

PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF DI TK DIAN PRATAMA JAKARTA TIMUR

Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari^{1*}, Zetty Karyati², & Rahmawati³
^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

email: anggun.citra.dini@gmail.com¹, zettyagung@gmail.com², rhmarisma10@gmail.com³

Abstract : Due to the Covid-19 pandemic, schools must conduct distance learning, but online learning is deemed unsuitable for children's education in Kindergarten, this is a challenge for educators of children's education in Kindergarten because they must be able to maximize online learning media that is fun, but still able to stimulate students so that the material is still conveyed well to the students. Many teachers, especially teachers at Dian Pratama Kindergarten, have not been able to maximize letter recognition learning through online learning. For this reason, the purpose of this activity is to provide socialization to Dian Pratama Kindergarten teachers about the use of Quizizz as a letter recognition learning medium during online learning. From the implementation of this activity, it is hoped that the Dian Pratama Kindergarten teachers can provide a direct understanding of the use of Quizizz as an online learning medium to stimulate students to recognize letters during distance learning. The method of implementing this activity is observation, interviews, socialization, training, and evaluation. The result of this activity is that Dian Pratama Kindergarten teachers have begun to understand and can access and apply Quizizz, and then try to apply it to learning letter recognition.

Keywords: *Quizizz, Learning Media, Letter, Recognition*

Abstrak: Adanya pademi Covid-19, mengharuskan sekolah-sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh, namun pembelajaran daring dirasa kurang cocok bagi pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, hal ini menjadi tantangan bagi para tenaga pengajar pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, karena mereka harus dapat memaksimalkan media pembelajaran daring yang menyenangkan, namun tetap dapat menstimulus siswanya, sehingga materi tetap tersampaikan dengan baik ke siswanya. Banyak tenaga pengajar terutama tenaga pengajar di TK Dian Pratama yang belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf melalui pembelajaran daring. Untuk itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan sosialisasi kepada tenaga pengajar TK Dian Pratama tentang pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran pengenalan huruf selama pembelajaran daring. Dari pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan para tenaga pengajar TK Dian Pratama dapat memberikan pemahaman secara langsung tentang penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk menstimulasi siswa dalam mengenal huruf selama pembelajaran jarak jauh. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu observasi, wawancara, sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah tenaga pengajar TK Dian Pratama sudah mulai memahami dan dapat mengakses serta mengaplikasikan Quizizz, dan selanjutnya mencoba untuk menerapkannya ke dalam pembelajaran pengenalan huruf.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Pengenalan, Huruf

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa, khususnya perkembangan dalam mengenal huruf merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting untuk dikembangkan dan diperhatikan. Merujuk pada Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak, dengan tingkat

pencapaian perkembangan menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, serta memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (Kemendikbud, 2014).

Soenjono Darjowidjojo dalam penelitian Trisniawati (2014) menyatakan bahwa "Kemampuan mengenal huruf

adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.” Untuk itu, perkembangan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat saat anak sudah dapat menyebutkan huruf depan dari sebuah benda atau sebaliknya.

Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan karena dapat memberikan manfaat agar mereka mampu mengenal huruf-huruf sebagai persiapan membaca dan menulis. Sebagaimana yang diutarakan oleh Agus Hariyanto (dalam Trisniawati, 2014) bahwa “Dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini, sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.” Jadi, pengenalan huruf merupakan langkah awal persiapan anak untuk dapat membaca dan menulis.

Proses pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani. Sebagaimana yang diutarakan oleh Maimunah Hasan (2009), “Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.”

Menurut Usman dan Yuniar (2019), pembelajaran pengenalan huruf penting bagi anak TK dan perlu diajarkan dengan metode bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani, sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh sesuai dengan yang diajarkan atau diharapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengenalkan huruf pada anak sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis dengan baik. Metode dan media pembelajaran pengenalan huruf

harus dilakukan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membebani.

Seorang tenaga pengajar dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Saat ini, karena adanya pandemi Covid-19, mengharuskan sekolah-sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh, membuat banyak tenaga pengajar mengalami kesulitan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar materi pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik meskipun dilakukan secara jarak jauh atau tidak tatap muka. Terlebih lagi bagi tenaga pengajar pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, karena pembelajaran jarak jauh dirasa sangat sulit diberlakukan untuk pendidikan anak di Taman Kanak-kanak.

Anak usia dini merupakan masa yang “peka”, karena di masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternasionalisasi ke dalam pribadinya (Puspitasari & Rahmawati, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran daring dirasa kurang cocok bagi pendidikan anak di Taman Kanak-kanak. Ini menjadi tantangan bagi para tenaga pengajar pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, karena mereka harus dapat memaksimalkan media pembelajaran daring yang menyenangkan, namun tetap dapat menstimulus siswanya, sehingga materi tetap tersampaikan dengan baik ke siswanya. Media pembelajaran daring yang digunakan tentulah media yang sangat menarik dan menyenangkan bagi siswanya, anak usia dini. Salah satu media pembelajaran atau aplikasi belajar yang menyenangkan dan berupa permainan adalah Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu permainan berbentuk digital yang berisi kegiatan aktivitas kelas multipemain yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk belajar bersama melalui komputer, iPad, tablet, dan Smartphone (Yan mei et al., 2019).

