

Quizizz: Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

Riska Alfiyanti^{1✉}, Sharina Munggaraning Westhisi²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

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

¹ riskaalvianti0610@gmail.com, ² sharina@ikipsiliwangi.ac.id,

INFO ARTIKEL Diterima: 23/05/2024; Direvisi: 05/07/2024; Disetujui: 15/07/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Quizizz; Minat Belajar; Anak Usia Dini

Minat belajar anak tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan stimulus yang dapat memicu minat. Untuk meningkatkan minat belajar anak pasca pandemi Covid-19 ini perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik salah satunya yaitu media permainan *Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan peningkatan minat belajar anak setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media permainan *Quizizz*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model desain *Kemmis dan Mc Taggart* yang langkah penelitiannya meliputi rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya yaitu kelompok B sebanyak 18 orang anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dianalisis menggunakan statistika deskriptif dengan menggunakan rumus nilai rata-rata dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar pada anak dengan kategori nilai paling baik yaitu berkembang sangat baik (BSB). Pada kondisi awal/ prasiklus belum terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB).

ABSTRACT

KEYWORDS

Quizizz; Interest in Learning; Early Childhood

Children's interest in learning cannot develop well if it is not supported by stimuli that can trigger interest. To increase children's interest in learning after the COVID-19 pandemic, there is a need for innovative and interesting learning media, one of which is the *Quizizz* game media. This research aims to determine the process and increase children's interest in learning after implementing learning using the *Quizizz* game medium. The research uses the Classroom Action Research (PTK) method with the *Kemmis and McTaggart* design model, whose research steps include planning, action, observation, and reflection. The research subjects were group B, 18 children. The data collection technique in this research used observation and was analyzed using descriptive statistics using the average value formula in percentage form. The results of this research show increased learning motivation in children with the best score category, namely very well developed (BSB). In the initial/pre-cycle conditions, there were no children with very good development (BSB) scores.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan ruang ekspresi yang mampu membantu mengembangkan tumbuh kembang anak secara optimal. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memberikan fasilitas yang dapat menstimulasi perkembangan anak di masa keemasannya. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (4), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang diberikan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektual agar anak siap melanjutkan pendidikan.

Masa usia dini merupakan masa yang pesat untuk optimalisasi perkembangan anak, untuk itu diperlukan stimulasi yang dapat mengoptimalkan perkembangannya. Masa anak usia dini merupakan masa bermain, kegiatan pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan menjadi pusat perhatian bagi anak, hal ini dikarenakan anak

memiliki cara belajar yang khusus yang tidak bisa disamakan dengan orang dewasa. Anak akan cenderung ceria dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi jika proses belajar dilakukan dengan bermain sambil belajar (Agusriani & Fauziddin, 2021). Melalui kegiatan bermain ini dapat memicu anak untuk mengikuti kegiatan belajar, karena dengan cara bermain ini dapat menimbulkan minat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang ada di dalam kelas.

Simbolon (dalam Yulistiarawati dkk, 2021) menyatakan bahwa Minat belajar anak dapat meningkatkan kegigihan belajar, yang berdampak pada keberhasilan anak dalam mencapai tujuan belajarnya. Ketika anak tertarik untuk belajar, mereka akan lebih memperhatikan saat belajar sehingga anak merasa lebih bahagia dan memiliki waktu khusus untuk belajar, anak tidak akan merasa terpaksa saat mengikuti kegiatan belajar sehingga merasa bahwa itu adalah kesenangan bagi anak. Minat belajar sangat penting untuk distimulus sejak dini karena minat belajar ini dapat memberikan motivasi untuk mengikuti setiap kegiatan yang akan dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Adapun menurut Ubaidilah (dalam Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020) minat adalah kecenderungan yang dapat menetap pada diri seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan tertentu serta merasa senang berpartisipasi pada kegiatan tersebut. Jika anak kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran maka anak tidak akan memperhatikan, tidak tertarik dan tidak terlibat dalam melakukan pembelajaran. Minat belajar anak tidak akan berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan stimulus yang dapat memicu minat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan adanya masalah utama di PAUD Cemerlang. Masalah yang ditemukan yaitu berkaitan dengan minat belajar anak. Faktor penyebab kurangnya minat belajar ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang berinovasi. Maka dari itu, salah satu cara yang akan dilakukan dengan menyediakan atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pasca pandemi, media tersebut adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi digital yaitu media pembelajaran permainan *Quizizz*.

