

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu ruang ekspresi yang dapat membantu mengembangkan tumbuh kembang anak secara optimal. Adanya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk memberikan fasilitas yang dapat menstimulasi perkembangan anak di masa keemasannya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (4), dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada Pendidikan anak usia dini terdapat aspek perkembangan yang dapat di stimulus salah satunya aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini lebih mengacu pada kemampuan anak untuk memahami sesuatu. Kemampuan memahami sesuatu ini menjadi hal yang penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir yang melibatkan proses belajar yang bersifat kompleks seperti perhatian, memori, ingatan, dan logika berpikir anak. Perkembangan kognitif yang dimaksud itu meliputi tentang belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik (Permendikbud, 2009).

Ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif di atas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol– simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Menurut Diana (Fadhilah, 2020: 3) Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dimiliki anak. Menurut Runtukahu dan Kandou (Fadhilah, 2020: 14) Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya

Namun pada kenyataannya, saat ini kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 secara berurutan, serta banyak anak-anak yang masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak pula anak-anak yang masih belum mengenal berbagai macam huruf–huruf vokal dan huruf-huruf konsonan.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa/ Lembar Kerja Anak (LKS/LKA) pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat diharapkan akan membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan pada masa sekarang ini.

Era digitalisasi yang sekarang lebih tren atau sering disebut dengan era revolusi industri 4.0, telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Beragam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial.

Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting untuk kehidupan bagi masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan. Salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Mulyati dan Evendi, 2020: 65).

Salah satu teknologi yang dapat memecahkan masalah terkait dengan permasalahan berfikir simbolik yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz yang

menyenangkan bagi anak. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal serta didukung oleh media interaktif yang telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar anak dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Quizizz merupakan sebuah *web-tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (Mulyati & Evendi, 2020: 65). Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke anak agar anak dapat login ke kuis tersebut. *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja anak. Guru dapat melacak berapa anak yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel.

Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah anak dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga anak dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5).

Implementasi menggunakan *Game Quizizz* anak dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Game Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema,

meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan anak untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Anak mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja anak. *Game Quizizz* dapat membantu motivasi belajar anak dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas (Noor dalam Utomo, 2020)

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat anak menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan handphone atau *Smartphone*, salah satunya dengan pemanfaatan *game* edukatif. *Game* edukatif ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang.

Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Henry (2010: 53–54) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah *game* menyenangkan dan menghibur serta *game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang dapat membantu anak dalam menstimulasi perkembangan kognitifnya yaitu media *quizizz*. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. *Quizizz* juga merupakan sebuah platform interaktif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan berbagai fitur dan konten edukasi yang tersedia. *Quizizz* dapat diakses melalui website ataupun aplikasinya dapat kita download di play store serta dapat dimainkan bersama atau digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru (Rohmad, 2022) *Quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif. *Quizizz* ini juga mempunyai banyak kelebihan diantaranya yaitu dapat dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa sehingga dapat membantu pendidik mengetahui kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan kognitif Melalui Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Kelompok B di TK Mau’idhatul Mustapidin”. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media aplikasi *Quizizz* anak kelompok B di TK Mau’idhatul Mustapidin, sehingga nantinya dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dilihat dari paparan latar belakang masalah dapat identifikasi permasalahan yang muncul pada anak usia 5-6 tahun di TK Mau'idatul Mustafidin adalah:

1. Kurangnya kemampuan berfikir simbolik anak.
2. Teridentifikasi pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berpikir simbolik yang masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran anak kelompok B di TK Mau'idatul Mustapidin dilihat dari :
 - a. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*?
 - b. Apakah anak kelompok B yang menggunakan aplikasi *quizizz* mengalami ketuntasan belajar?
2. Bagaimana proses penerapan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran anak kelompok B?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak kelompok B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam

peningkatan kemampuan berpikir simbolik di TK Mau'idhatul Mustapidin?

4. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B setelah pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Quizizz* pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok B di TK Mau'idhatul Mustapidin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran anak kelompok B di TK Mau'idhatul Mustapidin dilihat dari :
 - c. Terdapatnya Peningkatan pada kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*
 - d. Ketuntasan belajar Anak kelompok B yang menggunakan aplikasi *quizizz*
2. Untuk mengetahui proses penerapan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran anak kelompok B
3. Untuk mengetahui Kendala yang dihadapi oleh guru dan anak kelompok B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik di TK Mau'idhatul Mustapidin.

4. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B setelah pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Quizizz* pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok B di TK Mau'idhatul Mustapidin.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

1. Guru

Dapat memberikan suatu inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar serta memberikan media pembelajaran yang terkesan menyenangkan bagi anak serta dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.

2. Anak Usia Dini

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam mengenal, memahami pembelajaran yang diberikan, serta diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif.

3. Sekolah

Hasil dari penelitian penggunaan media pembelajaran digital aplikasi *Quizizz* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas

pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan berfikir simbolik

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi dari berpikir simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak – anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya.

Adapun indikator berpikir simbolik pada anak usia 5 – 6 tahun berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah sebagai

berikut: (1) Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10; (2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung; (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan; (5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yakni media dan pembelajaran, Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti media cetak, visual, audio, dan juga multimedia.

3. Quizizz

Quizizz adalah permainan edukatif yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kelas ataupun di rumah. Quizizz ini dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia mulai dari jenjang paud sampai mahasiswa, karena permainan Quizizz ini dapat diakses dengan mudah dan dapat menumbuhkan minat anak terhadap pembelajaran. Quizizz merupakan media interaktif yang dapat digunakan sebagai media penyalur pesan pembelajaran agar pembelajaran dalam kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Langkah-langkah penggunaan aplikasi quizizz untuk anak:

1. Masuk ke join.quizizz.com, kemudia klik ikon join.
2. Minta anak untuk memasukkan game code, kemudian memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru.

3. Setelah guru menklik mulai maka game pun bisa di mainkan oleh anak-anak.
4. Penelitian perbandingan yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi:
 - a. Jurnal Al Abyadh. Tuti Hidayati, Erna Budiarti. (2022) Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Anak Bangsa.
 - b. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Issrina Dwika Hidayati^{1*}, Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa