

Quizizz: Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik

Sarah Nur Annisa^{1✉}, Komala²

¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tulus, Kota Kupang, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ annissarah@gmail.com, ² komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 09/01/2025; Direvisi: 14/01/2025; Disetujui: 21/01/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Quizizz;
Berpikir
Simbolik;
Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari aspek kognitif yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan berpikir simbolik tidak bisa berkembang lebih baik jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang menarik. Untuk meningkatkan berpikir simbolik anak, perlu adanya media pembelajaran yang menarik serta tidak membahayakan anak salah satunya media permainan Quizizz. Media pembelajaran quizizz menjadi pembaruan di PAUD Tulus, karena sebelumnya guru belum ada yang bisa menggunakan media aplikasi quizizz ini. Tujuan riset ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak menggunakan media pembelajaran permainan Quizizz. Metode riset ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan tiga siklus. Subjek penelitian dilakukan pada kelompok B dengan jumlah anak terdiri dari 16. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tulus Kelapa Lima, Kupang Nusa Tenggara Timur. Langkah penelitiannya meliputi rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dikaji menggunakan statistika kuantitatif dengan perhitungan nilai arata-rata dalam bentuk presentase. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan aspek kemampuan berpikir anak yang signifikan. Pada pra siklus data awal anak berkembang sesuai harapan (BSH) hanya 0 % belum ada perkembangan, sedangkan pada siklus I ada peningkatan menjadi 18 % dan siklus II meningkat cukup signifikan menjadi 42%.

ABSTRACT

KEYWORDS

Quizizz;
Symbolic
Thinking;
Early Childhood

Symbolic thinking ability is a cognitive aspect that must be developed early on. Symbolic thinking ability cannot be created better if it is not supported by interesting learning media. To improve children's symbolic thinking, there needs to be interesting learning media that does not endanger children, one of which is the Quizizz game media. Quizizz learning media is an update at PAUD Tulus because previously no teacher could use this Quizizz application media. The purpose of this research is to determine the increase in children's symbolic thinking ability using the Quizizz game learning media. This research method uses Classroom Action Research (CAR), carried out in three cycles. The research subjects were group B with a total of 16 children. This research was conducted at PAUD Tulus Kelapa Lima, Kupang, East Nusa Tenggara. The research steps include planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation and reviewed using quantitative statistics with the calculation of the average value in the form of a percentage. The results of the study were shown by a significant increase in aspects of children's thinking ability. In the pre-cycle, the initial data on children developing according to expectations (BSH) was only 0% with no development, whereas in cycle I there was an increase to 18%, and in cycle II there was a significant increase to 42%.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan ruang manifestasi yang bisa membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Tujuan dari keberadaannya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu menyediakan fasilitas yang menunjang perkembangan anak pada masa kememasan. Penyelenggaraan pendidikan prasekolah bisa dilangsungkan dalam bentuk formal, non formal maupun informal, agar anak benat-benar siap memasuki Pendidikan dasar.

Demi mencapai keoptimalan memasuki pendidikan dasar tersebut perlu dikembangkan aspek perkembangan sejak usia dini. Aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STTPA) berkaitan dengan aspek tumbuh kembang, meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, linguistic, sosial dan seni. Semua aspek tersebut penting untuk dikembangkan secara optimal.

Keoptimalan aspek perkembangan tersebut disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan. Menurut Khadijah & Amelia (2020) Perkembangan kognitif pada anak berlangsung dengan urutan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dikarenakan faktor internal dan eksternal. Faktor tersebut dapat mempengaruhi capaian perkembangan anak. Menurut Sufa (2022) tingkat pencapaian perkembangan anak dapat diamati melalui beberapa tanda setelah proses pembelajaran dalam perkembangan kognitif. Tanda yang muncul dalam perkembangan kognitif meliputi kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Berpikir simbolik termasuk ke dalam kemampuan kognitif yang harus dipunyai anak semenjak dini. Menurut Priyono, Rahmawati & Pudyaningtya (2021) kemampuan berpikir simbolik adalah suatu bidang kognitif yang berkaitan dengan proses mengingat dan berpikir mengenai lambang atau merefleksikan objek yang tidak ada melalui binatang, angka dan huruf. Kemampuan berpikir simbolik bagi anak usia 5-6 tahun sudah lebih berkembang, lambang bilangan sudah bisa digunakan anak dalam berpikir dan aktivitas sehari-hari.

