

APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Vina Alpiyyah A'Dawiyah¹✉, Sharina Munggaraning Westhisi²

¹ Kelompok Bermain (Kober) Ayah, Kota. Bandung, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹ vina.alpiyyah24@gmail.com , ² sharina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Masa pandemi ini banyak yang mengalami kerugian besar salah satunya ialah dalam dunia pendidikan, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara *online* dikarenakan wabah virus yang masih belum hilang. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran *online* mengalami penurunan dalam minat belajar anak, maka dari itu guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran dengan teknologi modern dan menarik untuk meningkatkan minat belajar anak. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun melalui aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran dengan teknologi modern dan menarik saat kegiatan pembelajaran *online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun dan orang tua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data deskriptif melalui reduksi data, display data dan pengambilan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa Implementasi aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar kepada anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan minat belajar anak. Sehingga dapat disimpulkan minat belajar melalui aplikasi *Quizizz* dapat dikatakan meningkat. Hal ini menyatakan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan indikator-indikator minat belajar anak dengan melihat kehadiran anak yang meningkat dari 50% sebelum menggunakan menjadi 90% setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online* di rumah.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, Pembelajaran *Online*, Minat belajar, Anak Usia Dini

ABSTRACT

During this pandemic period, many people experienced big losses, one of which was in the world of education, the implementation of learning was carried out online due to the virus outbreak that had not yet disappeared. However, in the implementation of online learning, there is a decrease in children's interest in learning, therefore teachers are required to create learning media with modern and interesting technology to increase children's interest in learning. One of the learning media with modern and interesting technology during online learning activities. This study uses a descriptive method with a qualitative approach. The subjects in this study involved 10 children aged 5-6 years and their parents. Data collection techniques in this study used observation, interviews, and documentation. Descriptive data analysis through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the data analysis shows that the application of the *Quizizz* application to increase learning interest in children aged 5-6 years can increase children's interest in learning. So it can be concluded that interest in learning through the *Quizizz* application can be said to increase. This states that the application of the *Quizizz* application can increase the indicators of children's learning interest by seeing an increase in children's attendance from 50% before using it to 90% after using the *Quizizz* application in online learning activities at home.

Keywords: *Quizizz* App, Online Learning, Interest To Learn, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 ini sangat berdampak pada semua hal dalam kehidupan salah satunya dalam pendidikan di Indonesia. Perlunya inovasi kurikulum yang disesuaikan dengan penerapan kegiatan pembelajaran di lapangan. Menurut Praherdhiono dkk (dalam Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika, 2021) mengemukakan bahwa pembelajaran pada era pandemi covid-19 ini yang terpenting yaitu meningkatkan performansi dari personal peserta didik. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan harus menyesuaikan dengan kondisi kebutuhan peserta didik pada saat ini. Pembelajaran era pandemi covid-19 ini dilaksanakan secara dalam jaringan (daring) atau *online*, guna memutus rantai penyebaran virus covid-19.

Pemanfaatan kegiatan pembelajaran *online* ini sangat berpengaruh terhadap suatu lembaga pendidikan, dimana salah satunya ialah media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak sangat berkembang dengan pesat. Karena media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran dimana harus memiliki potensi yang dapat memberikan pengaruh pada minat belajar peserta didik sekaligus dapat memaksimalkan proses belajar peserta didik dengan baik. Selain itu, peran guru atau pendidik menjadi salah satu peran yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika (2021) menyatakan bahwa guru sebagai tenaga pendidik juga harus selalu memiliki inovasi dan invensi guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dalam membangun rasa minat belajar anak yang tinggi, guru perlu alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik tentunya dengan alat teknologi yang modern dan mudah diakses oleh orang tua karena media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat belajar pada anak, apabila peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi maka peserta didik akan memberikan perhatian yang lebih dan merasakan senang ketika belajar serta memiliki waktu khusus untuk belajar (Simbolon dalam Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika, 2021). Alat ukur untuk melihat minat belajar anak pada saat pandemi covid-19 ini bisa dilihat dari beberapa indikator. Menurut Safari (dalam Ricardo & Meilani, 2017) terdapat indikator pada minat belajar, yang diantaranya : 1) Timbul rasa suka dan terdorong dalam pembelajaran; 2) memiliki keterlibatan aktif; 3) Cenderung lebih memperhatikan; 4) Mempunyai konsentrasi yang besar. Pendapat lain mengemukakan bahwa indikator minat belajar yakni perasaan senang, perasaan tertarik, penuh perhatian, bersikap positif, dan terpenuhinya kebutuhan (Kartini dalam Yulistiarawati, Umayaroh & Linguistika 2021). Jadi dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa minat belajar anak dapat dilihat dari indikator berikut ini : 1) Timbul rasa senang; 2) bahagia ketika pembelajaran; 3) tertarik terhadap pembelajaran, dan 4) adanya perhatian dengan konsentrasi yang besar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar pada anak usia 5-6 tahun ketika pembelajaran *online* yaitu menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik dengan mengimplementasikan beberapa teknik pembelajaran serta media pembelajaran yang inovatif dan dapat mudah diakses oleh orang tua di rumah. Aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran terutama yang memanfaatkan teknologi dalam mengimplementasinya kini sudah tersedia dengan banyak.

Maka dari itu guru sudah tidak perlu kebingungan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi aplikasi yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran pada saat pembelajaran *online* dirumah. Menurut Amri & Shobri (dalam Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika, 2021) manfaat yang diperoleh dalam penggunaan aplikasi belajar berbasis permainan yaitu menjadikan peserta didik lebih aktif, suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menambah pengalaman belajar secara umum. Salah satu aplikasi *online* yang dapat dijadikan media pembelajaran pada saat pembelajaran *online* ialah aplikasi *Quizizz*, dimana aplikasi ini sangat mudah diakses oleh siapapun termasuk oleh orang tua. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. dengan aplikasi *Quizizz* menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan konsep materi pelajaran lebih mudah dikuasai (Albeta dalam Ardiansyah, 2021). Pendapat lain menyatakan bahwa *Quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020).

Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* ini sangat menarik, dimana guru dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi diantaranya gambar, suara maupun video serta aplikasi *Quizizz* ini sangat mudah diakses oleh orang tua. Selain itu penggunaan aplikasi *Quizizz* layak digunakan ketika kegiatan pembelajaran *online* serta minat belajar anak ketika pembelajaran *online* dapat mengalami peningkatan (Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika 2021). Selaras dengan tujuan dalam penelitian ini ialah meningkatkan minat belajar pada anak melalui aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran dengan teknologi modern dan menarik saat kegiatan pembelajaran *online*. Kelebihan aplikasi belajar *Quizizz* yang lain diantaranya: 1) Soal yang telah dibuat dapat digunakan di lain waktu; 2) Dapat saling membagikan soal kuis dengan akun aplikasi *Quizizz* yang lainnya; 3) Dapat dikerjakan dimana dan kapan saja; 4) Hasil kuis dapat dilihat dalam berbagai macam output (Dayanti dalam Yulistiarawati, 2021). Adapun kelemahan aplikasi belajar *Quizizz* menurut Dayanti (dalam Yulistiarawati, 2021) yaitu : 1) Harus membutuhkan jaringan internet yang stabil; 2) Membutuhkan perangkat seperti komputer atau *gadget*; 3) Soal yang sudah dijawab tidak bisa diulang kembali; 4) Tidak bisa memilih mengerjakan soal yang mudah terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil observasi awal di KOBAR Ayah kegiatan pembelajaran *online* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *whatsapp* grup kelas, dimana guru memberikan beberapa video ataupun chat mengenai pembelajaran. Karena aplikasi *whatsapp* group dinilai sebagai aplikasi yang mudah dijangkau oleh orang tua. Hal ini dikarenakan telepon genggam atau *gadget* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam jaringan merupakan milik orang tua. Namun, dalam pelaksanaannya anak terkadang merasa bosan karena hanya menyimak saja tanpa ada kegiatan lainnya. Hal tersebut dapat terlihat ketika peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang tua melalui aplikasi *whatsapp*. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya permasalahan tersebut peneliti akan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar anak sebagai salah satu hal yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Karena minat belajar seorang anak sangat penting untuk perkembangan anak senada dengan pendapat Laela & Aprianti (2019) menyatakan bahwa minat

belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, bergitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan bernarasumber dari data primer dan sekunder. Menurut Bogdan dan Tylor (dalam Mamik, 2015, h. 3) ialah metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Subjek pada penelitian ini melibatkan 10 anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan dan orang tua. Penelitian ini dilakukan di KOBER Ayah yang berlokasi di Jl. Terusan Pasir koja Gg. Swadaya II Kota Bandung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan pada saat sebelum dan sesudah kegiatan melalui aplikasi *whatsapp* kepada orang tua dan dokumentasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung serta kehadiran ketika pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* dan hasil dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* melalui aplikasi *whatsapp*.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif, analisis data dilakukan secara terus menerus sejak pengumpulan data, dan analisis dilakukan secara induktif. Dari data yang dipilih, dirangkai direduksi dan disimpulkan serta dilakukan verifikasi, selama mulai penelitian berlangsung, maka kesimpulan pun tumbuh bersama proses pengumpulan data, sehingga menjamin kredibilitas dan objektivitas penelitian.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah : 1) Reduksi data yaitu dengan cara merangkum catatan lapangan, hasil observasi dan dokumentasi untuk disusun kembali secara sistematis atas kategori sesuai dengan tujuan penelitian; 2) Display data yaitu dengan cara menggambarkan secara umum hasil penelitian, data yang diperoleh kemudian diinterpretasi sesuai dengan apa adanya, untuk dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian. Pada bagian ini, sesuatu yang telah direduksi tadi kemudian dirumuskan kembali dalam intervensi data; 3) Pengambilan kesimpulan dan verifikasi merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2017, hlm.245). Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Untuk penelitian ini aplikasi *whatsapp* menjadi salah satu aplikasi yang dijadikan sebagai alat untuk pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ketika wawancara dan dokumentasi kepada orang tua. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada satu minggu sekali di hari jumat dan dilaksanakan

dalam 2 bulan di KOBAR Ayah. Langkah-langkah penelitian yaitu dari mulai penyusunan kisi-kisi instrumen wawancara yang akan serta menyiapkan alat-alat untuk pelaksanaan yaitu merupakan tahap penggalian data yang lebih spesifik dengan melakukan wawancara dan mengadakan observasi pada proses kegiatan yang akan dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di KOBAR Ayah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi sebelum mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online* sesuai dengan observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui anak sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kondisi awal sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* grup dimana anak merasa bosan, jenuh sehingga anak tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran *online*. Terbukti anak yang hadir ketika pembelajaran *online* hanya 50% dari jumlah siswa, maka dapat dikatakan minat belajar anak menurun. Sering terjadi ketika kegiatan pembelajaran *online* berlangsung banyak anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran, banyak anak yang tidak hadir ketika dilaksanakannya pembelajaran di rumah, serta banyak kegiatan pembelajaran yang hanya dibaca oleh orang tua nya. Hasil wawancara menunjukkan anak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran *online*. Apalagi jika kegiatan pembelajarannya guru hanya memberi materi tanpa adanya hal yang membuat anak untuk berinteraksi dengan orang tua ataupun guru. Maka dapat disimpulkan dari hasil observasi awal bahwa minat belajar anak menurun dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sedangkan media pembelajaran yang harusnya digunakan oleh anak usia dini harus berbasis permainan atau bermain. Berdasarkan hasil observasi awal dan menemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran maka dalam penelitian ini mencoba untuk mengimplementasikan aplikasi *Quizizz*, karena aplikasi *Quizizz* ini kegiatan pembelajaran berbasis permainan sejalan dengan pendapat Yulistiawati, Umayaroh, & Linguistika (2021) menyatakan bahwa peserta didik akan merasa senang apabila belajar dengan aplikasi belajar *Quizizz* dikarenakan aplikasi belajar *Quizizz* merupakan aplikasi belajar berbasis permainan berkarakter menarik seperti avatar, tema, meme, dan musik yang dapat menghibur peserta didik dalam proses pengerjaan soal. Adapun tahapan dalam mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi penelitian mendeskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* dalam perencanaannya, yaitu yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* ialah menyiapkan RPPH yang berisikan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dalam satu hari, kemudian guru menyiapkan beberapa gambar, audio yang berkaitan dengan tema pada hari itu, untuk disampaikan kepada anak melalui aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* yang digunakan termasuk aplikasi yang mudah diakses oleh guru serta menarik bagi anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran *online*. Selain itu guru menyiapkan beberapa gambar yang menarik serta menyenangkan sehingga proses kegiatan berjalan dengan lancar. Model soal yang digunakan untuk pembelajaran bermacam-macam pilihan, ada *multiple choice*, *check box*,

fill in the blank poll, open ended. Bahkan ada beberapa fitur menarik dan lengkap yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan di atas ialah dalam perencanaan pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu guru terbiasa menyiapkan RPPH, serta menyiapkan beberapa gambar menarik dan audio yang berhubungan dengan tema pada hari itu. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun di KOBAR Ayah dilaksanakan secara bertahap yaitu; guru menyiapkan perencanaan, guru memberikan kegiatan pembukaan seperti guru menyapa kepada anak-anak melalui aplikasi *whatsapp* grup, guru memberikan arahan kepada orang tua mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz*, lalu anak melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dan evaluasi dari guru.

2. Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam waktu satu minggu sekali di hari jum'at dari jam 08.00-11.00 yang pelaksanaannya dilakukan di rumah bersama orang tua. Setelah guru memberikan arahan kepada orang tua mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz*, guru memberikan link beserta kode yang akan digunakan ketika kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran anak akan memulai pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* dimana anak akan diberikan materi terlebih dahulu sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Isi materi yaitu dengan beberapa video dan foto mengenai materi yang sudah ditentukan, sehingga pembelajaran akan lebih menarik karena pembelajaran ini dilampirkan dengan video, gambar yang menarik serta beberapa warna yang sangat menarik perhatian anak. Maka pada kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar anak. Setelah anak-anak menyimak materi anak-anak menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan, anak akan memilih beberapa gambar sesuai perintah, anak akan mendengarkan beberapa lagu ataupun suara yang sudah disediakan pada salah satu pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan pembelajaran yang sudah disampaikan kepada anak terlebih dahulu. Pada pelaksanaan pembelajaran otomatis guru memberikan kesempatan secara langsung kepada anak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil akhir penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam 8 kali pelaksanaan bahwa pelaksanaan pembelajaran *online* dengan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar anak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat belajar anak dengan melihat indikator-indikator sebagai berikut; 1) Timbul rasa senang ketika pelaksanaan pembelajaran dimana hampir seluruh anak dalam satu kelas melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *Quizizz* berbeda dengan sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz*; 2) bahagia ketika pembelajaran sesuai dengan hasil observasi dan wawancara tidak ada rasa bosan dan mengeluh ketika anak melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*; 3) tertarik terhadap pembelajaran yaitu anak selalu ingin mengulang kembali dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran; dan 4) adanya perhatian dengan konsentrasi yang besar disini anak fokus ketika melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* karena anak yang terfokuskan kepada beberapa gambar dan suara yang menarik perhatian anak.

