

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI KOBER DIRAASAH AL-QUR'ANNIYYAH

Dina Sri Lestari¹, Riska Aprilianti², Jenurdin³
Universitas Sebelas April^{1,2,3}

Info Artikel

Article history:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

Kata kunci:

aspek kognitif, media
pembelajaran, *quizizz*

Keywords:

*cognitive aspects, learning
media, quizizz*

*Corresponding Author:

Dina Sri Lestari
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan
Universitas Sebelas April
Jl. Angkrek Situ No 09
Email:
dinasrilestari06@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Untuk meningkatkan aspek kognitif anak di masa pandemi maka perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan menarik salah satunya yaitu *quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan peningkatan kognitif setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *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 10 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, penugasan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil data penelitian pada observasi kondisi awal yaitu 0%, siklus I meningkat menjadi 60% kemudian dan siklus II meningkat signifikan sehingga mencapai 90%. Hasil penugasan menunjukkan pada kondisi awal yaitu 0%, siklus I meningkat menjadi 60% kemudian siklus II meningkat signifikan sehingga mencapai 80%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan demikian media *quizizz* terdapat pengaruh terhadap aspek kognitif anak. Penggunaan media *quizizz* dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan belajar sambil bermain serta penggunaan gambar dan warna yang beragam menjadi daya tarik bagi anak ketika menggunakan media *quizizz*.

ABSTRACT

Early childhood cognitive development is the ability to think early childhood in understanding the surrounding environment so that children's knowledge increases. To improve the cognitive aspects of children during the pandemic, it is necessary to have effective and interesting learning media, one of which is quizizz. This study aims to determine the process and cognitive improvement after the implementation of learning using quizizz media. The research uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and Mc Taggart design model whose research steps include planning, action, observation and reflection. The research subjects were group B with 10 children. Data collection techniques used are observation, assignment and documentation. The data analysis technique used descriptive qualitative method. The results of the research data on the observation of the initial conditions were 0%, the first cycle increased to 60% later and the second cycle increased significantly so that it reached 90%. The results of the assignment showed that the initial condition was 0%, the first cycle increased to 60% then the second cycle increased significantly so that it reached 80%. From these results it can be concluded that the quizizz media has an influence on the cognitive aspects of children. The use of quizizz media can present interesting and fun learning for a lesson with the application of learning while playing and the use of various images and colors to attract children when using quizizz media.



1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan 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. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (4), 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.

Perkembangan kognitif anak usia dini lebih merujuk 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. Seperti tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ayat (4) menyatakan bahwa “Kognitif yang dimaksud itu meliputi tentang belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik”. Selain itu menurut Pudjiati dan Masykouri (Laksana, dkk 2021:8) kognitif merupakan kemampuan dalam belajar, berpikir, kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Melihat penjelasan sebelumnya terlihat pentingnya perkembangan kognitif yang dapat membentuk anak dalam memahami konsep, akan tetapi hasil yang ada di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara teoritis dan kenyataan. Berdasarkan hasil observasi telah ditemukan adanya masalah utama di Kober Diraasah Al-Qur’anniyah. Masalah yang ditemukan berkaitan dengan aspek kognitif. Faktor penyebab perkembangan kognitif anak belum optimal dikarenakan kurangnya stimulasi yang baik. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring menyebabkan guru semakin kesulitan dalam menyediakan materi-materi pembelajaran, mengkomunikasikan pesan kepada orang tua dan kesulitan dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar. Sehingga guru kesulitan dalam memberikan layanan pembelajaran yang mendukung serta menstimulasi aspek perkembangan kognitif. Maka dari itu, salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat pandemi COVID. Adapun media tersebut adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*.

