



Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD

Shita Krisnasari¹, Dede Suhermah², Ifat Latifah³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email: ztachristian@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-04-20 Revised: 2022-05-28 Published: 2022-06-05	The national goal of education at this time is to form a profile of Pancasila students and in an effort to achieve these national goals there are developmental achievements that must be achieved by students. One of them is having literacy and numeracy skills. Students are expected not only to be able to read, know numbers or count, but more importantly, there is an understanding as well as a sense of love for literacy itself, as well as the ability to get used to thinking critically, creatively and able to collaborate with others. Learning literacy and numeracy in early childhood education can not only be taught in conventional ways, but also by using digital media such as quizizz. This alternative media can be a means to create fun and playful early childhood learning. Even though in practice and operation it sometimes requires the help or role of parents, but because of the convenience in this application, it is not difficult for early children to use it. Descriptive research method with literature study and qualitative approach using descriptive data that is collecting word for work to be researched and analyzed from various literatures and written information to answer the use of quizizz application in literacy and numeracy learning in early Childhood Education.
Keywords: <i>Applications; Quizizz; Literacy and Numeracy.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-04-20 Direvisi: 2022-05-28 Dipublikasi: 2022-06-05	Tujuan nasional pendidikan di masa ini adalah untuk membentuk profil pelajar Pancasila dan dalam upaya untuk mencapai tujuan nasional tersebut ada capaian perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik. Salah satunya adalah dimilikinya kemampuan literasi dan numerasi. Peserta didik diharapkan bukan hanya bisa membaca, tahu angka atau berhitung, namun lebih penting adalah adanya pemahaman juga rasa cinta akan literasi itu sendiri, serta kemampuan untuk terbiasa berpikir kritis, kreatif dan mampu berkolaborasi dengan orang lain. Pembelajaran literasi dan numerasi di Paud bukan hanya bisa diajarkan dengan cara konvensional, namun juga dapat dengan memanfaatkan media digital seperti quizizz. Alternatif media ini bisa menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran Paud yang menyenangkan dan dalam suasana bermain. Sekalipun dalam praktek dan pengoperasiannya kadang membutuhkan bantuan atau peran orangtua, namun karena kemudahan yang ada dalam aplikasi ini, maka bukanlah hal yang sukar untuk anak usia dini dapat memanfaatkannya. Metode penelitian deskriptif dengan studi literatur dan pendekatan kualitatif dengan menggunakan data-data deskriptif yaitu mengumpulkan kata demi kata untuk diteliti dan ditelaah dari berbagai literatur dan informasi tulisan untuk menjawab pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran literasi dan numerasi di Paud.
Kata kunci: <i>Aplikasi; Quizizz; Literasi dan Numerasi.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak-anak usia dini di era digitalisasi ini mengalami banyak perkembangan dan kemajuan, terlebih ketika seluruh dunia mengalami peristiwa pandemic akibat adanya virus Covid-19 yang menyerang, setiap orang akhirnya dipaksa untuk mengikuti arus perubahan yang ada, orang terpaksa mengurangi aktifitas yang ada di luar rumah, kantor-kantor dan perusahaan dipaksa bekerja dari rumah (Work from Home/WFH), bahkan pendidikan juga mengalami perubahan yang drastis, anak-anak yang bersekolah terpaksa harus belajar dari

rumah (BDR), dan melakukan pembelajaran jarak jauh melalui daring atau jaringan internet.

Perubahan yang sangat cepat ini memaksa setiap orang untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan, orang-orang tua yang selama ini buta dengan gadget atau hp android akhirnya harus belajar dan bersinggungan langsung dengan media digital ini karena dituntut untuk mendampingi siswa saat sedang belajar dari rumah secara daring, guru atau pendidik juga dituntut untuk mau terus bergerak dalam perubahan yang ada. Guru yang biasanya mengajar dengan sistem tatap muka dan berinteraksi langsung dengan siswa didik, harus

menyesuaikan diri untuk memberikan pembelajaran jarak jauh atau daring, ini adalah hal yang tidak mudah karena mengajar dalam jarak dan situasi yang berbeda memerlukan kemampuan juga kreatifitas yang tinggi, terlebih dalam memanfaatkan media pembelajaran secara daring melalui berbagai aplikasi yang disediakan oleh berbagai platform media digital. Seperti misalnya zoom, google meet, elmondo, canva, kine master, atau yang lainnya. Terpisahnya jarak dan juga ruang yang berbeda memaksa setiap pendidik untuk berupaya bagaimana cara untuk mengajarkan setiap ilmu yang perlu dipelajari oleh siswanya dan pengetahuan itu bisa diterima dan dipahami oleh peserta didik. Semua ini dialami oleh setiap guru atau pendidik di tiap tingkatan satuan pendidikan, begitu juga dengan para pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini, ini menjadi beban juga tantangan yang berat untuk dapat merancang pembelajaran jarak jauh yang tetap dalam suasana yang menyenangkan bagi anak, sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada PAUD yaitu dengan merancang pembelajaran bermain sambil belajar, menyenangkan, serta tidak membosankan bagi anak.