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, karena selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran di rumah tidak membosankan (Salsabila et al., 2020).

Menurut Aini (2019), quizizz merupakan media pembelajaran online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan, serta dapat diakses melalui situs www.Quizizz.com.

Bentuk-bentuk pertanyaan di Quizizz dapat dikembangkan dan dimaksimalkan dengan gambar-gambar, sehingga tidak monoton hanya pada pertanyaan kalimat-kalimat saja. Gambar-gambar yang dipakai juga dapat disesuaikan dengan objek sasaran yang diajarkan, contohnya untuk anak usia dini, bisa menggunakan gambar buah-buah, bunga-bunga, dan hewan-hewan yang disesuaikan juga dengan materi yang akan diajarkan.

Telah dibahas di awal bahwa metode dan media pembelajaran pengenalan huruf harus dilakukan dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membebani, meskipun dilakukan secara jarak jauh seperti kondisi saat ini yang menuntut proses pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini sangat cocok dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui media Quizizz yang berupa media pembelajaran daring berbasis permainan edukasi. Namun, banyak tenaga pengajar terutama tenaga pengajar di TK Dian Pratama yang belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang dilakukan tenaga pengajar TK Dian Pratama selama ini hanya melalui Zoom. Di sini tim melihat bahwa Tenaga Pengajar TK Dian Pratama belum memanfaatkan Quizizz sebagai

media pembelajaran daring. Mereka belum mampu menerapkan dan mengembangkan pembelajaran pengenalan huruf melalui media Quizizz.

Dengan permasalahan tersebut, maka harus adanya sosialisasi tentang pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran pengenalan huruf, memberikan pelatihan mengenai pembelajaran pengenalan huruf melalui Quizizz, serta mengimplementasikan Quizizz sebagai media pembelajaran pengenalan huruf ke siswa. Untuk itu, kami sebagai tim melakukan Pengabdian kepada Masyarakat terhadap Tenaga Pengajar TK Dian Pratama dalam Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di TK Dian Pratama Ciracas Jakarta yaitu observasi, wawancara, sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Adapun metode pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Kami mengadakan observasi ke TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur. Hal ini tim lakukan pada saat menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi mitra mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk menstimulai siswa dalam mengenal huruf. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan ini.
2. Memberikan sosialisasi dan pelatihan, yaitu tim memberikan pemahaman secara langsung tentang penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk menstimulasi siswa dalam mengenal huruf selama pembelajaran jarak jauh. Pelatihan akan dilakukan dalam satu hari yang berlangsung selama kurang lebih dua jam, diberikan kepada Tenaga Pengajar TK Dian Pratama agar mereka paham dan terampil dalam mengimplementasikan

Quizizz sebagai media pembelajaran pengenalan huruf ke siswa.

3. Memberikan evaluasi dan monitoring, yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami bagi menjadi dua bagian dengan metode tatap muka. Bagian pertama adalah melakukan observasi dan wawancara, sedangkan bagian kedua adalah melakukan sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Pemaparan dari kedua kegiatan tersebut sebagai berikut:

1. Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2021 untuk mengamati kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring yang dilakukan Tenaga Pengajar TK Dian Pratama selama pandemi. Hasil observasi ditemukan bahwa Tenaga Pengajar TK Dian Pratama belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang dilakukan Tenaga Pengajar TK Dian Pratama selama ini hanya melalui Zoom. Selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara Zoom, di menit-menit awal, siswa masih fokus terhadap materi yang disampaikan guru, namun di beberapa menit kemudian, sudah mulai ada beberapa siswa yang tidak fokus, bosan, dan perhatiannya sudah ke hal yang lain. Di sini tim melihat bahwa Tenaga Pengajar TK Dian Pratama belum memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran daring. Selain itu, kami juga melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah TK Dian Pratama, beliau menyampaikan bahwa Tenaga Pengajar di TK Dian Pratama belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf melalui pembelajaran daring. Salah satunya karena mereka belum mampu menerapkan pembelajaran pengenalan huruf melalui media Quizizz.

Berdasarkan temuan tersebut, kami membuat analisis dan menyusun rancangan materi untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kami membuat materi tentang Quizizz dan Pemanfaatannya, Pengaplikasian Quizizz, dan Pembelajaran Pengenalan Huruf di Aplikasi Quizizz.

2. Sosialisasi, Pelatihan, dan Evaluasi

Pertemuan selanjutnya, kami mulai melakukan sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Kami melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini di TK Dian Pratama, Jalan Penganten Ali No.7 Ciracas Jakarta Timur. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada Rabu, 22 Desember 2021 pukul 10.00 s/d Selesai WIB. Gambar 1 menunjukkan salah satu Tim Pengabdian kepada Masyarakat sedang membuka acara pelaksanaan sosialisasi.