Untuk menstimulasi minat belajar pada anak dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga anak akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam diantaranya puzzle, balok, *quizizz*, dan *kahoot* (Kartiwi & Rostikawati, 2022). *Quizizz* merupakan media pembelajaran digital yang dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media untuk kegiatan belajar dan menyampaikan materi. Menurut Salsabila (dalam Puspitasari dkk, 2022) *Quizizz* merupakan aplikasi game edukasi naratif dan fleksibel yang dapat digunakan tidak hanya untuk mengajarkan materi, tetapi juga untuk memberikan penilaian yang menarik bagi anak.

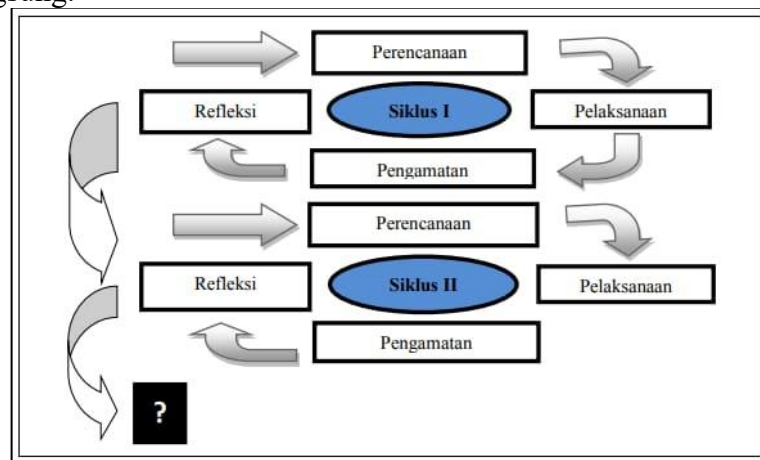
Penggunaan media pembelajaran digital permainan *quizizz* ini dapat dikerjakan dalam mode 'live' di ruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode 'homework'. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menawarkan pengatur waktu; kapan kuis dimulai dan kapan kuis berakhir. Anak-anak hanya perlu diberikan pin dan mereka tetap bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Anak-anak dapat menyelesaikan kuis ini baik dalam kelompok maupun dalam tugas individu (Ramadhan dkk, 2021).

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar anak adalah dengan menjadikan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan berbagai sumber, media dan teknologi pembelajaran (Hidayati & Budiarti, 2022). Manfaat penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini

dapat meningkatkan kinerja anak menjadi lebih aktif, suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menambah pengalaman belajar bagi anak. Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui media pembelajaran *Quizizz* pada anak kelompok B di PAUD Cemerlang.

METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu atau pemecahan masalah pada suatu kelompok yang diteliti (Rusmini, 2017). Penelitian ini dilakukan di PAUD Cemerlang tahun ajaran 2022-2023 pada anak kelompok B sebanyak 18 anak dengan jumlah 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas *Kemmis & Mc Taggart*, tahapan kegiatan penelitian ini yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dengan menggunakan rumus nilai rata-rata dalam bentuk persentase. Berikut ini adalah gambar tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada saat penelitian berlangsung.



Gambar 1 PTK Model *Kemmis & Mc Taggart*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan kepada 18 peserta didik di PAUD Cemerlang Kota Bandung. Pada penelitian ini terlihat adanya peningkatan pada setiap peserta didik, peningkatan terlihat mulai dari observasi pra siklus, siklus I dan siklus II yang dilakukan pada 3 pertemuan dalam setiap siklusnya. Peneliti melakukan observasi pra siklus untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pada observasi pra siklus, siklus I dan siklus II peneliti memfokuskan pada 3 Indikator.

Hasil observasi perkembangan minat belajar anak pra siklus yang dilakukan peneliti kepada 18 anak kelompok B di PAUD Cemerlang dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan Minat Belajar Anak Pra Siklus

No	Indikator	Pra Siklus			
		Jumlah anak = 18			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat. %	12 66%	6 44%	- -	- -
2	Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran %	11 61%	5 28%	2 11%	- -
3	Anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran %	9 50%	6 33%	3 17%	- -
Hasil rata-rata %		59%	35%	9%	-

Dapat disimpulkan bahwa kondisi awal/ pra siklus di kelas B PAUD Cemerlang belum sampai pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hasil rata-rata dari setiap indikator yaitu terdapat 59% anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB), 35% anak dengan kategori nilai mulai berkembang dan 9% anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu peneliti mengambil langkah lebih lanjut dengan menggunakan media permainan *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar anak di PAUD Cemerlang Kota Bandung.