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 indikator pada lingkup perkembangan kognitif usia 5-6 tahun secara konseptual bisa mengenali simbol bilangan dari 1-10 dengan menggunakan simbol bilangan, mencocokkan angka dengan simbol, menyampaikan berbagai objek dalam bentuk gambar atau tulisan.

Memahami konsep merupakan tahap simbolik. Suatu konsep yang dipelajari agar anak bisa mengenali suatu benda tanpa bergantung pada benda itu sendiri. Tetapi faktanya, keterampilan berpikir simbolik belum tercapai secara optimal. Hal ini ditemukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Tulus Kupang. Terdapat jumlah anak yang masuk kategori belum berkembang (BB) yaitu delapan anak, mulai berkembang (MB) yaitu enam anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu dua anak. Faktor penyebab kurang berkembangnya kemampuan berpikir simbolik anak yaitu anak masih kebingungan dan belum paham terkait simbol angka dan huruf, sehingga anak sukar dalam menyebut dan menuliskan angka maupun huruf. Selain itu juga kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk anak, yang membuat anak mudah bosan dan tidak semangat untuk belajar.

Oleh sebab itu, salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak yaitu disediakannya atau penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital yaitu pembelajaran menggunakan permainan *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* menurut Yan Mei (dalam Tazkiyah & Isro 2022) adalah media pembelajaran online berbasis game gratis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi anak agar tidak bosan saat belajar. Salah satu kelebihan media edukasi *Quizizz* menurut Arsyad (dalam Tazkiyah & Isro, 2022) adalah dapat menumbuhkan semangat belajar anak karena terdapat banyak animasi, ilustrasi dan warna yang dapat menambah sesuai keyaataan.

Dengan menggunakan alat peraga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Manfaat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini dapat membuat anak menjadi lebih aktif, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menambah

pengalaman belajar bagi anak, dan anak lebih penasaran dengan apa yang akan disampaikan oleh gurunya. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan riset ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui pembelajaran *Quizizz* pada anak kelompok B di PAUD Tulus.

METODOLOGI

Riset ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Korten (2022) Penelitian Tindakan Kelas termasuk ke dalam riset yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja guru, sehingga prestasi anak didik meningkat. Penelitian ini dilakukan di PAUD Tulus Kota Kupang pada anak kelompok B berjumlah 16 orang dengan sembilan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan. Riset menggunakan model *Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart*, yang terdiri dari perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Teknik pengumpulan data dengan observasi kemudian dikaji dengan menggunakan statistika kuantitatif dengan perhitungan nilai arata-rata dalam bentuk presentase.

Untuk mengetahui peningkatan pada riset yaitu melihat perolehan data prasiklus, siklus I, siklus II dengan menggunakan rumus presentase pada gambar 1 dengan acuan indikator yang diteliti pada tabel 1.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Gambar 1 Rumus Presentase

Keterangan:

P : Angka presentase

F : Frekuensi/ Skor

N : Jumlah Keseluruhan (anak)

Tabel 1 Indikator yang Diteliti

Aspek yang diteliti	Indikator
Kemampuan Berpikir Simbolik	Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10
	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung
	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
	Anak mampu menyampaikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Di PAUD Tulus Kupang, 16 anak berpartisipasi dalam penelitian ini. Terlihat adanya peningkatan dalam penelitian ini mulai dari pra siklus, siklus I, Siklus II yang dilaksanakan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Tinjauan tersebut mengarahkan pada pra-siklus untuk menentukan kemampuan berpikir simbolik anak selama melakukan pembelajaran. Peneliti memfokuskan pada empat indikator acuan ketika mengamati setiap siklusnya, seperti terlihat pada tabel 1.

Pada tempat penelitian, diamati perkembangan kemampuan berpikir simbolik prasiklus terhadap 16 anak kelompok B, dan hasilnya disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Pra Siklus

No	Indikator	Pra siklus			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10	8	5	3	-
	%	50%	31%	19%	-
2	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung	9	7	-	-
	%	56%	44%	-	-
3	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	11	5	-	-
	%	69%	31%	-	-
4	Anak mampu menyampaikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	13	3	-	-
	%	81%	19%	-	-
Hasil rata-rata (%)		64 %	31%	5%	

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi pra-siklus belum sampai pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil rata-rata untuk setiap indikator adalah bahwa 64% anak belum berkembang (BB), 31% anak mulai berkembang (MB) dan hanya 5% anak berkembang sesuai harapan (BSH). Hasilnya, peneliti di PAUD Tulus Kota Kupang mengambil langkah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan memanfaatkan media pembelajaran Quizizz.