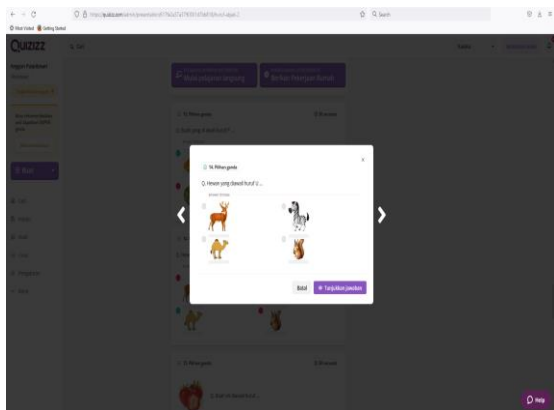
Gambar 1. Pembukaan Acara Pelaksanaan Sosialisasi

Pada pertemuan ini, kami melakukan sosialisasi dengan memaparkan materi tentang Quizizz dan Pemanfaatannya, Pengaplikasian Quizizz, dan Pembelajaran Pengenalan Huruf di Aplikasi Quizizz. Gambar 2 menunjukkan pemateri sedang memaparkan materi sosialisasi.



Gambar 2. Pemaparan Materi Sosialisasi

Selanjutnya, kami memberikan pelatihan atau kesempatan para tenaga pengajar untuk mencoba mengakses dan mengaplikasikan Quizizz. Kami memberikan contoh-contoh pembelajaran pengenalan huruf melalui Quizizz dengan memberikan tautan Quizizz yang berisi materi tentang Huruf Abjad. Gambar 3 merupakan salah satu gambar tampilan Quizizz dengan materi Pengenalan Huruf Abjad.



Gambar 3. Tampilan Quizizz dengan Materi Pengenalan Huruf Abjad

Pada saat dibuka sesi tanya jawab, Tenaga Pengajar TK Dian Pratama antusias bertanya tentang Quizizz dan bagaimana pengaplikasiannya. Gambar 4 menunjukkan salah satu Tim Pengabdian kepada Masyarakat sedang mengamati dan membimbing Tenaga Pengajar TK Dian Pratama yang sedang mencoba mengakses dan mengaplikasikan Quizizz.



Gambar 4. Pengamatan dan Pembimbingan terhadap Peserta Sosialisasi

Dari hasil sosialisasi dengan Tenaga Pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur didapatkan bahwa Tenaga Pengajar TK Dian Pratama sudah mulai memahami dan dapat mengakses serta mengaplikasikan Quizizz, selanjutnya mereka tinggal mencoba untuk menerapkannya dalam pembelajaran pengenalan huruf.

SIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap Tenaga Pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur dapat disimpulkan bahwa Kepala sekolah dan tenaga pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur sangat terbuka dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Hal ini dikarenakan dapat membantu meningkatkan kualitas dan kreativitas tenaga pengajar TK Dian Pratama. Berdasarkan hasil observasi, Tenaga Pengajar TK Dian Pratama belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang dilakukan Tenaga Pengajar TK Dian Pratama selama ini hanya melalui Zoom dan itu membosankan bagi siswanya. Di sini tim melihat bahwa Tenaga Pengajar TK Dian Pratama belum memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran daring yang berbentuk permainan kuis interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pengenalan huruf. Setelah dilakukan sosialisasi, Tenaga Pengajar sudah mulai memahami dan dapat mengakses serta mengaplikasikan Quizizz, selanjutnya mencoba untuk menerapkannya dalam pembelajaran pengenalan huruf.

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami berharap Tenaga pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur secara berkelanjutan dapat mengimplementasikan Quizizz sebagai media pembelajaran pengenalan huruf. Diharapkan pula, Tenaga pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta

Timur secara berkelanjutan dapat memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran jarak jauh yang efektif. Kemudian, Tenaga pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur yang hadir pada kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan pengalaman sosialisasi dan pelatihan pengaplikasian Quizizz sebagai media pembelajaran daring kepada rekannya yang lain yang tidak hadir. Setelah itu, Tenaga pengajar TK Dian Pratama Ciracas Jakarta Timur diharapkan juga dapat menyosialisasikan media Quizizz kepada orang tua siswa, agar orang tua siswa dapat menerapkannya di rumah dengan memanfaatkan gawai mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar karena adanya bantuan banyak pihak. Kami panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. Kami sampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah TK Dian Pratama Ibu Sri Soneta Ekayanti, S.E. yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta kepada Tenaga Pengajar TK Dian Pratama yang bersedia mengikuti kegiatan ini. Kami juga ucapkan terima kasih kepada rekan sejawat atas kesediannya membantu melaksanakan kegiatan ini. Tak lupa juga, ucapan terima kasih kepada keluarga yang dengan sabar dan pengertian turut memberi dukungan moral kepada kami dalam menyelesaikan kegiatan ini. Akhir kata, semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Hasan, Maimunah. 2010. *PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Puspitasari, A., & Rahmawati, R. (2021). The Peran Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa Tk Al-Aflah Jagakarsa Jakarta Selatan. ... *and Emergence Journal ...*, 2, 292–297. <https://journal.yrpiiku.com/index.php/cee/article/view/237>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Trisniawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- Usman, & Yuniar, P. (2019). *Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf*.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejseser-2018-0022>