

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang pesat pada beberapa aspek kehidupan, khususnya pada aspek pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Arifin (2021) Ilmu pengetahuan dan teknologi ini sangat berperan dalam dunia pendidikan sehingga mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi beragam serta interaktif (Fonna, 2019). Di era globalisasi mengharuskan sumber daya manusia (SDM) memiliki mutu yang baik sehingga dapat bersaing secara global. Dalam dunia pendidikan saat ini memasuki Revolusi Industri 4.0, teknologi salah satu hal yang penting dalam kehidupan (Aprillinda, 2019).

Pendidikan dan teknologi saling berkaitan sehingga mendorong konsep pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan kreatif. Menurut Wisman (2020) Pendidik membimbing, mengajarkan dan melatih siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan serta tujuan pembelajaran. Dalam penyampaian pendidikan adanya guru sebagai fasilitator atau sumber daya manusia dalam dunia pendidikan (Hammond & Linda, 2006). Pendidik sebagai salah satu peran penting keberhasilan serta komponen yang dibutuhkan untuk meningkatkan pendidikan yang lebih baik atau berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan mengikuti perkembangan teknologi yang ada untuk memenuhi mutu pendidikan. Sesuai dengan Pasal 60 UU No.14 Tahun 2005, yakni membahas mengenai keprofesionalan dimana dosen berkewajiban untuk meningkatkan akademik dan kompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Presiden Republik Indonesia, 2005)

Dalam peningkatan mutu pendidikan salah satunya melakukan proses pembelajaran dengan pembaruan pendekatan atau metode pembelajaran (Sumarsih, 2017). Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dilihat dari kondisi serta keadaan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan sebelumnya.

Peningkatan mutu pendidikan dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidik mampu meningkatkan kompetensi salah satunya mengelola media pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi. Penyesuaian dengan perkembangan di abad 21 ini guru dan siswa dapat menggunakan dan beradaptasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran disekolah tidak hanya perguruan tinggi saja melainkan tingkat pendidikan anak usia dini dapat diterapkan dan dikenalkan (Eggen, 2012). Tantangan dalam global dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan pengoptimalan media pembelajaran sehingga dapat tercapai semua rencana pembelajaran (Zaini & Soenarto, 2019).

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan adanya media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran untuk penyampaian pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dan menciptakan kondisi yang menarik dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamid et al., (2020) keberadaan media pembelajaran marak digunakan dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan sejak diberlakukan kurikulum 2013. Pada dasarnya guru dapat mempersiapkan pengajaran kepada siswa sehingga dapat mengikuti perkembangan di abad digital ini, salah satunya dalam materi pembelajaran ataupun media pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Hal ini dimaknai bahwa peran media pembelajaran dan TIK ini menjadi peran penting atau komponen penting dalam mencapai kompetensi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan terutama pada pembelajaran Anak Usia Dini.

Media pembelajaran yang dirancang serta dibuat dengan baik untuk mempermudah dan membantu siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat digunakan dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sitompul et al., (2018) menyatakan bahwa dengan penggunaan multimedia teknologi sehingga proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK banyak sekali manfaatnya dalam pendidikan. Pada penelitian Huda (2020) menyebutkan bahwa pendidik dapat

memanfaatkan teknologi menjadikan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan yaitu dalam bentuk aplikasi, *Platform*, atau penayangan materi secara audio, visual dan audio visual pembelajaran seperti media (*platform*) Edmodo, Quizziz, Kahoot dan lain-lain. Guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk meningkatkan proses pembelajaran. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadikan media yang optimal dalam keberlangsungan pembelajaran (Iqbali, 2019). Pada penelitian ini mengatakan bahwa pendidik memanfaatkan teknologi yang dijadikan media menjadi berbagai bentuk salah satunya menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada masa ini, pendidikan berkaitan dengan perkembangan teknologi sehingga banyak sekali media pembelajaran berbasis online salah satunya yaitu Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran yang dibalut *game*, yang terdapat aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas atau kelas interaktif yang menyenangkan. Dalam aplikasi *games* edukatif quizizz memiliki karakteristik didalam aplikasi yaitu permainan seperti temadan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan aplikasi ini peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran dimana sesuai dengan penelitian sebelumnya Simanjuntak, (2020) bahwa penggunaan aplikasi quizizz ini meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi quizizz yaitu game edukatif quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang manfaat yang menunjukkan bagaimana Quizizz dapat meningkatkan bakat dan kemampuan setiap siswa, Salsabila et al., (2020) Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak dapat diberikan kepada pembelajar lain menggunakan TIK tradisional adalah penggunaan sumber belajar Quizizz. Program Quizizz digunakan dalam metode pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi untuk membuat strategi pemecahan masalah. Program Quizizz digunakan dalam paradigma pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi untuk berkreasi.