Hal ini terlihat dari daftar hadir ketika pelaksanaan pembelajaran *online* dirumah, dari hasil penelitian sebanyak 8 kali peningkatan minat belajar anak sangat pesat. Pertemuan ke 1 sampai 4 kehadiran anak ketika pembelajaran *online* serta indikator minat belajar anak mengalami peningkatan sebanyak 10 % , yang asalnya kehadiran anak 50% menjadi 60 %. Pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan ke 5 sampai 8 minat belajar anak yang terlihat dari indikator serta kehadiran anak ketika pembelajaran *online* mengalami peningkatan kembali menjadi 90%, maka peningkatan minat belajar anak dapat dikatakan meningkat dengan secara pesat. Dalam penelitian ini melihat peningkatan minat belajar melalui kehadiran ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* karena pelaksanaan pembelajaran melalui *online* dirumah. Karena kehadiran merupakan salah satu hal yang berkaitan dengan minat belajar anak. Maka dapat disimpulkan dari pernyataan di atas ialah pelaksanaan kegiatan pembelajaran *online* dengan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dapat dikatakan meningkat dalam minat belajar anak serta aplikasi ini sangat mudah diakses dan digunakan oleh siapapun termasuk oleh orang tua ketika pelaksanaannya.

3. Evaluasi

Selanjutnya dalam implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *online* untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun di KOBAR Ayah ialah menggunakan teknik penilaian observasi dan dokumentasi anak ketika pelaksanaan pembelajaran mengenai minat belajar anak serta tahap perkembangan anak lainnya. Selain itu guru melihat hasil akhir atau nilai yang dilakukan oleh anak ketika kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui sedikit atau banyak anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* serta melihat nilai tertinggi dimana anak yang bersemangat ataupun tidak sehingga guru dapat menyimpulkan apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak. Adapun indikator yang digunakan dalam evaluasi menggunakan observasi ialah indikator minat belajar anak serta dokumentasi yang diambil ialah ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Maka disimpulkan bahwa minat belajar anak meningkat dengan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran, dimulai dari perencanaan hingga evaluasi guru sangat memperhatikan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan oleh anak dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online* menjadi lebih menarik, serta dapat meningkatkan minat belajar anak. Daftar hadir anak pada saat kegiatan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* menunjukkan peningkatan dari 50 % menjadi 90 % dalam satu kelas. Bahkan ada beberapa anak yang selalu ingin mengulang kembali kegiatan pembelajaran hari itu. Karena anak ketika kegiatan pembelajaran serasa bermain *game*, jadi anak sangat bersemangat ketika kegiatan pembelajaran *online* sehingga minat belajar anak meningkat. Karena dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* seperti bermain tetapi sebenarnya adalah belajar. Sejalan dengan pendapat Putri (2021) penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai solusi pembelajaran daring sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran *online* yang menye-

nangkan untuk siswa dan guru. Strategi *Quizizz* dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Chaiyo dalam Supartini & Susanti, 2021). Adapun pendapat Ardiansyah (2021) menyatakan bahwa platform *Quizizz* ini, peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif, inovatif dan menyenangkan. Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara ketika penelitian dilakukan dalam perencanaan yang dilakukan oleh guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* yaitu menyiapkan beberapa gambar yang menarik sesuai dengan tema-tema yang sudah ditentukan di dalam RPPH. Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa aplikasi *Quizizz* ini merupakan aplikasi yang cukup menarik dan berbasis permainan serta adanya beberapa gambar yang menarik sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran *online* dirumah.

Implementasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* ini dapat disimpulkan sangat menarik, mudah diakses oleh siapapun serta tidak memberatkan pengguna aplikasi ini, begitupun dalam penelitian menurut hasil observasi dan wawancara bahwa penggunaan aplikasi ini sangat mudah diakses oleh orang tua. Hal ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun karena aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan aspek-aspek minat belajar anak yaitu diantaranya: 1) Timbul rasa senang; 2) bahagia ketika pembelajaran; 3) tertarik terhadap pembelajaran, dan 4) adanya perhatian dengan konsentrasi yang besar. Sejalan dengan pendapat Mulyati & Evendi (2020) bahwasanya “aspek kemudahan dalam aplikasi *Quizizz* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa”. Serta menurut Ariati & Andriyani (2020) menyatakan bahwa ada beberapa aplikasi *online* yang bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa antara lain Rumah Belajar, Google *Classroom* dan *Quizizz*. Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas ialah aplikasi *Quizizz* ini merupakan salah satu aplikasi pembelajaran secara *online* yang sangat mudah diakses oleh siapapun termasuk mudah diakses oleh orang tua dirumah.

Adapun kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Quizizz* menurut Dayanti (dalam Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika, 2021) yaitu : 1) Harus membutuhkan jaringan internet yang stabil; 2) Membutuhkan perangkat seperti komputer atau *gadget*; 3) Soal yang sudah dijawab tidak bisa diulang kembali; 4) Tidak bisa memilih mengerjakan soal yang mudah terlebih dahulu. Namun dalam penelitian ini ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* tidak menemukan kendala atau kelemahan apapun yang dirasakan oleh orang tua, karena pada saat ini hampir seluruh orang tua memiliki *gadget* atau HP serta memiliki internet yang cukup, selain itu ketika pelaksanaannya anak-anak tidak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara *online*. Hal ini dapat dinyatakan melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Pelaksanaan evaluasi yang digunakan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ialah menggunakan observasi dan dokumentasi kepada anak melalui aplikasi *whatsapp*, melihat kehadiran serta melihat hasil akhir dari penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online*. Sehingga dengan menggunakan teknik penilaian tersebut guru dapat menyimpulkan mengenai peningkatan minat belajar anak.

Sejalan dengan pendapat Lukman & Nana (2021) bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi kuis interaktif *Quizizz* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang dapat dimanfaatkan guru untuk membantu mengetahui tingkat minat dan penguasaan materi untuk setiap siswa secara *online*. Maka dapat disimpulkan dari beberapa pembahasan di atas bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *online* dapat meningkatkan minat belajar anak khususnya anak usia 5-6 tahun. Hal ini senada dengan penelitian Yulistiarawati, Umayaroh, & Linguistika (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar anak.

KESIMPULAN

Implementasi aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran *online* menjadi salah satu media atau akses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak khususnya anak usia 5-6 tahun. Aplikasi *Quizizz* ini mampu merangsang minat belajar anak yang rendah menjadi meningkat terlihat dari hasil penelitian sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat berbeda, dikarenakan adanya peningkatan minat belajar anak ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* secara drastis yaitu dari 50% menjadi 90%. Selain itu minat belajar anak bisa dikatakan meningkat karena dalam mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* ini dapat mencapai seluruh indikator-indikator minat belajar anak khususnya anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan dengan Platform Quizizz. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 82 - 91. <https://doi.org/10.33654/jpl.v16i1.1405>
- Ariati, N., & Andriani, Y. (2021). PENGENALAN APLIKASI BELAJAR ONLINE DI TENGAH MASA PANDEMI PADA KELOMPOK BELAJAR IKHTIARI PALEMBANG. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i2.1271>
- Laela, A., & Aprianti, E. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Kelompok B. *Jurnal Ceria*, 2(6), pp. 295-301 <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p295-301>
- Lukman, A. F., & Nana, N. (2021). Analisis Minat Dan Penguasaan Konsep Fenomena Kuantum Siswa SMA Melalui Aplikasi Game Quizziz. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 100-105. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.7150>
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatma Publisher.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring QUIZIZZ sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi Covid 19. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 1(2), 8-22.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485–492. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>
- Yulistiarawati, D. N. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar quizizz pada kelas iii tema 8 subtema 2 di SDN Bumiayu 3 Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).