E-learning merupakan perangkat pendidikan berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan seseorang belajar dimana saja dan kapan saja. *E-learning* juga merupakan model pembelajaran yang mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat membantu anak dalam menstimulasi perkembangan kognitifnya yaitu media quizizz. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta dapat dimainkan bersama atau digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. *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 dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini mengenai bagaimanakan proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kognitif anak setelah digunakannya media pembelajaran quizizz.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Zainal Aqib (2017:13), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diartikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Model desain PTK yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Tagart yang merupakan untaian perangkat, yaitu satu perangkatnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan di Kober Diraasah Al-Qur'anniyah Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2022. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, penugasan dan dokumentasi. Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi dan penugasan untuk mengungkap perkembangan kemampuan kognitif pada anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Kondisi awal sebelum tindakan diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada hari kamis tanggal 28 April 2022 dengan hasil masih terdapat anak yang kurang memiliki rasa ingin tahu saat kegiatan pembelajaran serta kesulitan dalam menggunakan daya ingat melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana. Selain itu guru di dalam menggunakan media terlihat kurang variatif sehingga penyampaian materi pembelajaran belum dapat menstimulasi aspek perkembangan khususnya aspek kognitif pada anak. Hal tersebut menyebabkan terdapat beberapa anak yang belum optimal dalam kemampuan kognitif sebab kurangnya stimulasi yang diberikan guru pada anak dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif.

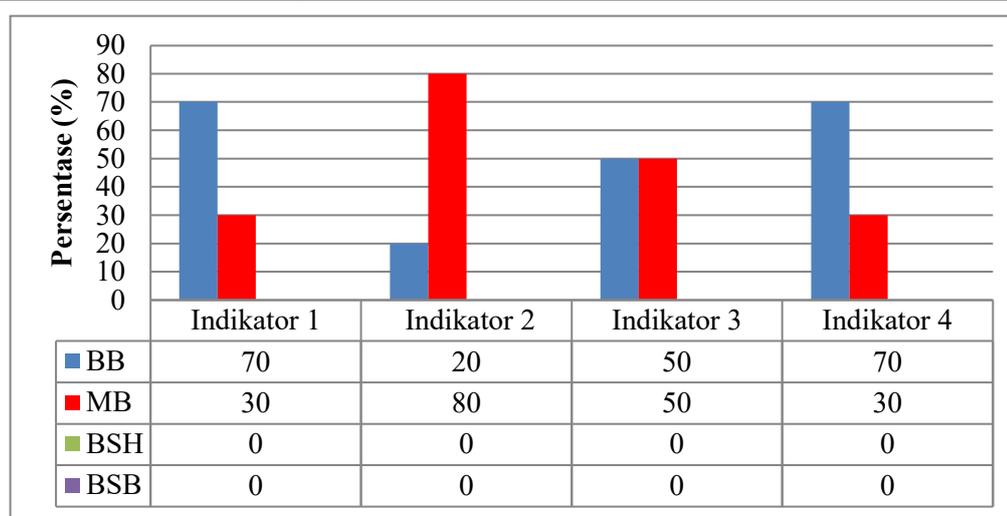
3.1.1 Kondisi Awal Observasi Aktivitas Anak

Sebelum menggunakan media quizizz terdapat anak yang kemampuan kognitifnya masih kurang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media quizizz kemampuan kognitif anak masih belum sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal pada Aspek Kognitif Anak

No.	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Memiliki rasa	1. Anak mampu mengenal pola sederhana berupa gambar	70%	30%	0%	0%

ingin tahu saat kegiatan pembelajaran	dan warna Memperhatikan guru				
	2. Anak mampu mengenal ukuran panjang-pendek berupa gambar	20%	80%	0%	0%
	3. Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-20	50%	50%	0%	0%
	4. Anak mampu mengenal huruf abjad	70%	30%	0%	0%



