dari sesuatu yang dilihat, bagaimana keadaan dan proses pengamatan itu berlangsung, apakah terjadi sesuatu di selang waktu tersebut, dan bagaimana kondisi sewaktu ingat tersebut berlangsung. Berbicara dalam bidang belajar, memori atau ingatan sangat terkait dalam proses pembelajaran.

Memori dibagi menjadi beberapa tahap dimulai dari *encoding*, *storage* dan *retrieval*. *Encoding* merupakan proses di saat kita memasukkan informasi ke dalam ingatan. *Storage* adalah tahap dimana informasi yang sudah masuk disimpan dan kemudian dipertahankan dalam ingatan. *Retrieval* adalah tahap mengingat kembali atau mengambil kembali informasi yang sudah disimpan untuk digunakan.

Menurut kalat (2009), memori dibagi menjadi 3 tipe yaitu *short-term memory*, *working memory*, dan *long-term memory*. Tipe *short-term memory* didefinisikan sebagai simpanan informasi yang memiliki jangka waktu singkat dan kapasitas terbatas. *Long-term memory* adalah simpanan informasi yang lebih permanen dengan kapasitas yang besar dan dapat dipertahankan secara jangka panjang. Perbedaan terbesar antara kedua tipe memori tersebut adalah kapasitasnya dan jangkanya. *Working memory* adalah simpanan informasi yang digunakan untuk mengorganisasikan dan mengelola informasi yang baru diterima agar dapat dicerna menjadi makna dan bentuknya agar dapat disimpan sebagai pengetahuan jangka panjang.

Aggani Sudono mengatakan bahwa ukuran kemampuan kognitif pada anak usia 5 tahun sudah siap beraktivitas dan bekerja sama dalam kelompok serta menerima dan mengatasi tantangan intelektual dari situasi tersebut. Anak usia 5 tahun juga sudah mampu menghitung angka dari 1-20 dan sadar akan kata-kata baru yang belum pernah didengar dan mencari maknanya melalui konteks. Anak-anak tersebut juga sudah dapat menerima dan memahami instruksi dengan baik tetapi mudah kehilangan konsentrasi akibat gangguan eksternal. Kegiatan-kegiatan seperti menggantung, menempel, dan membedakan antara bagian belakang maupun depan baju juga dapat dilakukan.

Kemampuan kognitif bisa penulis simpulkan dari beberapa teori di atas adalah sebagai kecerdasan atau kemampuan yang telah muncul sejak berusia balita bisa itu intelegensi biasa atau sosial (kapabilitas guna mengumpulkan, menyajikan dan menginterpretasi informasi).

Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan seorang individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang cepat dan pesat serta fundamental bagi kelanjutan hidupnya di masa depan. Anak berusia 0-6 tahun dikategorikan sebagai anak usia dini. Pada masa usia ini, anak-anak mengalami perkembangan serta pertumbuhan yang sangat cepat dalam berbagai aspek yang penting untuk rentang hidupnya. Maka dari itu, proses pembelajaran juga perlu untuk memperhatikan karakteristik setiap tahap pertumbuhan anak. (Yuliani Nurani, 2011:6). Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya (Tatik Aryani, 2016).

Jika ditinjau dari UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Aisyah. Dkk. (2011:1.3) menuturkan bahwa *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) mengkategorikan anak usia dini yaitu dalam usia 0-8 tahun dimana memperoleh layanan pendidikan di taman penitipan anak, prasekolah baik Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, penitipan anak dalam keluarga. Jadi, terdapat kesimpulan juga yang disampaikan Osborn, White, dan Bloom bahwa perkembangan intelektual manusia menginjak di usia empat tahun yang perkembangannya sudah mencapai sebesar 50%, delapan tahun mencapai sebesar 50%, dan usia 18 tahun mencapai sebesar 100% (Santoso 2011:7). Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu bagi perkembangan stimulasi perkembangan agar sinaps-sinaps terbentuk secara optimal.

Menurut Piaget (Mutiah, 2010:101) Dalam fase anak-anak mereka akan menjalani proses kognitif sesuai tahapan secara bertahap sehingga

mereka suatu saat akan dapat berpikir seperti keadaan orang dewasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperiment. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi Quizizz sebagai game edukasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sample pada penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Anak Bangsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara mudah dalam mengembangkan kemampuan kognitif seperti membaca, menalar, mengingat, mengelompokkan adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang selaras atas apa yang anak butuhkan. Anak sangat menyukai hal yang menarik dalam kemampuan mengingat jangka panjang dan akan berhasil jika menggunakan cara yang efektif. Media pembelajaran yang efektif menciptakan variasi sehingga anak akan lebih antusias dan menjadi penting karena sebagai alat penunjang dalam membentuk konsep yang dibutuhkan oleh anak.

Menurut Hatimah (2014: 6) Pembelajaran adalah Usaha yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara melakukan komunikasi aktif dan keterlibatan antara media belajar, lingkungan belajar dengan peserta didik.

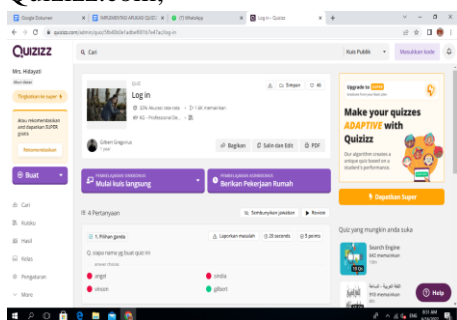
Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi melalui aplikasi Quizizz ini dapat dilakukan dengan secara live atau sinkronus di dalam kelas, atau dapat dilakukan dengan pemberian pekerjaan rumah sebagai pembelajaran tidak langsung atau asinkron. Game ini juga dapat dikerjakan di mana saja selama ada jaringan internet, gawai dan juga kode akses yang diberikan oleh guru.

Menurut Rahmawati dan Vickry (2021: 852) belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dinyatakan

berhasil apabila menggunakan media yang efektif.

Pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga menjadi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah hal atau sesuatu yang dihasilkan oleh quizz, seperti yang disampaikan oleh (Aini, 2019). Langkah-langkah pembuatan game edukasi menggunakan aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut :

- (1) Aktifkan Google;
- (2) Masuk ke Quizizz.com;

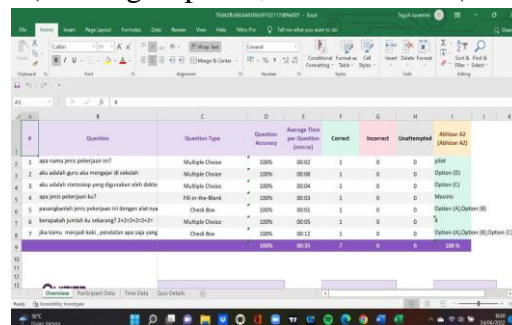


Gambar 1. Tampilan awal Quizizz

- (3) Membuat akun terlebih dahulu dengan menggunakan email dan password;
- (4) Setelah memiliki akun;
- (5) maka guru dapat membuat sebuah game dengan membuat pertanyaan dengan menggunakan pilihan ganda;
- (5) jawaban singkat, uraian, menggambar, dan saat ini juga sudah dapat mengekspor menjadi sebuah slide pembelajaran atau pertanyaan.
- pertanyaan dapat dibuat dengan menggunakan rekaman suara atau tulisan;
- (6) Setelah selesai membuat pertanyaan dapat disimpan, dan akan menjadi koleksi kuis dari game edukasi yang kita buat;
- (7) Setelah itu kita dapat memberikan tugas dengan cara: (a) langsung (sinkronus), guru akan memberikan kode permainan untuk anak-anak supaya bisa bergabung dengan teman lainnya untuk bermain bersama. permainan dapat ditentukan secara klasik yaitu dengan cara dan kecepatan dari masing masing anak untuk menyelesaikan permainan, (b) pemberian PR (asinkron), jika dikerjakan secara langsung maka anak- anak akan mengerjakan dalam waktu bersamaan dan hasilnya pun akan keluar secara bersamaan, namun jika dikerjakan secara pemberian Tugas Rumah (PR) maka guru dapat

mengaktifkan batas waktu pengiriman tugas. (8) Untuk mendapatkan gambar atau memberikan gambar dalam judul pertanyaan bisa diperoleh melalui google; (9) Setelah anak-anak selesai mengerjakan maka akan tampil hasil yang dapat diunduh melalui excel.

Selain terdapat fitur canggih pengaplikasian Quizizz juga mudah serta dilengkapi dengan setelan warna, gambar dan musik yang menarik. Dari fitur-fitur yang tersedia, pengajar dapat memantau hasil evaluasi murid didiknya dengan sangat efektif, cepat, dan akurat; pengajar dapat menentukan dengan baik metode pengajaran yang paling tepat bagi peserta didik (Nunung Supriadi, dkk. 2020:315).



Gambar 2. Contoh hasil akhir

Berikut hasil observasi awal yang diperoleh guru terkait kemampuan mengingat anak yang tertuang pada tabel berikut:

Tabel 1. Kemampuan Awal Anak

No	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	14	45,2 %	Tuntas
2	17	54,8%	Belum Tuntas
	31	100%	

Hasil observasi awal memperlihatkan yang mana terdapat banyak anak yang masih rendah kemampuan mengingatnya yaitu ada sekitar 14 orang anak atau 45,2 % yang tuntas, serta sekitar 17 anak atau 54,8 % yang belum tuntas mengingat gambar yang terdapat dalam permainan quizizz.

