

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA PESISIR SELATAN

Melly Mariana¹, Serli Marlina², Zulminiati³, Syahrul Ismet⁴
¹²³⁴PGPAUD FIP UNIERSITAS NEGERI PADANG

Alamat e-mail :¹melimariana2002@gmail.com,²serlimarlina@fip.unp.ac.id,
³zulminiati@fip.unp.ac.id ⁴syahrulismet@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study originated from the problem of children's lack of numeracy skills and the limited learning aids available, which caused children to quickly become bored when learning numeracy concepts. To overcome this problem, Quizizz Paper Mode was used as an alternative that could provide a more interesting and engaging learning experience for children. The objective of this study was to determine the effect of using the Quizizz Paper Mode medium on improving children's mathematical abilities at the Atate Pembina Pesisir Selatan Kindergarten. This study employed a numerical approach through quasi-experimental techniques to understand the nature of the phenomenon. Two groups Class B1 as the experimental group and Class B7 as the control group each consisting of 13 children, were formed through a specific selection procedure. Data were collected through oral tests, practical assessments, and measurement tools in the form of statement sheets. Data analysis employed normality and regression tests, as well as t-tests using SPSS software version 30.0. The average pre-test score for the experimental group was 14.23 points before the experiment, according to the study findings, which increased to 19.31 points after the post-test. Conversely, the control group experienced an increase from 9.34 points to 13.92 points. The difference in increase between the group that received special treatment and the control group was 5.08 points, greater than the control group, which only scored 4.58 points. The significance level achieved was 0.001.

Keywords: Quizizz Paper Mode; Counting Ability; Early Childhood

ABSTRAK

Studi ini dimulai dari masalah kurangnya kemampuan berhitung anak-anak dan sedikitnya variasi media pembelajaran yang ada, yang mengakibatkan anak merasa cepat bosan saat belajar konsep berhitung. Untuk mengatasi hal ini, digunakan media Quizizz Paper Mode sebagai pilihan alternatif yang dapat menyajikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta memikat anak-anak. studi ini bermaksud untuk melihat dampak pemanfaatan media Quizizz Paper Mode terhadap kemajuan dalam keterampilan menghitung pada anak-anak yang bersekolah di TK N Pembina Pesisir Selatan. Studi ini memanfaatkan pendekatan

numerik melalui metode eksperimental yang hampir benar. Pemilihan sampel untuk penelitian dilakukan dengan cara seleksi khusus, yaitu dengan membentuk dua kelompok, kelas B1 sebagai kelompok yang di uji dan kelas B7 sebagai kelompok yang tidak di uji, masing-masing terdiri dari 13 anak. Data diperoleh melalui tes lisan dan tes praktik, serta alat ukur berupa lembar pernyataan. Data dipelajari menggunakan uji untuk memeriksa apakah data normal, serupa dan uji t menggunakan perangkat lunak SPSS versi 30. 0. Hasil studi menunjukkan bahwa rata-rata untuk kelompok pre-tes sebelum percobaan kelompok eksperimen yaitu sebesar 14,23 kemudian meningkat menjadi 19,31 setelah post-test. Di sisi lain, kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 9,34 menjadi 13,92. Selisih peningkatan dalam kelompok yang mendapatkan perlakuan khusus mendapat skor sebesar 5,08 poin, skor ini lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan khusus yang hanya mendapatkan skor 4,58 poin. Skor signifikansi yang diperoleh adalah 0,001.

Kata Kunci: Quizizz Paper Mode; Kemampuan Berhitung; Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak-anak yang masih di usia dini mengalami fase yang disebut sebagai *the golden age*, yaitu periode emas dalam perkembangan anak di mana potensi kecerdasan sangat optimal untuk dilatih dan dikembangkan. Anak usia ini merupakan masa krusial bagi anak untuk tumbuh dan berkembang secara menyeluruh (Hartati, 2019). Sebab itu, pendidikan anak-anak pada usia dini menjadi krusial dalam menumbuhkan karakter, pengetahuan, dan keterampilan melalui rangsangan, bimbingan, pengasuhan, serta pembelajaran yang tepat.