Gambar 1. Grafik Kondisi Awal Hasil Observasi Kognitif Anak

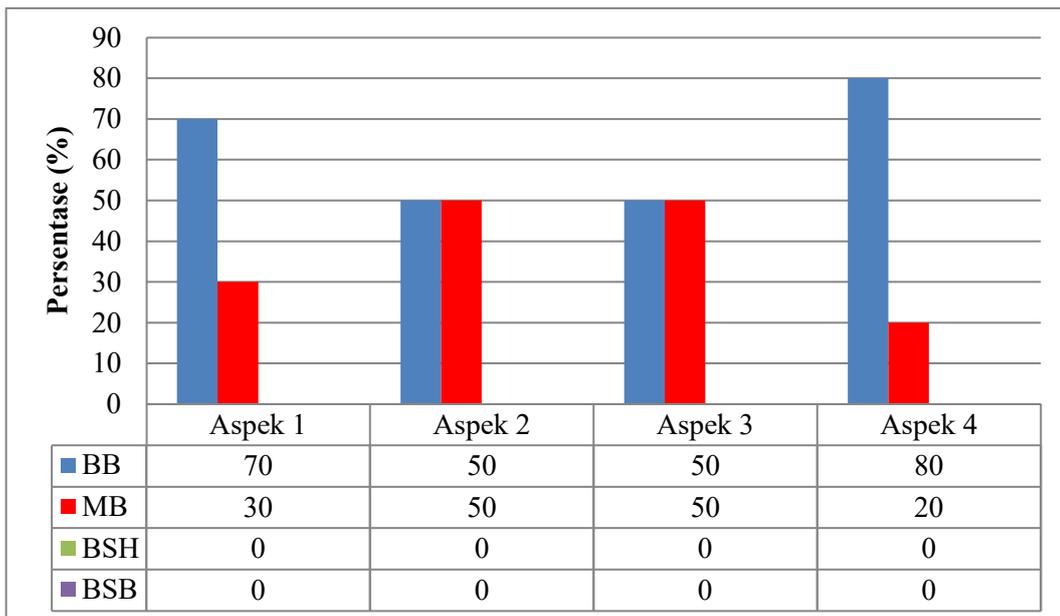
Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 1 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (Belum Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 70%, indikator 2 sebanyak 20 %, indikator 3 sebanyak 50% dan indikator 4 sebanyak 70%, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 30%, indikator 2 sebanyak 80%, indikator 3 sebanyak 50% dan indikator 4 sebanyak 30%, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) belum terlihat, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) belum terlihat.

Berdasarkan kondisi awal hasil penugasan kemampuan kognitif anak usia kelompok B Kober Diraasah Al-Qur'anniyah tahun pelajaran 2021/2022 sebelum digunakannya media quizziz dapat dilihat hasil rekapitulasi melalui Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penugasan Kondisi Awal pada Aspek Kognitif Anak

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	70%	30%	0%	0%

melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kosakata	2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	50%	50%	0%	0%
	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	50%	50%	0%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	80%	20%	0%	0%



Gambar 2. Grafik Kondisi Awal Hasil Penugasan Kognitif Anak

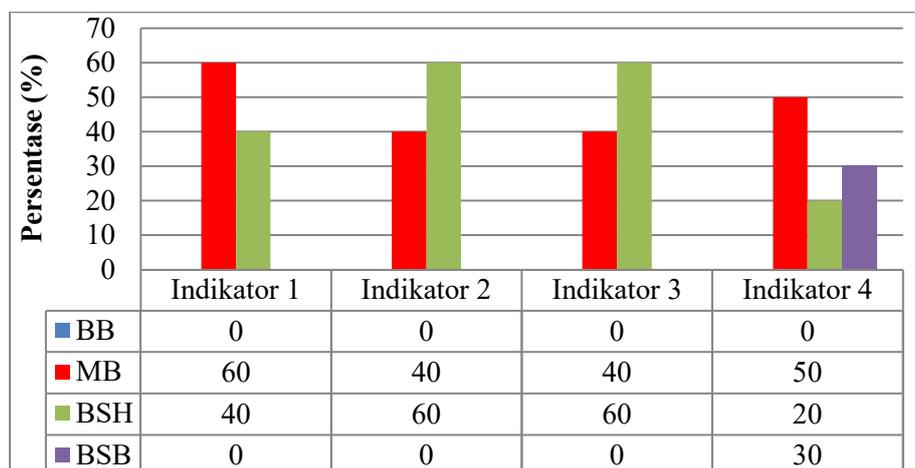
Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 di atas menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 2 warnabiru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (belum berkembang) dengan hasil paling tinggi, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan hasil kedua paling tinggi, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkemmbang Sesuai Harapan) belum terlihat, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) hasil belum terlihat.