Pendidik harus bisa tetap mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini, sekalipun kemendikbud ristek telah memberikan kelonggaran dalam pembelajaran dengan mengesahkan kurikulum darurat. Kurikulum yang diterbitkan pada tahun 2020 berdasarkan Kemdikbud RI Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Namun bagaimanapun masih banyak hal yang akhirnya tidak dapat tercapai dengan baik oleh setiap anak didik, salah satunya dengan kemampuan dalam literasi dan numerasi bagi anak PAUD, sekalipun di Pendidikan Anak Usia Dini kemampuan membaca, menulis dan berhitung bukan pokok utama dalam pembelajaran, akan tetapi pengenalan literasi dan numerasi perlu dipahami oleh anak sejak usia dini, bukan dengan pembelajaran dengan sistem konvensional atau dengan sistem drill, namun pembelajaran yang mengembangkan kemampuan anak untuk mencintai literasi dan numerasi itu sendiri. Media apa sajakah yang bisa dipergunakan untuk dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi pada anak usia dini? Selain media yang selama ini dikenalkan seperti media kartu baik huruf atau angka, gambar berseri, apakah media digital bisa menjadi media dalam mengembangkan kemampuan literasi dan nume-

rasi pada anak paud? Salah satunya dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi pada anak PAUD. Quizizz adalah platform yang menggunakan teknologi digital yang interaktif bagi siapa saja, apalagi dalam pembelajaran jarak jauh, penggunaan media berbasis teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran agar dapat berlangsung dan tidak membosankan serta dapat berhasil maksimal (Kurniawan & Huda, 2021).

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu dengan metode penelitian deskriptif berbentuk studi literatur, dengan memakai beberapa artikel yang akan diteliti menjadi subyek juga sumber untuk dapat menjawab pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran literasi dan numerasi di PAUD, pendekatan yang digunakan dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan data-data deskriptif yaitu dengan mengumpulkan setiap data menggunakan kata demi kata, penelitian kepustakaan atau literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai tulisan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan berbagai media dalam pembelajarannya, karena media pembelajaran adalah komponen yang tidak kalah penting selain perencanaan dan kurikulum dalam mewujudkan tujuan dari suatu pembelajaran, media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan dan membantu dalam menyampaikan sebuah informasi, pemanfaatan media pembelajaran game edukasi menjadi salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Menurut Tedjasaputra (dalam Citra, 2020) menyatakan game edukasi merupakan permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk dan dalam wilayah pendidikan yang komponennya terdiri atas suara, grafik, video, animasi. Quizizz adalah media pembelajaran game interaktif yang mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik tanpa harus mendownload. Menurut Rosy (2020), quizizz merupakan media pembelajaran yang dilandaskan game edukasi yang didalamnya memuat sebuah kuis dalam komputer atau gadget yang saling terhubung dengan gambar dan warna yang variatif serta dapat dimanfaatkan dalam sebuah post test, pretest, maupun latihan guna pengukuran sejauh mana peserta didik memahami

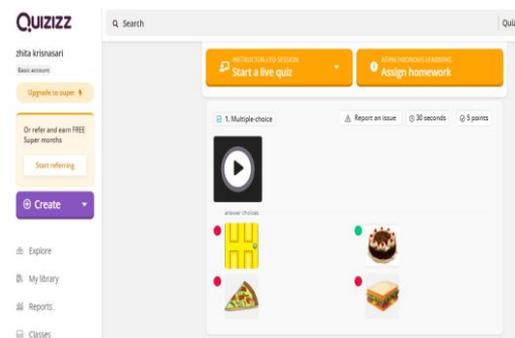
sebuah pembelajaran. Menurut Mei dan Adam (2018) menyebutkan Quizizz adalah sebuah game kelas pembelajaran untuk berlatih bersama yang dapat diakses banyak pemain di komputer, tablet atau *smartphone*. Jadi Quizizz adalah media pembelajaran yang dilandaskan game interaktif dan dapat digunakan sebagai media latihan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah di komputer, tablet atau *smartphone*.