SIKLUS I

Siklus 1 berlangsung, terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk memutuskan kegiatan perbaikan pada siklus berikutnya:

Pada siklus I, anak memperoleh pembelajaran dengan aplikasi Quizizz, dengan tema makanan dan sub tema makanan pokok. Pertanyaan sederhana yang dirancang untuk memudahkan anak berlatih menggunakan aplikasi Quizizz. Adapun Hasil pengamatan terdapat pada tabel 3.

Tabel 3 Analisis data Siklus I

No	Indikator	Sesi 1				Sesi 2			
		Jumlah Anak = 16				Jumlah Anak = 16			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10	7	6	3	-	4	6	5	-
	%	44%	38%	19%	-	25%	38%	31%	
2	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung	8	8	-	-	8	6	2	-
	%	50%	50%	-	-	50%	38%	13%	

3	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	9	7	-	-	6	8	2	-
	%	56%	44%	-	-	38%	50%	13%	-
4	Anak mampu menyampaikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	12	4	-	-	9	5	2	-
	%	75%	24%	-	-	56%	31%	13%	-
Hasil Rata-rata (%)		56%	39%	5%	-	42%	39%	18%	

Hasil siklus I yang dilakukan dua kali sesi ditemukan peningkatan. Pada sesi pertama siklus pertama indikator satu terdapat tujuh anak belum berkembang (BB) dan hasil presentase 44%. Pada sesi kedua ada penurunan menjadi empat anak dengan presentase 25%.

Sesi pertama pertama siklus pertama indikator satu terdapat enam anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 38%. Pada sesi kedua tidak ada perubahan yaitu enam anak mulai berkembang (MB) dan hasil presentase 38%. Sesi kedua siklus pertama indikator satu terdapat tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 19%. Sesi kedua mengalami peningkatan menjadi lima anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil presentase 31%. Dapat disimpulkan bahwa sudah terlihat ada peningkatan pada siklus pertama pertemuan satu dan dua pada indikator I. Pada sesi pertama indikator dua terdapat delapan anak belum berkembang (BB) dan presentase 50%. Tidak ada perubahan pada sesi kedua yaitu delapan anak belum berkembang (BB) dengan presentase 50%. Pada pertemuan pertama indikator dua yaitu anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung, terdapat delapan anak mulai berkembang (MB) dan presentase 50%. Pada sesi kedua terlihat ada penurunan menjadi enam anak mulai berkembang (MB) dengan presentase 38%.

Pada sesi ini, indikator dua yaitu anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung, tidak terdapat anak berkembang sesuai harapan (BSH). Tetapi pada sesi kedua terlihat peningkatan meskipun hanya sedikit yaitu dua anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil presentase 13%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan satu dan dua dengan indikator dua tidak begitu signifikan peningkatannya. Pada sesi pertama indikator tiga, terdapat sembilan anak belum berkembang (BB) dan hasil presentase 56%. Sesi kedua mengalami penurunan menjadi enam anak dengan presentase 38%. Pada sesi pertama indikator tiga terdapat tujuh anak mulai berkembang (MB) dan presentase 44%. Sesi kedua mengalami peningkatan, delapan anak mulai berkembang (MB) dan hasil lima presentase 0%. Pada sesi pertama indikator tiga, tidak terdapat anak berkembang sesuai harapan (BSH). Tetapi sesi kedua terlihat peningkatan meskipun hanya sedikit yaitu dua anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 13%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan satu dan dua dengan indikator tiga belum terlihat begitu signifikan peningkatannya. Pada sesi pertama indikator empat, terdapat 12 anak belum berkembang (BB) dan presentase 75%. Sesi kedua mengalami penurunan menjadi sembilan anak belum berkembang (BB) dan presentase 56%. Sesi pertama indikator empat, terdapat empat anak dengan kategori nila mulai berkembang

(MB) dan hasil presentase 24%. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi lima anak dengan kategori belum berkembang (MB) dan hasil presentase 31%. Pada sesi pertama indikator empat tidak terdapat anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Tetapi pada sesi kedua terlihat peningkatan meskipun hanya sedikit yaitu dua anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 13%. Dapat disimpulkan sudah terlihat adanya peningkatan pada siklus pertama tetapi belum signifikan. Bisa dilihat dari tabel prasiklus dan siklus pertama, anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat menjadi 18% dari yang awalnya 5 %. Peningkatan ini masih belum cukup memuaskan.