Berdasarkan hasil observasi dan penugasan anak selama proses pembelajaran setelah penerapan media quizizz dengan 8 indikator pengamatan pada 2 aspek kognitif anak. Hasil observasi kognitif anak dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi pada Aspek Kognitif Anak Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	60%	40%	0%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	60%	0%

menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	40%	60%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	50%	20%	30%



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus I

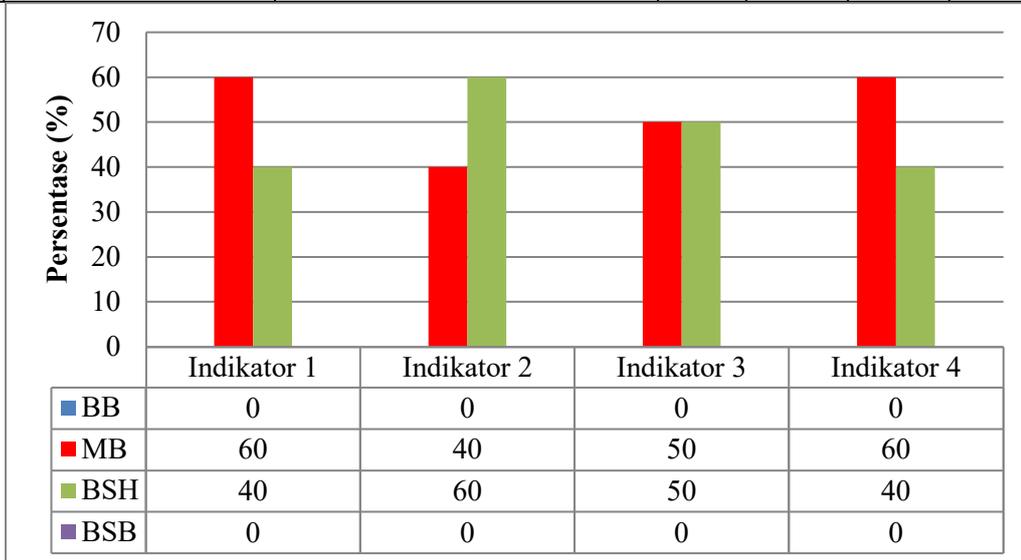
Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 menunjukkan perolehan setiap indikator pada aspek penilaian kemampuan kognitif anak. Pada Gambar 1 warna biru menunjukkan jumlah perolehan kategori BB (Belum Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 0%, indikator 2 sebanyak 0 %, indikator 3 sebanyak 0% dan indikator 4 sebanyak 0%, warna merah menunjukkan jumlah perolehan pada kategori MB (Mulai Berkembang) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 60%, indikator 2 sebanyak 40%, indikator 3 sebanyak 40% dan indikator 4 sebanyak 50%, warna hijau menunjukkan jumlah perolehan pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 40%, indikator 2 sebanyak 60%, indikator 3 sebanyak 60% dan indikator 4 sebanyak 20%, dan warna ungu menunjukkan perolehan hasil pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) memperoleh hasil pada indikator 1 sebanyak 0%, indikator 2 sebanyak 0%, indikator 3 sebanyak 0% dan indikator 4 sebanyak 30%,

Hasil penugasan setelah digunakannya media quizziz dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penugasan Aspek Kognitif Anak pada Siklus I

No .	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	60%	40%	0%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	60%	0%

menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	50%	50%	0%
	4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	60%	40%	0%



Gambar 4. Grafik Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus I

Berdasarkan gambar di atas warna merah dan hijau menunjukkan grafik paling tinggi hal ini berarti kategori MB dan BSH memiliki hasil yang paling tinggi pada hasil penugasan kognitif anak. Hasil tersebut menunjukkan masih belum mencapai keberhasilan penelitian maka perlu adanya tindakan selanjutnya pada siklus II.

3.1.2 Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz Pada Aspek Kognitif Anak

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus I kemampuan kognitif anak setelah penerapan media quizizz maka dapat diuraikan sebagai berikut. Kemampuan kognitif anak saat melaksanakan kegiatan belum maksimal karena masih ada anak yang hanya mengikuti beberapa kegiatan saja, guru juga belum maksimal dalam memberikan motivasi dan stimulasi terhadap anak. Selain itu guru juga kesulitan dalam memberikan arahan kepada orang tua sehingga orang tua belum dapat mendampingi anaknya dengan maksimal.

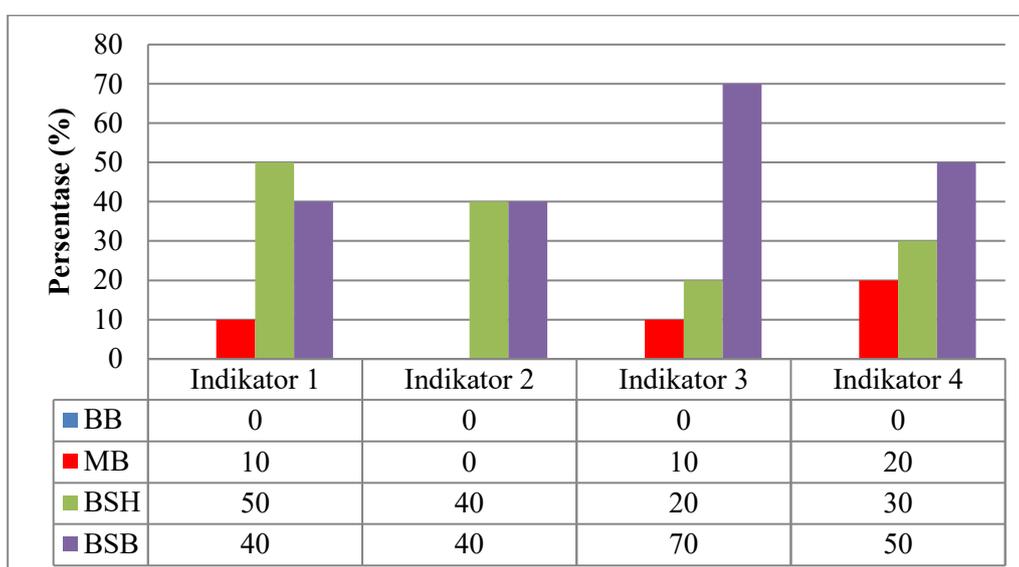
Adapun solusi yang dilakukan untuk meningkatkan aspek kognitif anak yaitu, untuk meminimalisir anak yang tidak mau mengikuti kegiatan maka waktu penyelesaian tugas diperpanjang sambil menunggu anak tersebut memang sudah benar-benar siap mengerjakan kegiatan. Guru juga dapat memberikan apresiasi kepada anak yang telah mengikuti kegiatan dan memberikan motivasi kepada anak yang belum mengerjakan kegiatan. Selain itu guru dapat memberikan tutorial penggunaan media pembelajaran quizizz bagi orang tua dengan jelas serta memberikan kesempatan kepada orangtua untuk bertanya atau berdiskusi mengenai media pembelajaran tersebut ataupun kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak.

