

**Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Quizizz
Di TK Islam Wahyu Bhakti**

Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari¹, Zetty Karyati²

^{1,2} Dosen Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Email: anggun.citra.dini@gmail.com, HP. 082299460300

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 25 Oktober 2021
Direvisi: 5 November 2021
Dipublikasikan: November 2021
e-ISSN: 2089-5364
p-ISSN: 2622-8327
DOI: 10.5281/zenodo.5715662

Abstract:

This research aims to determine the use of Quizizz in learning to recognize letters of the alphabet to kindergarten's children in Wahyu Bhakti Islamic Kindergarten. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. The results found in this research indicate that Quizizz can provide convenience for teachers to carry out learning to recognize letters of the alphabet to kindergarten's children during a pandemic like today. In addition, Quizizz can also make it easy for children to recognize the shapes of the letters of the alphabet.

Keywords: Learning, Alphabet, Quizizz

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sudah berlangsung kurang lebih selama dua tahun. Beberapa sekolah sudah mulai memberlakukan pembelajaran tatap muka, namun masih diselang-seling dengan pembelajaran jarak jauh atau melalui daring. Pembelajaran jarak jauh dirasa sangat sulit diberlakukan untuk pendidikan anak di Taman Kanak-kanak. Di sinilah tantang bagi para tenaga pengajar pendidikan anak di Taman Kanak-kanak, mereka harus memaksimalkan media pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan dan tetap dapat menstimulus siswanya.

Selama ini, guru TK terutama guru TK Islam Wahyu Bhakti kesulitan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh kepada

siswanya yang masih usia dini. Dalam pembelajaran di TK, anak usia dini sangat butuh pembelajaran yang dilakukan secara interaksi langsung. Karena adanya pandemi Covid-19, semua pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh. Orang tua pun mengalami kesulitan saat mendampingi putra-putrinya saat belajar, bahkan sampai orang tua yang berperan menjadi guru bagi anak-anaknya.

Peneliti melakukan observasi dengan mewancarai beberapa guru TK Islam Wahyu Bhakti, menanyakan media atau aplikasi apa yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh, didapatkan bahwa media atau aplikasi yang sering digunakan adalah Zoom. Guru melakukan pembelajaran melalui Zoom, biasanya anak didampingi oleh orang tuanya atau

keluarganya yang dewasa. Sebisa mungkin guru membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, namun karena dilakukan secara terus menerus, lama-lama anak bosan, dan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, dalam mendampingi anaknya, banyak orang tua yang memaksa anaknya agar bisa memahami pembelajaran.

Menurut Maimunah Hasan (dalam Sari, 2013), kegiatan belajar anak balita harus bersifat kegiatan yang menyenangkan dan tidak memaksa. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran jarak jauh tentulah media yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Begitu juga dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak, indikator pencapaian perkembangan keaksaraan yang harus dikuasai anak usia 5-6 tahun meliputi: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antar bunyi dan bentuk huruf (Kemendikbud, 2014).

Kemampuan mengenal huruf menurut Soenjono Darjowidjojo (dalam Trisniawati, 2014) merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu mengenai keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui dan memaknai bentuk huruf. Perkembangan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat ketika anak sudah dapat menyebutkan huruf awal dari sebuah benda dan menyebutkan kelompok benda yang memiliki huruf awal yang sama.

Manfaat yang akan didapatkan anak apabila belajar mengenal huruf sejak

usia dini yaitu anak dapat mempersiapkan kemampuannya dalam belajar membaca dan menulis (Pangastuti & Hanum, 2017). Pengenalan huruf pada anak sejak dini penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis.

Menurut Agus Hariyanto (dalam Trisniawati, 2014), pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena dapat membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

Usman dan Yuniar (2019) mengatakan bahwa mengenal huruf penting bagi anak TK dan pengajarannya perlu dengan metode bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani, dan tidak memerlukan energi sehingga anak dapat mempelajari bahasa sesuai dengan yang diajarkan atau diharapkan.

Seperti yang telah dipaparkan di awal, saat ini guru TK Islam Wahyu Bhakti kesulitan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh kepada siswanya yang masih usia dini. Selama ini guru TK Islam Wahyu Bhakti belum mampu memaksimalkan pembelajaran pengenalan huruf abjad melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan masih monoton, sedangkan telah dijelaskan di awal bahwa pembelajaran pengenalan huruf perlu dengan metode bermain dan kegiatan yang menyenangkan. Salah satu media atau aplikasi belajar yang berupa permainan adalah Quizizz.

Menurut Purba (dalam Setiawan et al., 2019), Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Yang menjadi pemain di sini adalah siswa. Quizizz mempunyai karakteristik permainan seperti, avatar, tema, meme, dan musik yang memberikan efek menyenangkan selama pembelajaran.

Aini (2019) mengatakan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran berupa media dalam jaringan untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan mudah digunakan, serta dapat diakses di situs www.Quizizz.com.

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang berisikan kuis interaktif yang terdapat gambar dan warna yang variatif dalam pilihan jawabannya (Citra et al., 2020). Bentuk-bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban di Quizizz tidak monoton hanya kalimat-kalimat saja, tetapi bisa dikembangkan dan dimaksimalkan dengan gambar-gambar dan audio (suara). Gambar-gambar yang dipakai bisa disesuaikan dengan objek sasaran yang diajarkan, yaitu untuk anak usia dini, seperti gambar buah-buahan dan hewan-hewan. Selain itu, dapat juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, seperti materi tentang pengenalan huruf abjad.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berasumsi bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran jarak jauh dapat memberikan kemudahan bagi guru TK Islam Wahyu Bhakti untuk melakukan pembelajaran pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak di saat pandemi seperti saat ini. Selain itu, peneliti juga berasumsi bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran jarak jauh juga dapat memberikan kemudahan bagi anak TK Islam Wahyu Bhakti untuk mengenal bentuk-bentuk huruf abjad. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian untuk mencari tahu penggunaan Quizizz dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak di TK Islam Wahyu Bhakti.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dalam penelitian dengan metode deskriptif ini, akan dideskripsikan suatu fenomena dengan berdasarkan pada fakta-fakta dan

hasil observasi. Jadi, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Wahyu Bhakti Ciracas Jakarta Timur. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Islam Wahyu Bhakti Ciracas Jakarta Timur.

Tahapan observasi pada penelitian ini, pertama peneliti melakukan wawancara kepada beberapa guru TK Islam Wahyu Bhakti. Peneliti mewawancarai tentang bagaimana proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan guru TK Islam Wahyu Bhakti selama pandemi. Media apa saja yang digunakan saat pembelajaran jarak jauh, terlebih lagi dalam pembelajaran tentang pengenalan huruf abjad.

Setelah melakukan wawancara, tahapan selanjutnya, peneliti melakukan observasi langsung pada siswa TK Islam Wahyu Bhakti. Peneliti membuat Quizizz dengan Materi Huruf Abjad. Peneliti memberikan tautan Quizizz tersebut ke guru TK Islam Wahyu Bhakti, selanjutnya guru yang membagikan tautan tersebut ke siswanya saat jam pembelajaran berlangsung. Peneliti dapat memperhatikan dan mengawasi bagaimana proses pembelajaran pengenalan huruf abjad dengan Quizizz tersebut secara langsung. Setelah melakukan wawancara dan observasi secara langsung, tahapan akhir yang peneliti lakukan yaitu peneliti mengkaji dan menganalisis data yang didapat dari hasil observasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

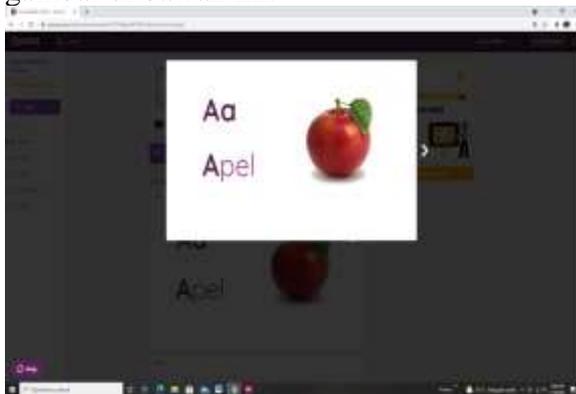
Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru TK Islam Wahyu Bhakti mengenai pembelajaran pengenalan huruf abjad pada masa pandemi, guru menyampaikan bahwa pembelajarannya kurang maksimal dan terbatas karena tidak dilakukan secara langsung, walaupun dilakukan secara tatap muka melalui Zoom, namun pembelajaran jarak jauh dirasa kurang maksimal dilakukan untuk

anak taman kanak-kanak, terlebih lagi untuk pembelajaran tentang pengenalan huruf abjad.

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak mengetahui keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui dan memaknai bentuk huruf. Dengan begitu, anak sudah dapat menyebutkan huruf awal dari sebuah benda dan dapat menyebutkan kelompok benda yang memiliki huruf awal yang sama.

Pembelajaran pengenalan huruf perlu dengan metode bermain dan kegiatan yang menyenangkan. Salah satu media atau aplikasi belajar yang berupa permainan adalah Quizizz. Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang berisikan kuis interaktif yang terdapat gambar dan warna yang variatif, dan juga dapat diberikan audio yang mendukung. Bentuk soal dan pilihan jawabannya dapat menggunakan gambar yang bervariasi yang dapat disesuaikan dengan materi dan sasaran yang diajarkan, dan juga dapat disertakan dengan suara.

Di sini peneliti membuat tiga *quiz* materi tentang Huruf Abjad. *Quiz* yang pertama terdiri dari 20 *slide*. *Slide* awal dari *slide* 1 sampai *slide* 14 berisi pengajaran materi huruf abjad A sampai N, kemudian *slide* 15 sampai *slide* 20 berisi pertanyaan. Salah satu *slide* yang terdapat pada *quiz* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

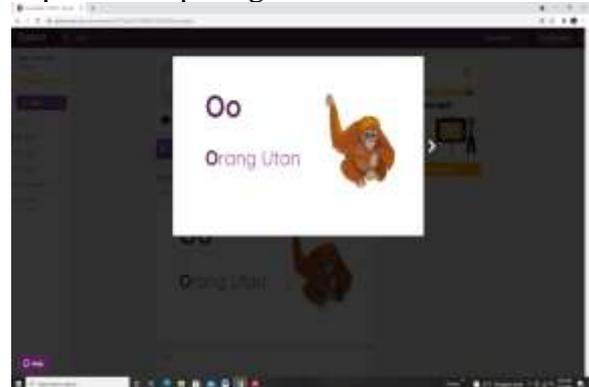


Gambar 1. Tampilan awal *quiz* pertama

Gambar 1 merupakan gambar tampilan pada slide awal *Quiz* Huruf

Abjad yang pertama. Materi huruf abjad yang pertama diawali dengan pengenalan huruf A. Di sini peneliti menampilkan tulisan huruf A kapital dan huruf A kecil, kemudian contoh buah yang diawali dengan huruf A dan juga penulisan hurufnya. Di sini peneliti memberikan contoh untuk buah yang diawali dengan huruf A adalah buah Apel. Agar lebih menarik dan lebih dipahami siswa, peneliti memberikan gambar buah apel.

Quiz yang kedua juga terdiri dari 20 *slide*. *Slide* awal dari *slide* 1 sampai *slide* 12 berisi pengajaran materi lanjutan *quiz* yang pertama, yaitu materi huruf abjad O sampai Z, kemudian *slide* 13 sampai *slide* 20 berisi pertanyaan. Salah satu *slide* yang terdapat pada *quiz* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

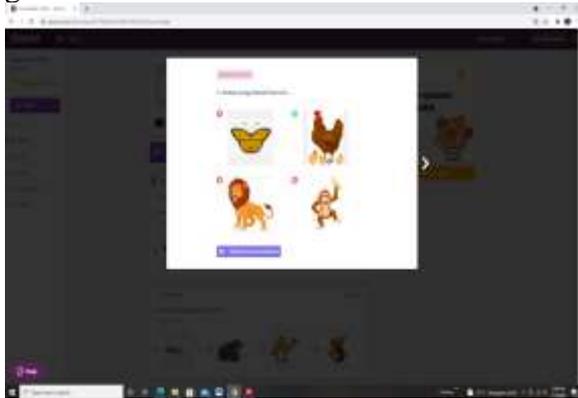


Gambar 2. Tampilan awal *quiz* kedua

Gambar 2 merupakan gambar tampilan pada slide awal *Quiz* Huruf Abjad yang kedua. Materi huruf abjad yang kedua merupakan lanjutan dari *Quiz* Materi Huruf Abjad yang pertama. Materi Huruf Abjad yang kedua ini dimulai dengan pengenalan huruf O. Di sini peneliti menampilkan tulisan huruf O kapital dan huruf O kecil, kemudian contoh hewan yang diawali dengan huruf O dan juga penulisan hurufnya. Di sini peneliti memberikan contoh untuk hewan yang diawali dengan huruf O adalah hewan Orang Utan. Agar lebih menarik dan lebih dipahami siswa, peneliti memberikan gambar Orang Utan.

Quiz yang ketiga terdiri dari 10 *slide*. Kesepuluh *slide* tersebut, semuanya berisi pertanyaan. Salah satu *slide* yang terdapat

pada *quiz* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan awal *quiz* ketiga

Gambar 3 merupakan gambar tampilan pada slide awal *Quiz* Huruf Abjad yang ketiga. Berbeda dengan *Quiz* Huruf Abjad yang pertama dan kedua yang berisi materi tentang Huruf Abjad terlebih dahulu kemudian ada pertanyaannya, *Quiz* Huruf Abjad yang ketiga ini seluruhnya berisi pertanyaan. Di tampilan gambar ini, peneliti memberikan pertanyaan hewan apa yang diawali huruf A, kemudian peneliti memberikan empat pilihan jawaban yang berupa gambar. Pilihan jawaban A berupa gambar Kupu-kupu, pilihan jawaban B berupa gambar Ayam, pilihan jawaban C berupa gambar Singa, dan pilihan jawaban D berupa gambar Monyet. Jawaban yang benar di sini adalah B yang berupa gambar Ayam.

Saat pelaksanaan yang pertama, siswa dan wali siswa yang mendampingi selama pembelajaran, masih asing dengan penggunaan Quizizz. Awalnya banyak yang mereka tanyakan, hingga akhirnya mereka memahami dan dapat menggunakan Quizizz. Walaupun aplikasi Quizizz ini tidak sulit, namun siswa tetap harus didampingi oleh walinya agar ada yang mengarahkan dalam menggunakan Quizizz. Ketika peneliti memperhatikan dan mengawasi proses pelaksanaan yang pertama ini, proses pelaksanaan sudah cukup berjalan lancar, permasalahannya hanya di awal karena mereka masih asing dengan penggunaan Quizizz.

Pada pelaksanaan yang kedua, siswa dan wali siswa sudah tidak asing lagi

dan langsung bisa mengakses atau masuk ke *Quiz* yang kedua ketika tautan sudah diberikan. Proses pelaksanaannya pun sudah berjalan lancar. Begitu pun pada pelaksanaan yang ketiga, seluruh proses pelaksanaan pembelajaran pengenalan huruf abjad dengan Quizizz sudah berjalan lancar.

Tanggapan dari wali siswa terhadap aplikasi Quizizz ini, mereka merasa terbantu karena tidak susah payah lagi mengajarkan pengenalan huruf abjad ke anak-anaknya, mereka cukup mengarahkan dan menjelaskan sedikit saja. Selain itu, dalam proses pelaksanaan pembelajarannya pun, anak-anak seperti tidak sedang belajar tetapi seperti mereka sedang bermain di gawainya, sehingga anak-anak dapat belajar dengan senang dan tidak bosan.

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan dengan Quizizz ini dan dari semua yang sudah peneliti uraikan di atas, maka Quizizz dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan pembelajaran pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak di saat pandemi seperti saat ini. Selain itu, Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi anak untuk mengenal bentuk-bentuk huruf abjad. Untuk itu, ada baiknya guru-guru TK dapat memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran jarak jauh di saat pandemi seperti saat ini.

KESIMPULAN

Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan pembelajaran pengenalan huruf abjad pada anak taman kanak-kanak di saat pandemi seperti saat ini. Selain itu, Quizizz juga dapat memberikan kemudahan bagi anak untuk mengenal bentuk-bentuk huruf abjad. Untuk itu, ada baiknya guru-guru TK dapat memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran jarak jauh di saat pandemi seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Sari, N. S. (2013). *Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pertiwi Ii Pontianak Artikel Penelitian Oleh : Rr . Nunung Sinta Sari Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173.
- Trisniawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketangungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- Usman, & Yuniar, P. (2019). *Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf*.