Aplikasi quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana bagi guru atau pendidik untuk membuat berbagai macam latihan-latihan yang bisa disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan siswa didik, tampilan dalam aplikasi quizizz yang kaya akan hal-hal yang menarik dan menyenangkan menjadi daya tarik dan penyemangat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Quizizz sangat mudah dalam penggunaannya bagi pendidik atau guru, dengan beberapa pilihan jawaban mempermudah pendidik menyampaikan tujuan dari pembelajaran karena langsung dilengkapi dengan jawaban latihan yang benar sekaligus, sehingga pendidik dan peserta didik dapat secara langsung mengukur tingkat kemampuan pemahamannya akan pembelajaran yang disampaikan, dapat juga ditambahkan dengan gambar atau animasi dan juga dapat disesuaikan pertanyaan-pertanyaannya sesuai keinginan dari pendidik atau guru. Untuk dapat mengoperasikan atau memanfaatkan aplikasi ini, setiap pengguna baru atau pendaftar baru harus mendaftar dan membuat akun, ini dimaksudkan agar pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses berbagai fitur yang ada dalam aplikasi quizizz, pertama kali untuk dapat masuk di aplikasi ini, silakan mengunjungi web milik quizizz yaitu www.quizizz.com. Setelah itu klik pada tulisan sign up untuk melakukan pendaftaran dan mengisi biodata yang diminta, setelah terdaftar setiap pengguna bisa mengakses setiap koleksi yang ada dalam aplikasi, pengguna dapat memilih kuis yang ada dalam bank data aplikasi sesuai kebutuhan atau dapat juga mengkreasi sendiri model kuis yang ingin digunakan dalam pembelajaran dengan mengklik tulisan *create my quiz*.

1. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Paud

Pembelajaran literasi dan numerasi di Paud bisa memanfaatkan aplikasi quizizz

dengan berkreasi memakai fitur-fitur yang ada, terlebih dahulu pendidik dapat membuat konsep pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Karena fokus pembelajaran untuk membuat peserta didik memahami dan mencintai literasi dan numerasi, maka hal-hal yang berhubungan dengan tulisan, bacaan baik huruf, angka atau gambar diperlukan dalam pembuatan quiz sebagai latihan dan game yang nanti akan dimainkan oleh peserta didik. Berbagai pilihan pembelajaran telah disediakan oleh aplikasi, pengguna tinggal memilih dan mengklik pembelajaran yang ingin dibuat atau diajarkan, misalnya akan mengajarkan tentang numerasi bisa mengklik pilihan *math* (matematika), disitu sudah tersedia berbagai pilihan latihan yang bisa langsung digunakan jika pendidik menganggap bahan itu sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Namun jika tidak, pendidik bisa mengklik *create* artinya pendidik akan membuat atau berkreasi sendiri. Kreasi bentuk kuis yang akan dibuat bisa berupa tulisan, suara (audio) atau video. Sehingga anak usia dini yang sekalipun belum bisa membaca atau menulis bisa mengikuti kuis dengan mendengar pertanyaan kuis yang diperdengarkan, sambil melihat pilihan jawaban dari pertanyaan yang disampaikan, ini artinya stimulasi indera anak didik juga ikut dirangsang.



Gambar 1. Contoh quiz pengenalan geometri dengan audio

Terlihat disini bahwa pendidik mencoba mengenalkan literasi numerasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk dapat memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari yang ditampilkan dalam berbagai bentuk untuk diprediksi dan diambil keputusan yang tepat (Nudiati & Sudiapermana, 2020), literasi dan numerasi

bukan hanya sekedar anak dapat belajar membaca atau bisa membaca, namun literasi dan numerasi sendiri merupakan suatu keterampilan yang hendaknya dimiliki oleh anak sejak usia dini. Anak perlu memiliki landasan yang kuat dalam literasi dan numerasi untuk mendukung dalam kehidupannya dan pendidikannya, dengan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, anak akan dapat bertransisi dari “belajar membaca”, “tahu membaca” menjadi “membaca untuk memahami” atau kemampuan memahami bacaan serta membentuk anak akan dapat berpikir kritis, kreatif dan mampu memecahkan masalah.

