

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI  
ANAK USIA DINI**

(Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-kanak di TK Bianglala)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Ghina Rahmawati  
NIM 1805154

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA  
DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2022**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ**  
**BAGI ANAK USIA DINI**

(Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-kanak di TK Bianglala)

Oleh  
Ghina Rahmawati

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ghina Rahmawati  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2022

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak  
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**GHINA RAHMAWATI**  
**1805154**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI**  
**ANAK USIA DINI**  
**(Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-kanak di TK Bianglala)**

**Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:**

**Pembimbing I**



**Dr. Euis Kurniati, M.Pd.**  
**NIP. 197706112001122002**

**Pembimbing II,**



**Dr. Rita Mariyana, M.Pd.**  
**NIP. 197803082001122001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Pendidikan Guru**  
**Pendidikan Anak Usia Dini**



**Dr. Heny Djoehaeni, S.Pd., M.Si.**  
**NIP. 197007241998022001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Bagi Anak Usia Dini" ini berserta isi seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Ghina Rahmawati  
NIM 1805154

## ABSTRAK

**Ghina Rahmawati, 1805154 (2018), Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Bagi Anak Usia Dini (Studi kasus pada guru taman kanak-kanak di TK Bianglala)**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan hingga evaluasi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) serta mengetahui pandangan guru mengenai quizizz dengan pendekatan studi kasus pada guru di TK Bianglala Kota Bandung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan studi dokumentasi. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada penyusunan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan aplikasi quizizz sesuai dengan kurikulum sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan. Penggunaan quizizz digunakan saat puncak tema dalam penggunaan quizizz untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat materi. Aplikasi quizizz terdapat fitur dan musik yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Fitur pertanyaan yang digunakan menggunakan visual pertanyaan untuk membantu anak dalam menjawab pertanyaan sehingga guru mengatakan quizizz ini efektif digunakan. Pada evaluasi quizizz anak berkumpul dalam satu aplikasi dengan muncul skor peringkat serta musik yang menarik sehingga anak merasa sedang berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat. Pada PJJ ini kendala jaringan yang dilakukan guru serta siswa saat proses pembelajaran berlangsung tetapi TK Bianglala sudah cukup memfasilitasi guru sarana dan prasarana. Rekomendasi untuk pendidik dalam penggunaan aplikasi quizizz dapat digunakan untuk anak usia dini karena fitur yang menarik tetapi disarankan untuk menggunakan fitur premium untuk memudahkan pendidik dalam pembuatan soal sehingga anak lebih menarik dalam belajar. Dalam penggunaan aplikasi ini pendidik dapat mengikuti perkembangan digital serta berinovasi. Rekomendasi untuk pendidik agar terus berinovasi mengikuti perkembangan dalam media pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi serta dapat mengoprasikan alat elektronik. Rekomendasi bagi pemerintah disarankan untuk membuat pelatihan khusus dalam penggunaan teknologi untuk mewadahi pendidik yang masih awam dalam penggunaan teknologi.

**Kata kunci:** Implementasi, Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

## ABSTRACT

***Ghina Rahmawati, 1805154 (2018), Teacher Views Regarding Quizizz Application Learning Media for Early Childhood.***

***Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Department of Pedagogy, Faculty of Education, University of Education Indonesia.***

*With a case study approach to teachers in kindergarten in Bianglala, Bandung City, this study aims to determine the planning for evaluation in distance learning (PJJ) and find out the views of teachers regarding Quizizz. The data collection techniques used were interviews and documentation studies. The data were analyzed using thematic analysis techniques. The findings from this study indicate that in preparing the learning plan (RPP) using the Quizizz application in accordance with the curriculum, learning can achieve its goals. When the peak theme is using Quizlet to improve children's ability to remember material, it is used. The Quizizz application has interesting features and music so that it can remind learners to stay motivated. The question feature uses visual questions to help children answer questions, so the teacher says Quizizz is effectively used. In the Quizizz evaluation, children are gathered in one application with score rankings and interesting music playing, giving them the impression that they are competing by answering questions correctly and quickly. At this PJJ, network constraints were carried out by teachers and students during the learning process, but Bianglala Kindergarten was enough to facilitate teacher facilities and infrastructure. The Quizizz application can be used for early childhood education because of its interesting features, but it is recommended that educators use the premium features to make it easier for educators to create questions so that children are more interested in learning. By using this application, educators can follow digital developments and innovations. Recommendations for educators to continue to innovate following developments in learning media associated with technology and being able to operate electronic devices Recommendations for the government include holding special training in the use of technology to accommodate educators who are still unfamiliar with the use of technology.*

***Keywords:*** Implementation, Learning Media, Quizizz Application

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Pembelajaran Abad 21.....	7
2.1.1 Model Pembelajaran Abad 21 .....	8
2.1.2 Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Abad 21	10
2.2 Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran .....	12
2.2.1 Karakteristik Aplikasi Quizizz .....	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz.....	12
2.2.3 Manfaat Aplikasi Quizizz .....	13
2.3 Kemampuan Guru dalam Penggunaan Teknologi di Abad 21 .....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Desain Penelitian .....	17
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	17
a. Partisipan.....	17
b. Tempat Penelitian .....	18
3.3 Instrumen Penelitian.....	19
3.4 Teknik Analisis Data .....	20
3.5 Isu Etik Penelitian .....	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	23
4.1 Pandangan Guru Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Untuk Anak Usia Dini .....	23