SIKLUS II

Tabel 4 Analisis data Siklus II

No	Indikator	Sesi 1				Sesi 2			
		Jumlah Anak = 16				Jumlah Anak = 16			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-10	-	4	8	4	-	-	5	11
	%	-	25%	50%	25%	-	-	31%	69%
2	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengitung	3	4	6	3	-	-	8	8
	%	19%	25%	38%	19%	-	-	50%	50%
3	Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	2	4	6	4	-	2	7	7
	%	13%	25%	38%	25%	-	13%	44%	44%
4	Anak mampu menyampaikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	6	1	4	4	-	3	7	6
	%	38%	6%	25%	25%	-	19%	44%	38%
Hasil Rata-rata (%)		16%	20%	38%	24%	-	8%	42%	50%

Terdapat peningkatan hasil dari siklus II yang dilakukan dua kali sesi yang signifikan. Sesi pertama indikator satu tidak ada lagi anak yang belum berkembang (BB), untuk kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 25%. Pada sesi kedua menjadi 0%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan. Sesi pertama siklus kedua indikator satu sudah tidak terdapat anak yang belum berkembang (BB). Begitupun pada sesi kedua sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang (BB). Berbeda halnya dengan siklus kedua sesi pertama dengan indikator satu terdapat empat anak mulai berkembang (MB) dan presentase 25%. Sesi kedua sudah tidak ada lagi anak dengan kategori mulai berkembang (MB).

Pada sesi pertama siklus kedua indikator satu terdapat delapan anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 50%. Pada sesi kedua mengalami penurunan menjadi lima anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil presentase

31%. Perkembangan selanjutnya, yang mengalami peningkatan juga ada pada sesi pertama siklus kedua indikator satu, terdapat empat anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 25%. Pada sesi kedua mengalami peningkatan menjadi 11 anak berkembang sangat baik (BSB) dan hasil presentase 69%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua sesi satu dan dua pada indikator satu mengalami peningkatan sangat berarti. Sesi pertama siklus kedua, terdapat tiga anak belum berkembang (BB) dan presentase 19%. Pada sesi kedua mengalami penurunan dan sudah tidak ada lagi anak dengan kategori belum berkembang (BB). Pada sesi pertama siklus kedua indikator dua, terdapat empat anak mulai berkembang (MB) dan presentase 25%. Pada sesi kedua mengalami dan sudah tidak ada lagi anak dengan kategori mulai berkembang (MB).

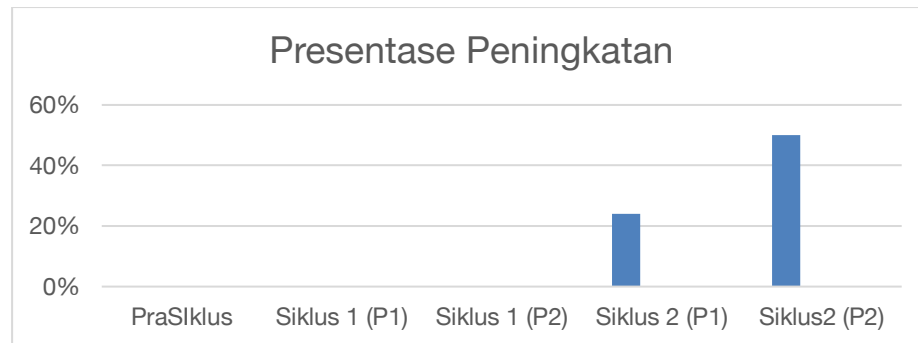
Pada sesi pertama siklus kedua indikator dua, terdapat enam anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentasi 38%. Sesi kedua mengalami peningkatan menjadi delapan dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil presentase 50%. Setelah kategori penilaian sebelumnya mengalami peningkatan, maka kategori penilaian terakhir juga mengalami peningkatan. Sesi pertama siklus kedua indikator dua, terdapat tiga anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 19%. Pada sesi kedua mengalami peningkatan menjadi delapan anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 50%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua pertemuan satu dan dua pada indikator dua yaitu terlihat ada peningkatan yang signifikan. Pada sesi pertama siklus kedua indikator tiga, terdapat dua anak belum berkembang (BB) dan hasil presentase 13%. Pada sesi kedua mengalami penurunan sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang (BB). Pada sesi pertama siklus kedua indikator tiga, terdapat empat anak mulai berkembang (MB) dan presentase 25%. Sesi kedua mengalami penurunan menjadi dua anak mulai berkembang (MB) dan presentase 13%. Meskipun masih terdapat dua anak dengan penilaiannya di kategori mulai berkembang, tetapi ada juga anak yang mengalami peningkatan dalam penilaiannya.