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Kelebihan yang bisa terlihat dari aplikasi ini adalah: (1) memudahkan bagi pendidik atau guru dalam membuat media pembelajaran yang diinginkan; (2) pendidik dan peserta didik dapat langsung mengukur kemampuan yang dimiliki melalui poin atau nilai yang diperoleh; (3) ketika peserta didik salah dalam menjawab kuis, maka dapat langsung melihat jawaban yang benar, sehingga bisa secara mandiri mengoreksi hasil pembelajarannya; (4) diakhir kuis akan muncul *review question* untuk mengamati sekali lagi jawaban yang telah dipilih selama mengikuti kuis; (5) pendidik dapat mengacak soal-soal latihan yang dibuat untuk meminimalisir kecurangan yang bisa terjadi. Jika tadi dilihat kelebihan dari aplikasi quizizz ini, maka akan diuraikan pula yang menjadi kekurangan atau kelemahan dari aplikasi ini, yaitu: (1) kendala jaringan yang berubah-ubah sewaktu-waktu bisa menjadi masalah yang penting saat mengakses aplikasi ini; (2) peserta didik dapat membuka tab baru di perangkatnya artinya peserta didik bisa mencari jawaban menggunakan akun yang lain dan ini susah untuk dapat dipantau oleh pendidik; (3) seiring berjalannya waktu atau manajemen waktu yang kurang baik akan menjadi kerugian bagi peserta didik, jika awalnya peringkat atas akhirnya bisa turun; (4) akan menjadi kendala dan hambatan bagi peserta didik yang terlambat ikut bergabung karena tidak bisa menyusul dari awal.

Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran literasi dan numerasi sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini, bentuk tampilan yang disajikan dalam aplikasi ini berperan dalam membangun ingatan

peserta didik, tampilannya mampu menstimulasi otak kanan dalam memproses informasi (Kurniawan & Huda, 2021), hal ini yang memudahkan peserta didik dapat memahami literasi dan numerasi dasar di Paud, ini menjadi pengalaman dan aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan tampilan yang menarik yang disertai gambar dan music, membantu peserta didik untuk meninjau kembali pembelajarannya dan makin merangsang minat untuk terus belajar (Zhao, 2019). Media inipun berperan dalam salah satu tujuan komponen penutup pembelajaran yaitu mengingat kembali apa yang sudah siswa pelajari (Sukma et al., 2021). Aplikasi quizizz dapat menjadi alternatif dan media yang akan semakin memperkaya kreatifitas dari pendidik dan mempermudah dalam menyiapkan pembelajaran serta menghemat waktu yang banyak karena tanpa pendidik harus menulis, menggunting, atau menggambar sebagaimana cara-cara konvensional yang selama ini dilakukan sebelum aplikasi atau media pembelajaran digital dirancang atau ada.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Karakteristik pembelajaran di Paud yang selalu berpusat pada anak, menyenangkan dan membangun fondasi yang diharapkan kokoh menjadi hal yang perlu terus menerus diwujudkan oleh setiap orang yang bergerak di dunia pendidikan anak usia dini, bukanlah hal yang gampang untuk meletakkan dasar dalam membangun karakter sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, kritis dan juga cerdas. Diperlukan usaha juga strategi yang tepat agar tujuan yang hendak dicapai dapat terwujud, pendidik perlu memanfaatkan media, sarana dan prasarana yang ada untuk menunjang keberhasilan dari setiap perencanaan pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital yang semakin marak ada, yang akan memudahkan bagi pendidik dalam berkreasi. Pendidik perlu membuka diri dan belajar memperlengkapi kompetensinya untuk dapat menggunakan teknologi dengan optimal, salah satunya dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz yang merupakan game edukasi sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran literasi dan numerasi, banyak manfaat dari pemakaian aplikasi

Quizizz, karena media ini sangat menarik dan mampu memotivasi kerja daripada otak. Pemanfaatan aplikasi ini akan menjadi semakin optimal jika pendidik atau guru dapat pula menganalisis kebutuhan, kekurangan ataupun perbedaan dalam cara berpikir peserta didik serta tentu juga pendidik yang mau terus membuka diri dan belajar. Karena bukan hanya aplikasi ini yang bisa dimanfaatkan, masih banyak aplikasi lain yang juga bisa sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di PAUD.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Possing Problem Berkelompok dan Metode Ceramah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 69-75. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.107>
- Kurniawan, M.C.D., & Huda, M.M. (2021). Pengaruh penggunaan Quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41
- Ningrum, E. F. (2022). Pengaruh media Quizizz terhadap kosa kata baku siswa kelas V sekolah dasar *The Influence of Quizizz Media on Standard Vocabulary for 5th Grade Elementary School Students* PENDAHULUAN Arus globalisasi terus mempengaruhi berbagai negara di Indonesia , *terma*. IX(1), 83-98. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.83-98>
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E2020. Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning educational and Counseling*, 3(1), 34-40.
- Numerasi, D. A. N., & Sekolah, D. I. (2018). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. 1284-1291.
- 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.
- Siskawati, F. S., Chandra, F. E., & Irawati, T. N. (2021). Profil kemampuan literasi numerasi di masa pandemi cov-19. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 253-261.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>