Memanfaatkan aplikasi Quizizz menjadi upaya yang signifikan untuk membuat materi pendidikan atau latihan interaktif untuk melibatkan belajar lebih banyak tanpa kehilangan esensi dari materi yang diberikan oleh instruktur. Permainan

Quizizz dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar. Aplikasi ini dapat membuat pengajaran lebih mudah dan lebih menarik bagi siswa dan pendidik (Januardi, 2021). Penggunaan perangkat pembelajaran yang memadai dan valid akan merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa lebih aktif sehingga pembelajaran bagi siswa PAUD dapat berlangsung dalam lingkungan yang menyenangkan dan mereka akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pada penelitian relevan yang dilakukan oleh (Sodiq, 2021) mengenai persepsi guru dan siswa dalam penggunaan Quizizz yang digunakan pada Sekolah Dasar di Kota Surakarta. Kesamaan dengan aspek yang diteliti media pembelajaran menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz pada guru yang diterapkan kepada siswa merupakan media pembelajaran sebagai alternatif terbaik. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada subjek yang digunakan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz di TK pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Salah satu TK di Kota Bandung menerapkan media pembelajaran aplikasi Quizizz. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah tersebut untuk dijadikan suatu penelitian.

Peneliti akan membahas mengenai pelaksanaan dan penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz kepada anak usia dini serta bagaimana penerapannya. Pemilihan aplikasi quizizz sebagai media yang akan diteliti peneliti sebelumnya sudah melakukan penerapan disalah satu TK di Kecamatan Cicendo saat peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengetahui aplikasi quizizz ini sudah diterapkan di TK lainnya dengan penerapan dan pelaksanaannya seperti apa. Dengan ini, peneliti mencari sekolah Taman Kanak-kanak yang sudah menerapkan aplikasi quizizz di Kota Bandung salah satunya di TK Bianglala sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul skripsi “Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TK Bianglala) “.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Latar belakang diatas berikut rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian:

1. Bagaimana Pandangan Guru Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini?
2. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini?
3. Bagaimana Hambatan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas problematika yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui Pandangan Guru Mengenai Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini
2. Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini
3. Mengetahui Hambatan Guru Dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, berikut manfaat dari penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Secara Teoritis manfaat dari penelitian ini sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan wawasan pengetahuan bagaimana penggunaan aplikasi quizizz untuk anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Para guru TK sebagai informasi mengenai penerapan aplikasi Quizizz untuk anak usia dini. Dengan terkajinya permasalahan dalam penggunaan Aplikasi Quizizz bagi anak usia dini, diharapkan dapat menjadi referensi

evaluasi bagi lembaga dalam menerapkan pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz.

- b. Peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah informasi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan aplikasi quizizz untuk anak usia dini serta penelitian ini dapat menjadi sebuah rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Stuktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi terdiri dari lima bab, Berikut gambaran umum isi dari penulisan skripsi:

1. BAB I Pendahuluan, berisi pertanyaan penelitian secara keseluruhan, rumusan masalah berdasarkan identifikasi yang tepat dari pertanyaan penelitian yang sedang dibahas, tujuan penelitian, manfaat atau pentingnya penelitian, dan struktur organisasi tesis, yang mencakup gambaran umum dari setiap bab.
2. BAB II Kajian Pustaka. Bagian ini mencakup teori-teori penting untuk mengimplementasikan media pembelajar dalam aplikasi Quizizz untuk anak usia dini.
3. BAB III Metode Penelitian. Mengenai desain penelitian, peserta penelitian dan situs, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, alat penelitian, analisis data, dan validitas data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti menguraikan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, dan studi dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik, serta pembahasan mengenai temuan penelitian serta pembahasan mengenai temuan penelitian.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, menyajikan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait.