

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perubahan era serta pertumbuhan teknologi telah menyebabkan kemajuan dalam pendidikan yang signifikan di seluruh dunia. Pendidikan bagi anak sangatlah penting terutama pada AUD, karena pada saat mereka mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi mereka melalui tahapan perkembangan fisik dan psikomotorik yang penting untuk melahirkan individu yang cerdas dan sesuai dengan nilai-nilai moral yang tinggi. Sependapat dengan Arsana, (2019) yang menyatakan bahwa mencerdaskan masyarakat Indonesia merupakan tujuan utama sistem pendidikan nasional. Anak melalui proses perkembangan yang penting pada kehidupan masa depannya pada usia dini. Menurut Zulherma (2019), dalam proses tumbuh kembang anak terbagi menjadi enam komponen yaitu nilai agama, kemampuan motorik fisik, kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu komponen yang perlu dikembangkan adalah kognitif karena perkembangan keterampilan kognitif dapat terjadi dalam berbagai hal, termasuk kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan keahlian dalam melakukan perhitungan matematis yang harus dikembangkan setiap anak. Kemampuan ini diawali dengan berkembangnya ciri-ciri lingkungan terdekatnya, dan dengan berkembangnya keterampilan tersebut, anak dapat maju ke tahap pemahaman bilangan yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan (Mu'arifah, 2023). Kemampuan numerik yaitu keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu dalam bidang matematika, diantaranya aktivitas berhitung dan memanipulasi angka untuk memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk menjalani kehidupannya sehari-hari (Nuhidayah & Astari, 2019). Menurut Peraturan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD Kemendikbud disebutkan bahwa STPPA ditujukan untuk perkembangan kognitif khususnya matematika, yaitu keterampilan berhitung pertama anak dengan rentan usia 5-6 tahun, diantaranya

dari pemecahan masalah dan pembelajaran, berpikir logis, dan pemikiran simbolik. Kesimpulannya bahwa berhitung adalah keterampilan yang dibutuhkan pada anak untuk mengembangkan keterampilan diantaranya penjumlahan dan pengurangan, berhitung dan manipulasi bilangan, serta keterampilan seperti pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Menurut Yulianti & Andriansyah (2023), kemampuan berhitung pada anak diperlukan media dan strategi pembelajaran yang tepat.

Menurut Hamalik dalam Abdullah (2017), media pembelajaran adalah sarana atau metode dan strategi yang dipergunakan untuk menstimulus interaksi dan komunikasi antara peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yaitu alat dan sumber yang bisa meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Secara substansial, penggunaan media pembelajaran gunakan untuk memotivasi anak untuk belajar dengan lebih antusias dan menyenangkan (Hadza et al., 2020). Diharapkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan dukungan guru, semangat belajar siswa akan meningkat. Pemanfaatan media pembelajaran dengan *platform* digital dapat menjadi alat yang membantu anak belajar dan mendukung perkembangannya (Trimuliana et al., 2019). Keadaan ini sejalan dengan pandangan Zaini & Dewi (2017), yang menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi seperti quizizz sebagai alat pembelajaran bagi siswa. Guru dapat menjadikan *platform* quizizz sebagai media pembelajaran lebih menarik dan menginspirasi dengan menggunakan media belajar.

Quizizz merupakan *platform* edukatif berbasis permainan yang menghadirkan kegiatan permainan interaktif dan menyenangkan di dalam kelas (Purba, 2019). Penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran sangat mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, kapanpun (Marpaung, 2021). Quizizz merupakan program berbasis kuis interaktif yang diintegrasikan ke dalam permainan dan dipergunakan untuk alat bantu proses pembelajaran sebagai seorang guru. Dalam hal ini, guru dapat berpartisipasi dalam membuat kuis permainan di aplikasi kuis ini dengan mengatur musik, mengurutkan berdasarkan

tingkat akurasi dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuis, mengurutkan yang mencakup semua anak yang bermain atau hanya layar terbaik (Zhao et al., 2016). Semakin cepat anak menjawab pertanyaan dengan benar di game kuis quizizz, semakin banyak poin yang didapat. Skor permainan kuis ditampilkan di antara setiap pertanyaan dan pemenangnya ditampilkan di akhir (Rajendran et al., 2019).

Banyak keuntungan menggunakan *platform* quizizz sebagai alat pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Pertama, quizizz dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka semakin tertarik untuk belajar. Kedua, quizizz dapat dirancang dengan konten pendidikan yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan perkembangan siswa pada usia tersebut. Ketiga, bermain quizizz membantu siswa mempelajari berbagai keterampilan kognitif, seperti berhitung. Quizizz adalah aplikasi menarik dan mudah digunakan langsung di ponsel atau laptop di kelas, tetapi juga saat belajar online di rumah (Pujiasih, 2020). Terlebih lagi, game ini memberikan hasil pengulangan efektif bagi guru karena menimbulkan ujian yang dapat diulang dengan variasi yang berbeda.

Hasil wawancara dengan guru sekolah BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo menunjukkan kelompok B masih penggunaan benda konkrit. Di sekolah BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo menggunakan teknologi yaitu LCD dan laptop dan bukan *platform website* untuk permainan pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, media berbasis komputer atau teknologi perlu dikembangkan. Peneliti memperkenalkan quizizz, sebuah *platform* berbasis *website* yang gratis, siap pakai, dan tersedia bagi guru untuk juga mengembangkan media quizizz.

Pemanfaatan aplikasi kuis untuk meningkatkan keterampilan kognitif pada anak usia dini berdasarkan hasil penelitian Tuti Hidayah dan Erna Budiarti dalam Sa'adah & Hidayah (2023), pada penelitian ini aplikasi quizizz yang diterapkan pada siswa lebih fokus pada kemampuan memori anak kelompok B usia 5-6 tahun. Berdasarkan penelitian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media belajar permainan quizizz yang dapat digunakan untuk mengajar anak usia

dini. Sekolah BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo menjadi pilihan yang menarik untuk penelitian ini, sesuai dengan judul uraian di atas: “Pengembangan Kuis “Ayo Berhitung” Berbasis *Platform Quizizz* Untuk Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijabarkan diatas, dapat diformulasikan rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana pengembangan kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* untuk anak usia dini?
2. Bagaimana validasi dan kelayakan kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* untuk anak usia dini?

1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini diantara lain:

1. Menghasilkan pengembangan kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* untuk anak usia dini.
2. Untuk menunjukkan kelayakan kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* untuk anak usia dini berdasarkan kriteria validasi dan kelayakan.

1.4. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* yang dapat mengenalkan bilangan dan mengajarkan berhitung. Selain itu, permainan kuis juga mencakup angka 1 sampai 10, simbol penjumlahan dan pengurangan dengan menghitung gambar. Para peneliti kemudian mengembangkan desain pembelajaran berhitung menggunakan *quizizz* yang membantu mengajarkan anak usia dini berhitung. Dalam kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform quizizz* sebagai berikut :

1. Terdapat kuis menjodohkan jumlah buah dari 1-5 dan 6-10 dengan angka yang tertera.
2. Terdapat kuis mencocokkan jumlah buah sesuai 1-10 dengan angka tertulis yang tertera dan mengkategorikan bilangan 1-4 benar.

3. Ada gambar yang ditandai dengan menghitung buah, penjumlahan gambar buah, serta penjumlahan seret lepas. Peserta didik menyesuaikan jawabannya dengan benar. Jika jawabannya salah maka nilainya benar diperoleh nol.
4. Ada banyak pilihan dalam permainan kuis di dalam quizizz dengan menghitung buah-buahan, pengurangan, isian singkat yang dicantumkan pada gambar buah untuk menghitung jumlah buah, dan anak menulis angka 6 dan 9 sesuai instruksi di dalam quizizz.
5. Media ini menggunakan data atau kuota dan menggunakan laptop untuk mengakses *platform* quizizz. Untuk setiap jawaban yang benar, siswa diberikan waktu dan poin, yaitu 10 poin.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya dalam pengembangan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform* quizizz dapat membantu anak didik agar lebih semangat untuk belajar berhitung.
2. Kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform* quizizz dapat menjadi alternatif bahan pembelajaran di kelas maupun di rumah.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.6.1. Asumsi

Pengembangan kuis “Ayo Berhitung” dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi berikut:

1. Bagi anak-anak yang berusia 5-6 tahun, diperlukan adanya lingkungan asistif yang dapat membantu peserta didik memahami materi dasar berhitung.
2. Ketika peserta didik belajar menggunakan benda konkret yang berulang kali, minat dan rasa belajar berhitung jadi bosan.
3. Perlu dilakukan suatu terobosan agar siswa dapat belajar berhitung dengan lebih menarik dan lebih mudah untuk belajar berhitung.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan:

1. Bahan materi yang dikembangkan dengan menggunakan kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform* quizizz masih terbatas. Materi ini terbatas

karena berdasarkan observasi lapangan, pembelajaran berhitung merupakan materi yang kurang menarik karena sulit memahami konsep, takut gagal, dan kurang mendapat dukungan dari lingkungan.

2. Tidak ada pengujian yang dilakukan untuk menentukan level. produktivitas kuis “Ayo Berhitung” berbasis *platform* quizizz untuk motivasi belajar siswa, tetapi tingkat pembelajarannya produktivitas belajar berhitung pada anak usia dini.

1.7. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang memiliki kapasitas digunakan guna menyampaikan pesan yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber secara terstruktur, sehingga memungkinkan penerimanya untuk belajar secara efektif.
2. R&D adalah penelitian dan pengembangan dalam hal penelitian ilmiah murni dan pengembangan aplikasi teknologi yang bernilai komersial.
3. *Platform* quizizz adalah media pembelajaran berbasis IT yang meningkatkan keterlibatan siswa, menguji pengetahuan, mendorong persaingan yang sehat, dan memudahkan pelacakan kemajuan siswa dalam mempelajari keterampilan matematika.