

PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK KALAM KUDUS II MEDAN

Mei Lyna Girsang¹, Hilma Mithalia Shalihat²

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email: meigirsang15@gmail.com, hilmamithalia@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk melakukan pelatihan penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia 5 -6 Tahun di TK Kalam Kudus Medan. Pada masa belajar online seperti sekarang ini banyak sekali kesulitan yang dihadapi oleh guru dan orang tua dalam mendampingi anak khususnya dalam belajar bahasa Inggris sehingga perlu adanya aplikasi pembelajaran digital yang menarik agar anak tertarik belajar bahasa Inggris. Subjek dalam pengabdian masyarakat ini adalah Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Kalam Kudus Medan yang berjumlah 15 Orang. Pengabdian Masyarakat ini dilakukan selama 2 hari dengan langsung memperkenalkan dan melatih anak-anak dalam menggunakan aplikasi pembelajaran Digital *Quizizz*. Aplikasi ini dipilih karena cocok dan sesuai dengan kebutuhan bahasa Inggris AUD. Disamping itu, aplikasi ini dinilai menarik dan mudah dipahami oleh Anak Usia Dini karena terdiri dari game-game edukasi yang menarik. Setelah melakukan pengabdian masyarakat ini, Anak Usia 5 – 6 Tahun dapat memahami cara pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang telah disampaikan dan anak-anak semakin tertarik belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Inggris Anak usia 5 – 6 Tahun, Aplikasi *Quizizz*

ABSTRACT

The purpose of implementing this community service is to conduct training on the use of the Quizizz Application in learning English for children aged 5 -6 years at TK Kalam Kudus Medan. At the time of online learning as it is today, there are many difficulties faced by teachers and parents in accompanying their children in particular in learning English, so it is necessary to have an interesting digital learning application so that children are interested in learning English. The subjects in this community service are children aged 5-6 years in TK Kalam Kudus Medan, totaling 15 people. This Community Service was carried out for 2 days by directly introducing and training children in using the Quizizz Digital learning application. This application was chosen because it is suitable and in accordance with AUD's English language needs. In addition, this application is considered interesting and easy to understand by early childhood because it consists of interesting educational games. After doing this community service, children aged 5-6 years can understand how to use the Quizizz application that has been delivered and children are increasingly interested in learning English.

Keywords : Learning English for children aged 5 -6 years, Quizizz Application

PENDAHULUAN

Yayasan Kalam Kudus adalah sebuah Yayasan sekolah Kristen di Indonesia yang membawahi Sekolah Kristen Kalam Kudus dan masih berafiliasi dengan Gereja Kristen Kalam Kudus dan Sekolah Alkitab Asia Tenggara (SAAT). SKKK Merupakan Sekolah Kristen dengan jaringan terluas di Indonesia, mulai dari Sumatera Utara hingga Papua. Di beberapa kota sekolah ini lengkap mulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas, seperti di Pematang Siantar, Medan, Padang, Pekanbaru, Jayapura, Ambon, Surabaya, Malang, Bandung, Jakarta Barata, dan Solo, sementara di beberapa kota yang lain, seperti Bandung, Tangerang, Yogyakarta, Bandung, Blitar, Pontianak, Pangkal Pinang, Batam, Jayapura, Keerom, Mimika, Sorong, Bone, Makassar, dan Bengkalis hanya ada jenjang tertentu saja.

PG/TK Kalam kudus II Medan terletak di Jl. Kapten Muslim, No. 130, Dwi Kora, Medan, Sumatera Utara. Tk Kalam Kudus Medan bernaung dibawah gereja Kristen Kalam Kudus dengan Motto Dengan kasih dan disiplin meningkatkan prestasi. Visi Sekolah Kalam Kudus adalah Terbangunnya manusia utuh yang takut akan Tuhan, mandiri dan berguna bagi dunia. Dengan Misi yaitu (1) Mengajak peserta didik untuk memiliki hati yang takut akan Tuhan, (2) Membimbing peserta didik supaya mengasihi sesama manusia dan menghargai lingkungan alam ciptaan Tuhan, (3) Membina peserta didik bertumbuh menjadi manusia sehat, berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab sesuai nilai kebenaran, (5) Memberikan pengetahuan yang berkualitas kepada peserta didik sesuai tuntutan perkembangan jaman, (6) Memperlengkapi peserta didik dengan ketrampilan yang berkualitas sesuai kebutuhan dan potensi untuk pengembangan dirinya, (7) Memberdayakan setiap Stakeholder untuk menjadi insan pendidikan.