3.1.3 Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

Hasil observasi kognitif anak pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5. Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	10%	50%	40%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	0%	40%	60%
		3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	10%	20%	70%
		4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	20%	30%	50%

**Gambar 5.** Grafik Hasil Observasi Kognitif Anak Pada Siklus II

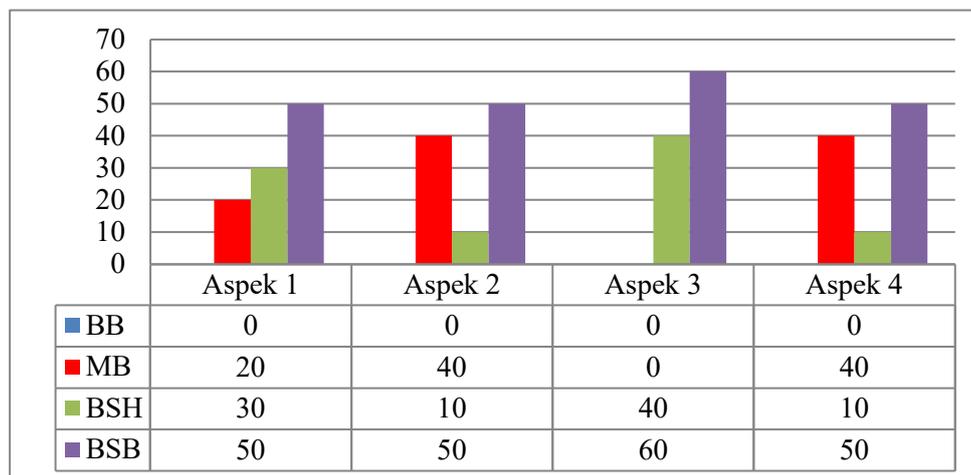
Berdasarkan gambar 5 menunjukkan grafik warna hijau dan ungu bermunculan lebih tinggi dari yang lain. Warna hijau adalah kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan warna ungu adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 5 di atas bahwa kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil observasi kognitif anak telah mencapai hasil yang optimal.

3.1.4 Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus II

Hasil pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak pada siklus II mendapat hasil yang lebih meningkat dibandingkan siklus I. Jika pada siklus I hasil persentase keseluruhan mendapat hasil yang masih kurang, maka pada siklus II ini mendapatkan hasil persentase keseluruhan yang lebih baik dan mencapai hasil yang optimal. Peningkatan terlihat signifikan pada siklus II dan dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penugasan Kognitif Anak Pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Hasil yang dicapai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menggunakan daya ingatnya melalui pengungkapan ide atau gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana Kosa kata	1. Anak mampu mengelompokkan gambar	0%	20%	30%	50%
		2. Anak mampu mengurutkan gambar berdasarkan panjang dan pendek	0%	40%	10%	50%
		3. Anak mampu menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20	0%	0%	40%	60%
		4. Anak mampu melengkapi huruf	0%	40%	10%	50%

**Gambar 6.** Grafik Keterampilan Komunikasi Lisan Anak Siklus II

Berdasarkan Berdasarkan Gambar 6 menunjukkan grafik warna ungu lebih tinggi dan mendominasi yang lain. Warna ungu adalah kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan gambar 6 di atas dapat dilihat bahwa kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) pada hasil evaluasi kemampuan komunikasi anak telah mencapai hasil yang optimal.

3.2. Pembahasan

Penerapan media quizizz merupakan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan media quizizz untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu:

3.2.1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan aspek kognitif anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I mencapai 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 90% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran menggunakan media quizizz yang dapat menyediakan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dikarenakan dapat menggunakan gambar dan warna yang beragam serta memiliki berbagai pilihan yang bisa digunakan pada saat pembelajaran sehingga menambah daya tarik dan semangat untuk anak. Kegiatan pembelajaran pun dirancang dengan baik. Pada siklus II media quizizz dilengkapi dengan gambar konkret disertai dengan warna yang lebih bervariasi gambar sehingga anak dapat mengerjakan kegiatannya dengan optimal.

Pada indikator mengenal pola sederhana berupa gambar dan warna menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini dikarenakan media quizizz dapat menyajikan pilihan yang beragam seperti pemakaian warna, gambar serta beberapa fitur yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran.

Pada indikator mengenal ukuran panjang-pendek untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik. pada siklus I mendapat hasil yang cukup baik namun belum optimal. Setelah melalui perbaikan, media pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan media quizizz dirancang dengan sangat baik dengan menggunakan gambar konkret dan beragam.

