

PENERAPAN PEMBELAJARAN MEMBACA PADA USIA DINI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ

Rahmawati¹, Vickry Ramdhan².

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

rhmarisma10@gmail.com, vickry.ramdhan@gmail.com

ABSTRAK

Cara untuk memudahkan anak belajar lancar membaca adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dinyatakan berhasil apabila menggunakan media yang efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode ceramah. Metode ini dipilih karena akan efektif dalam Penerapan Pembelajaran Membaca menggunakan Quizizz yaitu dengan memberikan bimbingan dan pengembangan stimulasi membaca siswa menggunakan quizizz. Penggunaan media atau alat pembelajaran akan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak bosan. Berdasarkan hasil penelitian dengan guru TK Wahyu Bhakti bahwa semua guru memiliki pemahaman yang baik tentang pembelajaran membaca terlihat dari aspek tentang jenis, manfaat, jenis bahan dalam pembuatan media belajar untuk proses pembelajaran sedangkan pemahaman tentang konsep pembelajaran membaca menggunakan Quizizz belum paham, terlihat juga dengan antusias tenaga pengajar pada penelitian dalam penerapan pembelajaran membaca menggunakan Quizizz, mereka dapat langsung menerapkan di rumah dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar lingkungan rumah mereka.

Kata Kunci: Pembelajaran, Membaca, Quizizz

ABSTRACT

A way to make it easier for children to learn fluently is to apply learning methods that suit the needs of the child. This research aims to describe the use of Quizizz as a learning medium. Learning by utilizing technology with Quizizz app in addition to fun, challenging, and interactive will contribute to the improvement of students' competencies and educator creativity. Children need interesting methods of learning to read. This method can be declared successful when using effective media. The research method used is a qualitative method with a lecture method. This method was chosen because it will be effective in the Application of Reading Learning using Quizizz i.e. by providing guidance and development of student reading stimulation using Quizizz. The use of media or learning tools will provide variation in the learning process so that the child does not get bored. Based on the results of research with kindergarten teacher Wahyu Bhakti that all teachers have a good understanding of reading learning seen from aspects about the type, benefits, types of materials in the creation of learning media for the learning process while understanding the concept of reading learning using Quizizz is not yet understood, also seen with the enthusiasm of teachers in the application of reading learning using Quizizz, they can directly apply at home by utilizing the items that are around their home environment.

Keyword: Learning, Reading, Quizizz.

PENDAHULUAN

Menurut Anderson dalam (Fridani, Lara; Dhieni, 2014) Kemampuan membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf mengenali kata, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Bahkan lebih jauh dari itu

dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud berdasarkan pengalamannya.

Membaca bertujuan untuk membantu anak mengkomunikasikan ide dan perasaannya kepada orang lain serta melakukan interpretasikan dari komunikasi, yang sudah terjalin. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dapat digunakan sebagai dasar untuk menguasai berbagai bidang. Dalam

artian bahwa dengan membaca anak akan memperoleh informasi serta pengetahuan, sehingga kemampuan membaca khususnya permulaan dapat distimulasikan kepada anak sejak Taman Kanak-kanak (TK).

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Pada anak usia dini khususnya anak TK kegiatan membaca tidak sama seperti membaca pada orang dewasa. Steinberg mengungkapkan membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah, program ini menumpukkan pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Sehingga tidak ada salahnya dalam pendidikan anak usia diberikan, pembelajaran tentang membaca. Walaupun pada pendidikan anak usia dini tidak dituntut mengharuskan anak untuk bisa membaca secara lancar setidaknya pada usia tersebut diperkenalkan membaca permulaan.

Setidaknya anak mengenal urutan huruf sekaligus memahami bentuk-bentuk dari huruf sehingga memudahkan anak untuk belajar lancar membaca.

Cara untuk memudahkan anak belajar lancar membaca adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dinyatakan berhasil apabila menggunakan media yang efektif. Alat bantu ini berguna meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan media atau alat pembelajaran akan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak bosan. Media efektif dinilai penting karena menjadi alat bantu dalam membentuk konsep bagi anak.

Disisi lain, bila siswa ditanya permasalahan di dalam kelas, mereka mengungkapkan bahwa mereka cenderung merasa bosan saat belajar di dalam kelas karena beberapa faktor.

Faktor-faktor tersebut di antaranya adalah metode pengajaran guru yang monoton dan kurang interaktif serta susah untuk konsentrasi selama proses belajar dan mengajar (Miailita., Basyir, M.N., & Abd, 2016). Sebagai akibatnya para siswa lebih memilih untuk menggunakan telepon genggam mereka untuk keperluan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar.

Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sebenarnya bisa dijadikan potensi untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan penggunaan teknologi di dalam kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengintegrasian gadget dan peralatan teknologi dalam proses belajar dan mengajar yaitu dengan memperkenalkan fitur gamifikasi daring yang dapat digunakan secara gratis.

Quizizz adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru didunia dan dapat mengakses quiz daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide.

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode *'live'* diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode *'homework'*. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan *timer*; kapan quiz akan dibuka dan kapan akan berakhir. Siswa hanya perlu diberikan *game pin* dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Siswa pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu.

Keunggulan *quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam

bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. (Zhao, 2019) menemukan bahwa Quizizz berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget di ruangan kelas.

Pembelajaran membaca menuntut guru kreatif karena harus bisa, memotivasi anak untuk belajar. Kemampuan membaca bukan hanya terkait erat dengan kematangan gerak motorik mata tetapi juga tahap perkembangan kognitif. Mercer dalam Abdurrahman mengemukakan, delapan faktor yang memberikan sumbangan bagi keberhasilan belajar, membaca, yaitu kematangan mental, kemampuan visual, kemampuan mendengarkan, perkembangan wicara dan bahasa, ketrampilan berpikir, dan memperhatikan, perkembangan motorik, kematangan sosial dan emosional, serta motivasi dan minat.