Tujuan Pengabdian Masyarakat

Perkembangan ilmu pengetahuan terkhusus dimasa pandemi saat ini, teknologi didunia telah membawa dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial budaya, teknologi dan pendidikan. Untuk itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan perlu adanya pengembangan-pengembangan terutama dalam pengajaran disekolah salah satunya dengan menggunakan media digital. Penggunaan media digital dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat efektif dan membantu siswa dalam meningkat motivasi belajar

siswa, karena adanya variasi metode pembelajaran, dan peningkatan aktivasi siswa serta tuntutan dari kurikulum tiga belas dan juga menjadi tuntutan di dunia pendidikan.

Dalam pengabdian masyarakat ini, pemanfaatan aplikasi digital dalam pelajaran bahasa Inggris seperti Quizizz dapat sangat ampuh digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris Anak Usia Dini terkhusus dalam pembelajaran daring saat ini. Diharapkan juga dengan dilakukan pengabdian masyarakat ini mampu memberikan support atau dukungan dalam pembelajaran yang interaktif antara siswa dengan guru contohnya komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas mandiri yang diberikan guru bahasa Inggris. Selain itu, diharapkan juga dengan terlaksananya pengabdian masyarakat ini, Anak Usia Dini di PG/TK Kalam Kudus II Medan dapat mempermudah anak dalam belajar bahasa Inggris, menambah kosa kata baru setiap hari, mampu berbicara bahasa Inggris, dan melatih kemampuan Mendengar.

Solusi Permasalahan Mitra

Pembelajaran Bahasa Inggris di TK Kalam Kudus Medan di jadwalkan setiap hari selasa atau satu kali dalam satu minggu. Hal ini bertujuan agar anak dapat memiliki keterampilan bahasa inggris dan siap mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan langsung ketika proses pembelajaran bahasa inggris berlangsung, Sesuai dengan indikator penguasaan kosakata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun di temukan bahwa dari 15 siswa terdapat 10 orang anak yang kosa kata bahasa inggris anak belum berkembang. Masih terdapat anak yang merasa bingung ketika di suruh untuk mengucapkan kata dalam bahasa inggris. Selain itu anak juga belum mengetahui nama-nama benda yang ada disekitarnya dalam bahasa inggris, dan juga terdapat anak yang masih tidak dapat menyebutkan angka dalam bahasa inggris jika angka tersebut di acak serta anak belum lancar dalam menyebutkan huruf alfabet dalam bahasa inggris, . Sedangkan dalam proses pembelajaran nya, proses penyampaian materi masih menggunakan media berupa buku, papan tulis dan kertas bergambar yang kurang menarik bagi anak. Hal ini menyebabkan anak mudah bosan dan akhirnya tidak memperhatikan guru. Dan dikarenakan masih dalam situasi pandemi waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran di Tk Kalam Kudus masih terbatas. Hal ini menyebabkan guru semaksimal mungkin menggunakan waktu pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi

pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan membuat anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dalam Kegiatan pengabdian masyarakat ini yang dilakukan dalam dua hari ada beberapa hal yang dilakukan yaitu yang pertama tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pelatihan pemanfaatan aplikasi digital pada guru guru Anak Usia Dini. Pada hari kedua, melakukan pelatihan pemanfaatan aplikasi digital pada anak usia 5 – 6 Tahun di TK Kalam Kudus Medan. Aplikasi digital yang perkenalkan adalah aplikasi Quizizz yang menarik dengan game game Edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa inggris Anak Usia Dini.

Selain melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz pada guru maupun Anak Usia Dini, juga disampaikan Pentingnya mengajarkan Bahasa Inggris sejak dini. Pada dasarnya belajar bahasa inggris adalah sebuah kesadaran bukan tuntutan. Namun sebagai guru yang baik harus melihat bahwa berbahasa perlu diajarkan kepada anak sejak dini. Mengingat bahwa bahasa merupakan sarana berkomunikasi antarindividu dan antarmanusia. Sehingga belajar bahasa penting diberikan. Baik bahasa ibu, bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan juga bahasa asing termasuk bahasa Inggris.