Pada sesi pertama siklus kedua indikator tiga terdapat enam anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 38%. Pada sesi kedua terlihat peningkatan yaitu tujuh anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil presentase 44%, mengalami peningkatan dan kategori penilaian yang terakhir yaitu berkembang sangat baik (BSB). Sesi pertama siklus kedua indikator tiga, terdapat empat anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 25%. Sesi kedua terlihat peningkatan yaitu tujuh anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 44%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua pertemuan satu dan dua pada indikator tiga terlihat begitu signifikan peningkatannya. Pada sesi pertama siklus kedua indikator empat, terdapat enam anak belum berkembang (BB) dan presentase 38%. Pada pertemuan kedua sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang (BB). Maka pada sesi pertama siklus kedua indikator empat terdapat satu anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dan hasil presentase 6%. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi tiga anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan hasil presentase 19%. Penilaian sebelumnya mengalami peningkatan, selanjutnya pada sesi pertama siklus kedua indikator terdapat empat anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 25%. Sesi kedua terlihat peningkatan yaitu tujuh anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan presentase 44%. Pada kategori penilaian berkembang sangat baik pada sesi pertama siklus kedua indikator empat terdapat empat anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 25%. Pada sesi kedua terlihat peningkatan yaitu enam anak berkembang sangat baik (BSB) dan presentase 38%.

Pada siklus kedua dapat disimpulkan hasil rata-rata setiap indikator terjadi penurunan pada anak yang belum berkembang (BB) dari yang awalnya 42% menjadi 0%, untuk kategori mulai berkembang (MB) terjadi penurunan dari awalnya 39% menjadi 8%, untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami kenaikan dari yang awalnya 18%

meningkat menjadi 42 %. Untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) di siklus pertama belum terlihat adanya perkembangan, tetapi pada saat siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan hasil persentasenya menjadi 50%.

Untuk menjelaskan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, dapat dilihat dari gambar 1.



Grafik 1 Presentase Peningkatan Berpikir Simbolik Anak

Keterangan :

P1 = Pertemuan 1

P2 = Pertemuan 2

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan anak dengan nilai berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di PAUD Tulus.

Pembahasan

Persentase anak yang menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan, sesuai dengan temuan analisis persentase. Peningkatan ini disebabkan oleh fakta bahwa media pendidikan dapat meningkatkan minat anak dan mendorong semangat mereka untuk belajar. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan Lestari, Aprilianti dan Jenurdin (2022) media quizizz dapat mempengaruhi intelektual anak, dapat melakukan pemanfaatan media quizizz dapat memperkenalkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Tanda seorang anak yang berkembang secara intelektual adalah bahwa ia memiliki status dalam penalaran simbolik, atau setidaknya, anak tersebut dapat mengembangkan kemampuan untuk membayangkan protes yang tidak ada. Seorang anak yang antusias belajar dan senang belajar tanpa dipaksa.

Dijelaskan bahwa berpikir simbolik terkait dengan pemecahan angka anak usia dini. Menurut Sulastri, Sirodjuddin, dan Komala (2020), angka ini terkait dengan penghitungan dan penyajian gagasan angka pada gambar. Agar anak dapat berhitung sesuai dengan usianya, keterampilan berhitung anak kelompok B disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Menurut temuan penelitian terbaru, kemampuan berhitung anak telah meningkat secara signifikan. Tabel 2 menggambarkan permulaan awal dari pra-siklus. Anak baru berada di kategori belum berkembang (BB) dengan sembilan anak dan mulai berkembang (MB) dengan tujuh anak. Setelah melakukan penilaian, terlihat pada tabel 4 bahwa anak mengalami peningkatan dengan delapan anak dengan evaluasi berkembang sesuai harapan (BSH), dan delapan anak berkembang sangat baik (BSB).