Selanjutnya peneliti menggunakan Aplikasi quizizz pada anak dan dilakukan wawancara serta observasi terhadap kemampuan anak. Hasilnya dapat dilihat bahwa ada kenaikan dimana anak-anak yang mampu

mengingat gambar yang terdapat di dalam game edukasi (quizizz) atau mengalami ketuntasan yaitu sekitar 20 anak atau 64,5 % dan 35,5 % atau sekitar 11 anak yang belum tuntas dalam mengingat gambar yang terdapat dalam quizizz melalui wawancara dan observasi serta dokumentasi melalui guru pendamping responden. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pertemuan Pertama

No	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	20	64,5 %	Tuntas
2	11	35,5%	Belum Tuntas
	31	100%	

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama, peneliti merasa masih perlu menerapkan penggunaan aplikasi quizizz untuk mengoptimalkan kemampuan mengingat anak sehingga dilakukanlah pelaksanaan pembelajaran Quizizz pada pertemuan selanjutnya. Hasil yang diperoleh dari wawancara dan observasi lanjutan terkait penggunaan aplikasi Quizizz serta dokumentasi diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel.3 Hasil Pertemuan Kedua

No	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	26	83,9 %	Tuntas
2	5	16,1%	Belum Tuntas
	31	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak meningkat dalam mengingat gambar yang terdapat dalam quiz yaitu sekitar 26 anak atau 83,9 % yang mengalami ketuntasan dan ada sekitar 5 anak yang tidak tuntas atau sekitar 16,1 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan untuk kemampuan mengingat anak secara signifikan. Hasil Perbandingan Nilai Kemampuan Mengingat Urutan Gambar pada awal kegiatan penelitian, pertemuan awal dan pertemuan kedua yaitu tertera dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Nilai Tes Kemampuan Mengingat Urutan gambar

No	Keterangan	Pra	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Tuntas	45,2%	64,5%	83,9%
2	Tidak Tuntas	54,8%	35,5%	16,1%
		100%	100%	100%

Berdasarkan tabel tersebut maka diketahui hasil secara keseluruhan proses kegiatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada bagian mengingat. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan awal anak yaitu sebesar 45,2% atau sebanyak 17 anak kemampuan mengingatnya masih belum tuntas sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi quizizz kemampuan anak mengingat meningkat secara signifikan menjadi 83,9 % atau sebanyak 26 anak sudah berada pada kategori tuntas.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai *game* edukasi dalam upaya meningkatkan kemampuan mengingat anak baik dalam jangka pendek atau panjang terbukti berhasil. Hal ini terlihat dari peningkatan secara signifikan kemampuan meningkat anak sebesar 83,9% dari sebelumnya yaitu 45,2%. Media digital melalui *game* edukasi dengan aplikasi Quizizz sangat diminati dan disukai oleh anak serta menampilkan keceriaan sehingga semangat belajar anak meningkat dan hal tersebut mempengaruhi kemampuan mengingat atau daya ingat anak meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggani Sudono. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ariyanti, Tatik. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. Dinamika: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar 8(1), 50-58.
- Fridani, Lara; Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. Metode Pengembangan Bahasa.
- Guhlin, Miguel. 2016. Gamifying Learning With Quizizz. <https://blog.tcea.Org>. diunduh 10 April 2019
- Hanifah Salsabila, Unik, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi*

- Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4(2), 163.
- Hatimah, I. (2014). *Metode Pembelajaran*. Bandung: RIZQI PRESS
- Kalat, J. W., (2009). *Biological Psychology*. (10 th ed.).Wadsworth: Cengage Learning,
https://www.researchgate.net/publication/311665248_PELATIHAN_MEMORI_DAN_DAYA_INGAT_ANAK_USIA_7-11_TAHUN_DI_INDONESIA
- Kuswana Sunaryo.2012. *Taksonomi Kognitif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen, R. 2001. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Renika Cipta
- Mulyasa, E. (2002). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Paramita, Novia, dkk. 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains*. Jurnal Kumara Cendikia 7 (2), 126.
- Purba, Leony Sanga. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP. Vol.12 No.1, 29-39
- Rahmawati & Vickry Ramdhan. 2021. *Penerapan Pembelajaran Membaca Pada Usia Dini Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK), 842-846.
- Supriadi, Nunung, dkk. 2020. *Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto*. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan X", 308-315.
<http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/viewFile/1359/1166>
- Suo Yan Mei. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. Journal of Social Science Education and Research, 208-212
- Suryabrata, S. (2006). *Meningkatkan Kemampuandaya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- UU No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.