Agar anak dapat belajar bahasa Inggris sejak dini maka guru maupun orang tua dapat memfasilitasi dengan belajar melalui aplikasi *Quizizz*. Melalui latihan penggunaan aplikasi ini, anak mampu mengucapkan suatu kata atau kalimat dan kapan kalimat itu harus digunakan, mampu mengenal bahasa inggris hewan dan tumbuhan, mampu mengeja kata dan menuliskan nya kembali, setidaknya akan lebih membantu anak dalam memahami fungsi bahasa secara lebih mendalam. Penggunaan metode yang bagus dan menyenangkan dalam mengajarkan bahasa Inggris akan membuat anak senang selama pembelajaran berlangsung. Metode seperti bernyanyi bersama, mendengarkan lagu, dan bermain game sangat disarankan digunakan. Namun tetap berinovasi dengan metode-metode baru untuk pembelajaran baru bahasa Inggris.

Di tengah pandemic corona atau Covid-19 penggunaan aplikasi digital ini merupakan sarana yang sangat penting dan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak Usia Dini karena pada situasi sekarang ini, semua fasilitas sekolah maupun kursus bahasa Inggris sangat terbatas dan anak anak juga harus belajar dari rumah. Oleh karena itu, dituntut peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar bahasa Inggris.

2. Media Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Ada banyak aplikasi Edukasi berbasis digital yang dapat dimanfaatkan orang tua dan siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam masa pandemi Covid – 19 saat ini yang mana memberikan manfaat yang sangat baik untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris Anak Usia Dini. Namun dalam pengabdian masyarakat ini, aplikasi digital yang digunakan adalah Media Edukasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah media pembelajaran online *E-learning* berbasis game tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil dari proses belajar siswa. Aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik (Yan Mei, 2018). Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Purba (2019:5). “Quizizza adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelaslatihan interaktif dan menyenangkan”. “Quizizza dalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut (Amornchewin 2018:87).

Kelebihan dari media Edukasi Quizizz yaitu Dapat merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme (Arsyad, 2013), Bisa dijadikan PR siswa, kuis yang dibuat oleh guru bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) untuk siswa dan memiliki batas pengerjaannya. Batas pengerjaannya maksimal dua minggu, Quizizz menyediakan beberapa fasilitas yaitu membuat quiz dimana materi soal dan tingkat kesukarannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, Mengetahui ranking di akhir pekerjaan, siswa dapat mengetahuirangking yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soaltersebut, Siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang benardan soal yang telah dikerjakan ada akhir kuis akanada tampilan *reviewquesnon* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Terdapat dua cara untuk mengakses Quizizz, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Terkhusus untuk admin(guru) diwajibkan untuk memliki akun Quizizz terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Admin (guru) dapat mengakses Quizizz melalui quizizz.com dan untuk peserta (siswa) dapat

mengakses Quizizz melalui join.quizizz.com. Baik admin (guru) maupun peserta (siswa) untuk masuk ke Quizizz dengan login menggunakan *email*.

METODE PELAKSANAAN

1) Sasaran Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Sasaran kegiatan ini adalah Anak Usia Dini di TK Kalam Kudus II Medan yang berjumlah 15 Orang.

2) Metode Kegiatan

Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara *offline* dimana dosen dan mahasiswa datang langsung ke TK Kalam Kudus II Medan untuk melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Edukasi Quizizz kepada guru dan anak-anak. Dalam pengabdian masyarakat ini, akan ada materi yang disampaikan oleh pembicara yaitu dua orang dosen yang disampaikan melalui Zoom. Setelah selesai pemaparan materi, maka pembicara akan langsung melakukan pelatihan kepada guru (sebagai Admin) akan dipandu untuk mendownload aplikasi pada android masing – masing. Kemudian, pembicara akan mempraktekkan secara langsung bagaimana penggunaan aplikasi khususnya sebagai admin dan memberi contoh pemakaian aplikasi tersebut kepada guru agar guru dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan mampu mengajarkan Bahasa Inggris melalui aplikasi tersebut kepada Siswa. Selanjutnya melakukan hal yang sama kepada anak-anak agar dapat mengerjakan PR di rumah dengan menarik dengan menggunakan aplikasi tersebut.

3) Materi Pelatihan

Kegiatan ini dirancang berdasarkan kebutuhan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Kalam Kudus II Medan. Tim dosen dan mahasiswa berkoordinasi dengan Ketua Yayasan, Kepala Sekolah TK dan semua pihak-pihak terkait lainnya dalam pelaksanaan Kegiatan Pelatihan tersebut agar tujuan dari pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana sebaik-baiknya.

4. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 10 – 11 Januari 2022.

5. Tim Pelaksana

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh 2 (Dua) orang dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , serta melibatkan 3 (tiga) orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Nama-nama dosen dan mahasiswa tersebut seperti yang tercantum dalam lembar Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mendapatkan sambutan positif dari Kepala sekolah TK Kalam Kudus II Medan, Guru AUD serta anak-anak Usia 5 -6 Tahun karena program ini sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kegiatan yang dilakukan di TK Kalam Kudus II Medan ini dilakukan selama 2 hari, yaitu tanggal 10 – 11 Januari 2022. Dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut: pada hari pertama pada tanggal 10 Januari 2022 Tim Dosen dan Mahasiswa melakukan pengenalan pemanfaatan Aplikasi Edukasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepada guru PAUD yang ada di TK Kalam Kudus II Medan sekaligus langsung pada praktek penggunaan aplikasi Digital tersebut. Pada hari kedua pada tanggal 11 Januari 2022, Tim Dosen dan Mahasiswa juga melakukan Pelatihan pemanfaatan Aplikasi Edukasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak usia 5 -6 Tahun didampingi oleh orang tua sekaligus langsung pada praktek penggunaan aplikasi Digital tersebut. Setelah kegiatan berakhir selama dua hari, tim Dosen dan Mahasiswa juga melakukan Quiz dan perlombaan penggunaan aplikasi untuk melihat sejauh mana pemahaman guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi dan juga agar guru-guru juga dapat mengajarkan anak-anak pembelajaran bahasa Inggris yang menarik sehingga anak-anak tidak bosan dalam belajar Bahasa Inggris. Pada acara tersebut baik guru maupun anak-anak beserta orang tua sangat antusias dalam mengikuti acara sampai selesai hal ini dibuktikan dengan pemahaman guru, orang tua dan anak-anak tentang penggunaan aplikasi tersebut. Diharapkan dengan penggunaan aplikasi digital tersebut, anak-anak semakin tertarik belajar Bahasa Inggris dan pengetahuan anak terhadap pembelajaran Bahasa Inggris semakin baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1) Kesimpulan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK Kalam Kudus II Medan bertujuan untuk mengenalkan penggunaan aplikasi digital pembelajaran bahasa Inggris pada guru dan anak usia 5 – 6 Tahun (didampingi orang tua). Kegiatan ini melibatkan 2 (dua) orang dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta melibatkan 3 (tiga) orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat ini adalah mengenalkan penggunaan aplikasi Edukasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada guru dan anak usia 5 – 6 Tahun dengan didampingi oleh Orang tua Anak Usia Dini. Pada acara tersebut baik guru, orang tua maupun anak-anak sangat antusias dalam mengikuti acara sampai selesai hal ini dibuktikan dengan pemahaman guru dan anak-anak dalam menggunakan aplikasi tersebut. Anak-anak dibantu oleh orang tua dapat secara langsung mempraktekkan penggunaan aplikasi digital tersebut dalam mengajarkan Bahasa Inggris. Diharapkan dengan penggunaan aplikasi digital tersebut, anak-anak semakin tertarik belajar Bahasa Inggris dan pengetahuan anak terhadap pembelajaran Bahasa Inggris semakin baik.

2) Saran

Guru dan Orang tua hendaknya lebih memperhatikan dan membimbing anak ketika belajar di rumah serta menggunakan Media Edukasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan baik agar anak merasa senang belajar Bahasa Inggris dan kemampuan Bahasa Inggris anak menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agung setiawan dkk. "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 Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019

Bahar, Ayunara. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html> (diakses tanggal 18 Desember 2021). 2017

Isratul Aini, Yulia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2.25 (2019).

L. P. P. M. Unsri, *Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya Tahun 2019*. Palembang: UPT. Penerbit dan Percetakan Universitas Sriwijaya, 2019.

Rahim , Farida . 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
S. Achyanadia, "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM," Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 5, 2016

Wiwiy T. Pulukadang dan Sri Wahyuningsih Laiya. *Meningkatkan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Gerak dan Lagu pada Anak Kelompok B Di Tk Pembina Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo*.
<http://ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG/article/viewFile/164/159>