Mengembangkan kemampuan berpikir simbolik representatif anak lebih lanjut dilakukan melalui penggunaan teknik atau media pembelajaran yang kuat sesuai dengan kebutuhan anak. Media pembelajaran yang berhasil membuat variasi sehingga anak akan lebih bersemangat dan menjadi signifikan karena mereka menyusun ide-ide yang dibutuhkan anak. Hal ini sesuai dengan penelitian Nursyamsiah, dkk (2019) alasan rendahnya kapasitas kemampuan berpikir simbolik anak usia dini adalah tidak adanya media pembelajaran yang imajinatif dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Tidak adanya media pembelajaran sangat berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak. Menurut temuan penelitian yang dilakukan dengan kurangnya materi pembelajaran yang menarik, anak tidak mau belajar sehingga anak kehilangan minat pada pembelajaran dan merasa bosan.

Pembelajaran yang kurang menarik perhatian anak ketika guru sedang menjelaskan disebabkan oleh tidak adanya perkembangan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sesuai Rahmawati dan Vickry (dalam Hidayati dan Budiarti, 2022) memanfaatkan dengan menggunakan inovasi aplikasi quizizz selain menyenangkan, mendemonstrasikan dan responsif akan menambah kemampuan peserta didik dan kreativitas guru. Aplikasi quizizz memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan edukatif baik secara langsung maupun kelompok di dalam kelas. Selain itu, game ini dapat dimainkan di mana saja yang memiliki koneksi internet. Efek samping dari penelitian pembelajaran menggunakan permainan edukatif melalui aplikasi quizizz membuahkan hasil. Kemampuan anak untuk berpikir secara simbolik semakin baik. Peserta didik lebih terlibat dan antusias belajar di kelas. Pertanyaan sederhana yang telah disiapkan melalui permainan edukatif dan aplikasi quizizz pada gilirannya merupakan sesuatu yang sudah tidak sabar untuk dijawab oleh peserta didik.

Dengan memanfaatkan media permainan edukatif melalui aplikasi quizizz, perkembangan kemampuan berpikir simbolik kelompok B di PAUD tulus dapat meningkat. Hal ini dilihat dari hasil presentase nilai anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Pada kondisi awal anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan memperoleh hari rata-rata 0%. Pada siklus pertama memperoleh presentase sebesar 18 % dan pada siklus terakhir meningkat menjadi 42%. Peningkatan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayati, & Budiarti (2022) bahwa media aplikasi quizizz sebagai game edukasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif, karena sangat diminati dan disukai oleh anak serta menampilkan keceriaan sehingga semangat belajar anak meningkat.

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital, seperti Quizizz, dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. *Game* yang menggunakan aplikasi Quizizz dapat diselesaikan sebagai bahan untuk menilai perkembangan anak karena bersifat naratif dan dapat disesuaikan. Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Media pembelajaran aplikasi quizizz dapat meningkat bagi peserta dengan tujuan agar peserta didik lebih bersemangat, efektif mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil presentase pada anak dengan memfokuskan empat indikator yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Hasil presentase dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) meningkat 50% dari prasiklus yang tidak belum ada perkembangannya.

REFERENSI

- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42-50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini: teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Koten, N. E., (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Lestari, D. S., & Aprilianti, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan aspek kognitif anak pada masa pandemi covid 19di kober dirasah al-qur'anniyya. *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 1(1), 9-20. <https://ejournal.lppmun-sap.org/index.php/jege/article/view/432>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5–6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212-217. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.53280>
- Sufa, F. F. (2022). *Konsep matematika untuk anak usia dini*. Unisri Press.
- Sulastri, S., Sirodjuddin, M. K., & Komala, K. (2020). Penerapan permainan karpet bilangan angka 1-20 dalam penguasaan number sense pada anak kelompok B. *CE-RIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 212-218. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p%25p>
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>