Rumusan masalah dalam penelitian, adalah bagaimana penerapan pembelajaran membaca menggunakan Quizizz di TK Wahyu Bhakti. Selama proses observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah, mereka menceritakan dan menjelaskan mengenai masalah dalam menyampaikan materi bahwa ada kendala dari tenaga pengajar dalam pembelajaran membaca.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode ceramah. Dan penelitian ini di laksanakan di TK Wahyu Bhakti Ciracas dengan jumlah partisipan 20 Guru. Metode ini dipilih karena akan efektif dalam Penerapan Pembelajaran Membaca menggunakan Quizizz yaitu dengan memberikan bimbingan dan pengembangan stimulasi membaca siswa menggunakan Quizizz. Selain itu metode yang kami lakukan dengan memberikan pelatihan secara langsung kepada guru agar dapat di terapkan langsung ke siswanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang di lakukan di TK Wahyu Bhakti sangat baik, semua peserta guru-guru dan murid antusias dalam belajar menggunakan aplikasi Quizizz dari pembuatan akun sampai penggunaan dalam hal tanya

jawab di ikuti pembuatan kuis oleh guru-guru kemudian di berikan kepada murid berjalan dengan baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. (Aini, 2019).



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Contoh Kuiz



Name	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
weesak	3040	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
VIRAL	9560	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
yo	9230	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓
yoda	8770	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 3. Presentase akhir

Membaca memiliki banyak manfaat, salah satunya untuk mendapatkan informasi secara tertulis, selain itu manfaat membaca bagi anak yaitu:

1. Melatih Konsentrasi

Membaca membutuhkan konsentrasi dan perhatian yang cukup lama. Suasana ini “memaksa” anak untuk tetap berada pada situasi tenang untuk dapat memahami dan menerima informasi. Dengan mengajak si

- kecil membaca sejak dini, maka kemampuan konsentrasi anak juga akan terlatih melalui cerita yang dibacakan.
2. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
Dengan membaca, anak akan terlatih untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Semakin variatif informasi yang diterima, maka rasa ingin tahunya akan semakin tinggi, dan memberikan kesempatan untuk berinovasi dan mempelajari berbagai hal baru.
 3. Membangun konsep dan membuat analisa
Membaca adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi secara tertulis, membaca juga memberikan kesempatan untuk memadukan ide, membuat analisa dan menyusun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.
Membaca merupakan ilmu dasar yang diajarkan untuk memulai proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya minat baca sedikit banyak berpengaruh pada kualitas wawasan dan pengetahuan setiap individu. Budaya membaca tidak bisa serta merta bisa dilakukan oleh semua orang, namun harus dibiasakan dan dipupuk sejak kecil, saat membaca dan pastika buku yang dibaca adalah buku yang tepat dan sesuai dengan usianya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca, pada anak usia dini merupakan kecakapan membaca pada anak usia pra sekolah atau anak Taman Kanak-kanak yang dilakukan secara terpadu dengan menitik beratkan kegiatan mengajarkan anak mengenal huruf, menyuarakan huruf, suku kata, dan kata yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.

Dalam budaya membaca yang dilakukan guru-guru sekolah yaitu memanfaatkan kertas, ATK, barang bekas sebagai Quizizz terutama untuk stimulasi membaca anak di kelas, sedangkan dari pihak orang tua murid yang menyekolahkan anak di TK Bhakti Pratama selalu menuntut belajar bagi anak yaitu membaca dengan buku, karena mereka beranggapan bahwa belajar dengan cara itulah di pendidikan taman kanak-kanak rasa kekhawatiran anaknya tidak mampu membaca nanti di sekolah dasar (SD). Tuntutan-tuntutan dari mereka dikarenakan kurangnya pemahaman akan bagaimana mengoptimalkan

kemampuan membaca dengan cara bermain. Tidak asal bermain namun bermain yang terarah, tepat serta mengandung nilai edukatif. Untuk itu kami melakukan penelitian ini agar dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya penerapan pembelajaran membaca menggunakan quizizz di TK Wahyu Bhakti.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan guru TK Wahyu Bhakti bahwa semua guru memiliki pemahaman yang baik tentang pembelajaran membaca terlihat dari aspek tentang jenis, manfaat, jenis bahan dalam pembuatan media belajar untuk proses pembelajaran sedangkan pemahaman tentang konsep pembelajaran membaca menggunakan Quizizz belum paham, terlihat juga dengan antusias tenaga pengajar pada penelitian dalam penerapan pembelajaran membaca menggunakan Quizizz, mereka dapat langsung menerapkan di rumah dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar lingkungan rumah mereka.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian pembelajaran membaca menggunakan Quizizz, untuk guru hendaknya selalu meningkatkan pengetahuan tentang Quizizz dengan aktif mengikuti seminar atau pelatihan yang ada. Begitu juga kepala sekolah hendaknya memfasilitasi, mendukung dan mendorong seluruh guru untuk terus aktif mengikuti seminar dan pelatihan guna mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan Quizizz untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*.
- Fridani, Lara; Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Metode Pengembangan Bahasa*.
- Miailita., Basyir, M.N., & Abd, D. (2016). Upaya Guru Bimbingan Konseling dalam mencegah kejenuhan Belajar siswa di SMP Negeri Banda Aceh. *Jurnal Ilmia Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>