4.1.1 Quizizz sebagai Inovasi Media Pembelajaran .....	23
4.1.2 Quizizz sebagai Bentuk Pembelajaran Online.....	26
4.1.3 Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif .....	28
4.2 Upaya Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini.....	32
4.2.1 Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Untuk Anak Usia Dini .....	32
4.2.2 Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Untuk Anak Usia Dini .....	35
4.2.3 Evaluasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini .....	39
4.3 Hambatan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk Anak Usia Dini .....	43
4.3.1 Kompetensi Guru dalam Kemampuan Penggunaan Teknologi.....	44
4.3.2 Penggunaan Sarana dan Prasarana.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Rekomendasi .....	51
5.2.1 Bagi Pendidik.....	51
5.2.2 Bagi Pemerintah.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. Jurnal Prosiding Sesiomadika.
- Aprillinda, M. (2019). *Perkembangan Guru Profesional di Era Revolusi Industri 4.0*. 600-608.
- Arifin, Z. (2021). *Solusi Terhadap Problem IT Pada Pendidikan Islam*. 09(01), 11–23.
- Ayeni, A., & Adelabu, M. (2012). *Improving Learning Infrastructure and Environment For Sustainable Quality Assurance Practice in Secondary Schools in Ondo State, South-West, Nigeria*. International Journal of Research Studies in Education.
- Bafadal, Ibrahim. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. STKIP PGRI Trenggalek. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Qualitative Research in Psychology Using thematic analysis in psychology Using thematic analysis in psychology*. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101.
- Eggen.Paul., Dan K. D. (2012). *Strategi Dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten Dan Keterampilan Berpikir*. Indeks.
- Elyas, H. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal warta edisi 56.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *pembelajaran abad 21*.
- Deddy, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwi, P., & Subagio, F. (2013). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tema Tanaman Dan Binatang Di Sekolah Dasar*.

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1-19.

- Fatimah Zahro, I. (2015). *Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Tunas Siliwangi*, 1(1), 92–111. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. (2020). *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. In *Media pembelajaran*
- Hammond, D., & Linda. (2006). *Powerful Teacher Education: Lessons from Exemplary Programs*.
- Hanifa, H. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perencanaan Pembelajaran Melalui Pembinaan Kolaboratif Bagi Guru Kelas V di Dabin II Unit Pendidikan Kecamatan Gedangan*. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 195. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.939>
- Heriyanto. (2018). *Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif*. Vol 2 (3)
- Huda Abdaul. (2020). *Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar*. *Jurnal pendidikan dan*

*konseling* vol. 2 no 1 (2020) : JPDK  
<https://Pdoi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>

Iqbali, M. M. El. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning*. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40.

Januardi, A. (2021). *Kuis dengan Quizizz Jadi Lebih Interaktif dan Dinamis*. Retrieved from Guru Berbagi Website: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/kuis-dengan-quizizz-jadi-lebih-interaktif-dan-dinamis-1/>

Jaya, I. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). *Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>

Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. *Journal Indonesoian Language Education and Literature (ILEAL)*. 3(1): 99-110. ISSN: 2502-2261.

Lestari, D. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pnidikan Di Era Globalisasi*. Vol 2 no 2. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>

Moelong, Lexy J. (2016), *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, hal. 6.

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta. Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV. Alfabeta

- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android*. 5(2), 102–109.
- Nurdin., Anhusadar, L. (2021). *Efektifitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686-697. DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.699
- Nurdiyanti. (2019). *The Effect of Online Learning System Through Blended Learning Model toward Higher Student's Academic Achievement*. *Journal of Biology Education*.
- Priyanti, N., Santosa, M., & Dewi, K. (2019). *Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context*. Retrieved from Universitas Pendidikan Ganesha Language and Educational Journal: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBI/article/view/20323>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rivalina, R. (2015). *Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. *Jurnal Teknodik*, 4, 165–176. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. 4, 163–172.
- Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sitompul, H., Setiawan, D., & Purba, E. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran*

*Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 4(2), 664–665. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>*

Sodiq, M. (2021). *Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "Quizizz" Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus di Kelas V SD Negeri Sondakan, Surakarta) Tahun Pelajaran 2020/2021*. Retrieved from UNS Institutional Repository: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/84553/Persepsi-Guru-dan-Siswa-Terhadap-Penggunaan-Aplikasi-Berbasis-Web-Quizizz-Sebagai-Media-Pembelajaran-Studi-Kasus-di-Kelas-V-SD-Negeri-Sondakan-Surakarta-Tahun-Pelajaran-20202021>

Sudaryono, A. (2018). *Media Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method*. Bandung: ALFABETA.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2014). *Media Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method*. Bandung: ALFABETA

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumarsih. (2017). *The Development Of Learning Media Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Based On Adobe Flash Cs6 Of Spreadsheet Subject For The Tenth Grade Accounting Students Of Smk N 4 Klaten In The Academic Year 2016/2017*. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 1(4): 2'

Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). *Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid 19*. Vol.5, No.1, 2021.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana

- Tafqihan, Z. (2011). *Karakteristik Dan Pemilihan Media Pembelajaran Dalam E-Learning*. *Journal of Education and Society*. Vol 9, No 2 (2011). DOI : [10.21154/cendekia.v9i2.871](https://doi.org/10.21154/cendekia.v9i2.871)
- Purnama, B. E. (2012). *Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer.doc*. 4(2), 60–67.
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, S., Pargito., Widodo, S. (2017). *Efektivitas Pemanfaatan Video Visual Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar*. Universitas Lampung
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). *Persepsi orang tua terhadap hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.