SIKLUS I

Tindakan siklus I dilakukan dalam tiga sesi, pembelajaran berlangsung selama 2 jam (2 x 60 menit) dan dimulai pada pukul 08:00 WIB. Siklus ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus ke-1 ini anak bermain *Quizizz* secara bergantian, tema kegiatan yang dilakukan yaitu tentang binatang. *Quizizz* yang diberikan pada anak berkaitan dengan macam-macam binatang, soal dibuat dengan sederhana agar anak tidak kebingungan saat mengerjakan soal pada *Quizizz*.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Cemerlang ini dapat dilihat pada tabel analisis data siklus 1 berikut ini:

Tabel 2 Analisis Data Siklus I

No	Indikator	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		Jumlah anak = 18				Jumlah anak = 18				Jumlah anak = 18			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat. %	10 55%	6 33%	2 11%	- -	10 55%	5 28%	3 17%	- -	7 39%	6 33%	5 28%	- -
2	Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran %	8 44%	7 39%	3 17%	- -	6 33%	7 39%	5 28%	- -	3 17%	8 44%	7 39%	- -
3	Anak mampu berkonsentrasi terhadap	6	7	5	-	4	7	7	-	3	5	10	-

kegiatan pembelajaran	%	33%	39%	28%	22%	39%	39%	-	17%	28%	55%	-
Hasil Rata-rata	44%	85%	17%	-	36,6%	35%	28%	-	24%	35%	41%	-

Hasil dari siklus I yang terdiri atas tiga pertemuan terdapat peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat, terdapat 10 anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan hasil 55%, pada pertemuan kedua masih sama yaitu 10 anak dengan hasil 55%, dan pada pertemuan ketiga mengalami penurunan menjadi tujuh anak dengan hasil 39%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat, terdapat enam anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan hasil 33%, pada pertemuan kedua menurun menjadi lima anak dengan hasil 28%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi enam anak dengan hasil 33%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 1 yaitu Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat terdapat dua anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 11%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi tiga anak dengan hasil 17%, dan pada pertemuan ketiga juga meningkat menjadi lima anak dengan hasil 28%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan ke I sampai III pada indikator 1 yaitu Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat, belum terlihat adanya peningkatan yang signifikan.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.terdapat delapan anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan hasil 44%, pada pertemuan kedua menurun menjadi enam anak dengan hasil 33%, dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi tiga anak dengan hasil 17%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.terdapat terdapat tujuh anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan hasil 39%, pada pertemuan kedua masih sama yaitu tujuh anak dengan hasil 39%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi delapan anak dengan hasil 44%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 2 yaitu Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran terdapat tiga anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 17%, pada pertemuan meningkat menjadi lima anak dengan persentase 28%, dan pada pertemuan ketiga juga meningkat lagi menjadi tujuh anak dengan persentase 39%.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama pertemuan ke I sampai III pada indikator 2 yaitu Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, belum terlihat adanya kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), namun indicator ke-2 tidak ada penurunan pencapaian anak.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran.terdapat enam anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) dengan hasil 33%, pada pertemuan kedua menurun menjadi empat anak dengan hasil 22%, dan pada pertemuan ketiga menurun juga menjadi tiga anak dengan hasil 17%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran.terdapat terdapat tujuh anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan hasil 39%, pada pertemuan kedua masih sama yaitu

tujuh anak dengan hasil 39%, dan pada pertemuan ketiga menurun menjadi lima anak dengan hasil 28%.

Pada pertemuan pertama siklus pertama indikator 3 yaitu Anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran terdapat lima anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 17%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi tujuh anak dengan hasil 39%, dan pada pertemuan ketiga juga meningkat lagi menjadi 10 anak dengan hasil 55%.

Dapat disimpulkan bahwa pada akhir siklus pertama ini sudah terlihat adanya peningkatan, mulai dari anak belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH). Ini dapat kita lihat pada tabel prasiklus dan siklus pertama, anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat sebesar 41% anak dari mulanya hanya 9% anak. Pada kategori dengan nilai berkembang sesuai harapan ini terjadi peningkatan yang cukup memuaskan yaitu 32%.

SIKLUS II

Tabel 3 Analisis Data Siklus II

No	Indikator	Pertemuan I Jumlah anak = 18				Pertemuan II Jumlah anak = 18				Pertemuan III Jumlah anak = 18			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat. %	-	6	12	-	-	5	7	6	-	2	8	8
			33%	67%	-	-	28%	39%	33%	-	11%	44%	44%
2	Anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran %	-	-	12	6	-	-	8	10	-	-	5	13
				67%	33%	-	-	44%	56%	-	-	28%	72%
3	Anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran %	-	4	6	8	-	4	4	10	-	2	6	10
		-	22%	33%	44%	-	22%	22%	56%	-	11%	33%	56%
Hasil Rata-rata		0%	18%	56%	26%	0%	17%	35%	48%	0%	7%	35%	57%

Hasil dari siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan dapat kita lihat pada tabel analisis data siklus II diatas terdapat peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama indikator satu anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat sudah tidak ada lagi yang belum berkembang (BB), pada kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan persentase 33%, pada pertemuan kedua menurun menjadi 28% dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi 11%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada kategori nilai anak mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pertemuan pertama siklus kedua indikator 1 yaitu anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat terdapat 12 anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 67%, pada pertemuan kedua terdapat tujuh anak dengan persentase 39% dan pada pertemuan ketiga terdapat delapan anak dengan hasil 44%.

Pertemuan pertama siklus kedua indikator pertama yaitu anak mampu melakukan kegiatan dengan semangat tidak terdapat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), pada pertemuan kedua terdapat peningkatan pada anak dengan kategori nilai

berkembang sangat baik (BSB) terdapat enam anak dengan persentase 33%, dan pertemuan ketiga siklus kedua indikator satu juga terdapat peningkatan, terdapat delapan anak dengan persentase 44%.

Pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus kedua indikator 2 yaitu anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang sangat baik, tidak terdapat anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB). Anak sudah mulai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pada pertemuan pertama indikator 2 yaitu anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran terdapat 12 anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 67%, pada pertemuan kedua terdapat delapan anak dengan hasil 44% dan pada pertemuan ketiga menurun lagi menjadi lima anak dengan hasil 28%. Penurunan ini menunjukkan adanya peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB).

Pada pertemuan pertama indikator 2 yaitu anak mampu berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran terdapat enam anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan hasil 33%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 10 anak dengan hasil 56%, dan pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 13 anak dengan hasil 72%. Pada indikator kedua ini terlihat jelas peningkatan anak pada setiap temuannya.

Pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran tidak terdapat anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB). Hal ini menunjukkan peningkatan pada kategori nilai anak mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

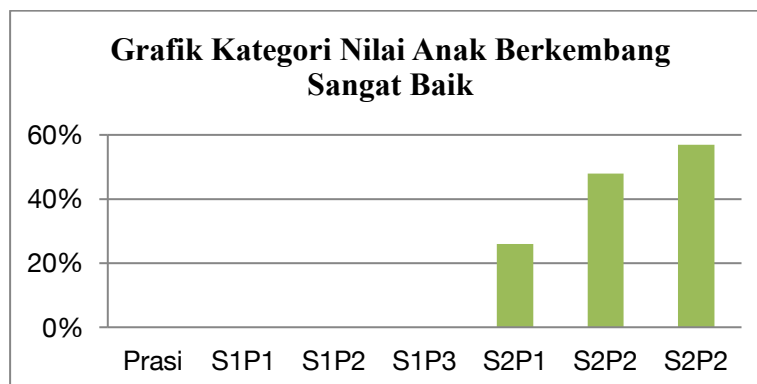
Pada pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran terdapat empat anak dengan kategori nilai mulai berkembang (MB) dengan persentase 22%, pada pertemuan kedua terdapat empat anak dengan persentase 22%, dan pada pertemuan ketiga terdapat penurunan menjadi dua anak dengan persentase 11%.

Pada pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran terdapat enam anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil 33%, pada pertemuan kedua menurun menjadi empat anak dengan hasil 22%, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi enam anak dengan hasil 33%.

Pertemuan pertama siklus kedua indikator 3 yaitu anak mampu berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran terdapat delapan anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan hasil 44%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 10 anak dengan hasil 56%, dan pada pertemuan ketiga masih bertahan pada 10 anak dengan hasil 56%.

Pada siklus kedua ini dapat disimpulkan hasil rata-rata dari setiap indikator yaitu terjadi penurunan pada anak dengan kategori nilai belum berkembang (BB) yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 24% menjadi 0%, pada kategori anak mulai berkembang (MB) terjadi penurunan yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 35% menjadi 7%, pada kategori nilai anak berkembang sesuai harapan (BSH) juga terjadi penurunan yang awalnya pada saat siklus pertama hasil persentasenya sebesar 41% menjadi 35%. Pada kondisi siklus kedua terjadi peningkatan pada anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB). Pada saat siklus pertama belum terlihat anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB), namun pada siklus kedua ini sudah terlihat adanya peningkatan anak dengan kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 57%.

Untuk memperjelas bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia dini dengan kategori nilai tertinggi berkembang sangat baik maka dapat kita lihat dari grafik nilai anak berkembang sangat baik dibawah ini:



Grafik 1 Grafik Kategori Nilai Anak Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

Prasi : Prasiklus

S1P1 : Siklus 1 Pertemuan 1

S1P2 : Siklus 1 Pertemuan 2

S1P3 : Siklus 1 Pertemuan 3

S2P1 : Siklus 2 Pertemuan 1

S2P2 : Siklus 2 Pertemuan 2

S2P3 : Siklus 2 Pertemuan 3

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan anak dengan nilai berkembang sangat baik (BSB) yang terlihat pada siklus 2 pertemuan ke satu sampai pertemuan ke-3. Hal ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar anak kelompok B di PAUD Cemerlang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis persentase pada penggunaan media *Quizizz* terhadap minat belajar di PAUD Cemerlang terdapat peningkatan yang signifikan, peningkatan tersebut dikarenakan media pembelajaran *quizizz* dapat menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan minat belajarnya. Tumbuhnya minat belajar anak harus dibangun sejak dini, karena mengembangkan minat sejak dini sangat berpengaruh terhadap kecerdasannya. Jika anak berminat belajar sejak kecil, ia akan rajin dan senang belajar tanpa paksaan. Minat belajar peserta didik adalah faktor yang sangat signifikan dalam mencapai hasil belajar, sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Solikah, (2020) Anak yang memiliki minat yang besar akan memusatkan perhatiannya sehingga memungkinkan anak tersebut dapat lebih giat dalam menerima kegiatan pembelajaran dan mencapai prestasi yang diinginkan.

Untuk menarik minat belajar anak, media pembelajaran yang diberikan harus dapat menarik perhatian anak, oleh karena itu guru senantiasa menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik bagi anak sehingga anak tertarik untuk melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat mempermudah anak dalam memahami pembelajaran dan dapat membantu guru untuk menarik minat serta perhatian anak saat menyampaikan pembelajaran. Menurut Westhisi dkk, (2019) media belajar yang baik adalah media yang dapat merangsang tumbuh kembang anak sesuai dengan tahapan usia sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Berdasarkan hal di atas Menurut Yulistiarawati dkk, (2021) Media pembelajaran *Quizizz* dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan mendorong anak untuk terus belajar dengan materi pembelajaran yang melibatkan anak. Sejalan dengan

itu aplikasi *Quizizz* menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian anak (Purwianto & Fahyuni, 2021).

Dengan media *Quizizz* minat belajar pada anak kelompok B di PAUD Cemerlang dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat pada hasil persentase nilai anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Pada kondisi awal anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan sesuai dengan hasil rata-rata pada setiap indikator berjumlah 9%. Pada akhir siklus pertama meningkat menjadi 41%. Sedangkan pada pertemuan terakhir siklus kedua menurun menjadi 35%. Penurunan ini terjadi karena nilai anak meningkat dan termasuk ke dalam kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) pada siklus kedua pertemuan terakhir menjadi 57%. Peningkatan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Latif dkk, (2021) bahwa media pembelajaran *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar anak, karena permainan *quizizz* ini dilengkapi dengan fitur yang bervariasi sehingga anak akan senang ketika melakukan kegiatan belajarnya dan anak termotivasi untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan hasil yang maksimal.

KESIMPULAN

Quizizz merupakan media pembelajaran permainan digital yang dapat digunakan sebagai alat atau media untuk kegiatan belajar dan mengajar. Permainan *Quizizz* ini merupakan aplikasi pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, karena dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan *quizizz* dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi peserta didik dengan cara yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta anak usia dini dapat ditingkatkan melalui media *Quizizz*. Media *Quizizz* ini dapat menarik perhatian anak sehingga anak mau mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil persentase pada anak dengan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 35% dari prasiklus 9% dan berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 57% dari pra siklus dengan persentase 0% .

REFERENSI

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- 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>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahidatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825. <http://103.142.62.229/index.php/semair/article/view/452/159>
<http://103.142.62.229/index.php/semair/article/view/452%0Ahttp://103.142.62.229/index.php/semair/article/download/452/159>

- 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>
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Puspitasari, A. C. D. D., Karyati, Z., & Rahmawati. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Di Tk Dian Pratama Jakarta Timur. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 3(1), 132–137. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v3i1.101>
- Ramadhan, V., Raya Tengah No, J., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). Penerapan Pembelajaran Membaca Pada Usia Dini Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 842–845.
- Rusmini. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (Issue May 2021).
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Undang-Undang No.20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Westhisi, S. M., Atika, A. R., & Zahro, I. F. (2020). PENGEMBANGAN LITERASI SAINS UNTUK ANAK USIA DINI KELOMPOK B. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 31-36. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1491>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>