Pada indikator mengenal konsep bilangan menunjukkan peningkatan pada kategori berkembang sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media quizizz merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar karena media ini sangat menarik sehingga anak tidak mengalami kebosanan pada saat menggunakannya.

Pada indikator mengenal huruf abjad menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II dan termasuk pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini dikarenakan media quizizz mampu menyajikan pembelajaran yang menarik yaitu belajar sambil bermain sehingga penggunaan gambar huruf yang menarik dapat meningkatkan pengetahuan anak pada saat mengenal huruf abjad.

3.2.2. Peningkatan Kognitif Anak Menggunakan Media Quizizz

Hasil penelitian pada aspek menggunakan daya ingat melalui pengungkapan ide dan gagasan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana untuk setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada indikator mengelompokkan gambar menunjukkan hasil yang optimal pada siklus II. Hal ini dikarenakan media quizizz dapat menstimulasi pengetahuan anak. Media quizizz dirancang agar anak memiliki rasa ingin tahu dan menambah minat serta ketertarikan anak. Karena jika anak telah memiliki minat terhadap suatu objek, anak cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut.

Hasil penelitian pada indikator mengurutkan gambar berdasarkan panjang-pendek setiap siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini karena media quizizz mampu menyajikan gambar yang beragam dan menarik sehingga anak dapat dengan mudah mengurutkan gambar pada saat kegiatan.

Hasil penelitian pada indikator menyebutkan dan menggunakan bilangan 1-20 meningkat optimal di setiap siklusnya dan masuk kategori berkembang sangat baik. Karena media quizizz mampu mengenalkan bilangan dengan menggunakan media gambar yang beragam sehingga anak lebih tertarik dan mudah dimengerti oleh anak.

Hasil penelitian pada indikator melengkapi huruf meningkat dengan optimal pada siklus II. Hal ini karena media quizizz merupakan media pembelajaran aktif sehingga konsentrasi anak dapat tertuju pada kegiatan yang sedang dikerjakannya. Pembelajaran aktif ini juga dapat mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki anak sehingga aspek kognitif anak dapat terstimulasi dengan baik.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian sebagaimana dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media quizizz di Kober

Diraasah Al-Qur'anniyah Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang, Tahun Pelajaran 2021/2022 dianggap telah berhasil dan diterima sehingga dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran baik dalam proses maupun hasil.

4. SIMPULAN

Kemampuan kognitif merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Perkembangan kognitif ini lebih merujuk pada kemampuan anak untuk memahami sesuatu. Kemampuan memahami sesuatu ini menjadi hal yang penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkannya media pembelajaran quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model rancangan Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelompok B Kober Diraasah Al-Qur'anniyah dengan jumlah siswa 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, penugasan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini setelah dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus terdapat peningkatan kemampuan kognitif. Proses pembelajaran data awal hanya 0%, sedangkan pada siklus I menjadi 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 90%. Peningkatan kognitif anak pada data awal diperoleh data 0%, sedangkan pada siklus I menjadi 60%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 80%. Dengan demikian penerapan quizizz dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak berupa moral maupun spiritual. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

REFERENSI

- Ahmad, H., (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makasar: Nas Media Pustaka
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Guslinda dan Kurnia, R., (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing
- Khadijah, dan Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Pudjiati, S.R. dan Masykouri, Alzena. (2011). *Mengasah Kecerdasan Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI
- Purnama, S., dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kulaitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama

- Rusli, M., Hermawan, D., dan Supuwuningsih, N. (2020). *Memahami E-Learning Konsep, Teknologi dan Arah Perkembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offest
- Sanjaya, W,. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tirtadewi, A. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran Quizziz. [Online]. Tersedia: <https://youtu.be/4-08BGf-Tlc> [24 Mei 2022]
- Zainal Aqib, dkk, (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media