Pandangan mengenai anak sangat beragam tergantung pada latar

belakang dan sudut pandang masing-masing individu (Hazizah, 2018). Namun, secara umum, anak-anak di kelompok yang berusia 0-8 tahun di anggap sebagai anak usia dini (Hartati, 2019). Selama tahap ini, anak menunjukkan kemajuan yang cukup besar pada beberapa bidang misalnya etika, cara berpikir, kemajuan fisik dan motorik, hubungan sosial dan emosional serta kecakapan berbahasa. Masa ini merupakan fase penting yang ditandai oleh proses pertumbuhan dan pematangan baik secara fisik maupun spiritual.

Salah satu hal yang krusial dalam pertumbuhan anak adalah kemajuan dalam aspek kognitif. Aspek ini meliputi berbagai keterampilan, termasuk wawasan umum, pengertian

mengenai wujud, warna, dimensi tata letak, serta konsep matematika (Ayunda, 2019). Perkembangan kognitif yang baik memungkinkan anak menggunakan kemampuan berpikir secara tepat dan cepat dalam menghadapi berbagai situasi serta menyelesaikan masalah.

Salah satu metode untuk menambahkan kemampuan kognitif anak adalah dengan melakukan kegiatan penghitungan. Berhitung tidak hanya mendukung anak dalam mengenal angka, tetapi juga mengasah imajinasi, daya ingat, dan kemampuan berfikir kritis (Anik, 2017). Karena itu, dalam Pendidikan untuk anak-anak prasekolah, sangat penting, untuk menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan cocok agar pengalaman belajar menghitung menjadi lebih berarti dan menyenangkan bagi mereka.

Studi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memberikan peran krusial dalam mendorong kemampuan berhitung anak. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif, dapat meningkatkan minat dan menambah ketertarikan dan pemahaman anak terhadap ide-ide menghitung (Arifin, 2018). Alat bantu

visual seperti kartu angka dan permainan papan juga ampuh dalam meningkatkan kemampuan menghitung pada anak pra-sekolah (Maisarah, 2019).

Kemampuan menghitung bagi kalangan anak-anak prasekolah mencakup keterampilan dalam berargumentasi dan berpikir logis, dan pengenalan angka (Maisarah, 2019). Di tahap awal, kemampuan berhitung umumnya mencakup penyebutan urutan angka, dan secara bertahap berkembang ke pemahaman konsep matematika sederhana, seperti penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan berhitung yang menyenangkan dapat membantu anak belajar secara alami, terutama melalui pendekatan bermain (Khan, 2016).

Kemampuan berhitung juga berperan dalam mengembangkan pola pikir logis, kritis, kreatif, dan teliti. Menurut (Marlina, 2017), numerik dalam kemajuan kognitif meliputi keahlian dalam mengenali angka, menyebutkan urutan, menghitung objek, serta memahami makna angka. Hariwijatya dan Sustiwi menegaskan bahwa pemahaman tentang angka dan simbolnya sangat krusial agar anak bisa melakukan penghitungan

dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto mengungkapkan bahwa keterampilan matematika dapat membantu dalam pengembangan identitas diri, kepercayaan diri, disiplin, dan kemampuan menyelesaikan masalah pada anak-anak. Oleh karena itu, kegiatan berhitung diatur berdasarkan umur anak dan kondisi di sekelilingnya. Contohnya, anak berusia 2 hingga 4 tahun, indikator kemampuan berhitung mencakup menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1–6.

Berdasarkan pengamatan awal TK Negeri Pembina Lembang, Kabupaten Pesisir Selatan terlihat bahwa dari 16 siswa di kelas B1, lebih dari 10 anak belum mampu menyebutkan, menunjukkan, dan mengurutkan angka dengan benar. Misalnya, saat guru menunjukkan angka 5, anak menyebutnya angka 7, atau ketika diminta menunjukkan angka tertentu, anak justru menunjuk angka yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya kendala dalam penguasaan kemampuan berhitung.

Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media yang monoton seperti kartu angka, buku, majalah, dan lembar kerja cenderung membuat anak cepat bosan dan kurang termotivasi. Oleh sebab itu, para pengajar harus lebih berinovasi dan berkreasi dalam menyusun laporan proses belajar salah satunya melalui penggunaan media yang belum banyak digunakan sebelumnya.

Sarana belajar yang baik dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari. Dalam hal ini, Quizizz Paper Mode dapat menjadi alternatif media yang menarik. Quizizz dikenal sebagai platform interaktif berbasis kuis yang umumnya digunakan secara digital. Namun, mode *paper* dari Quizizz memungkinkan penerapannya di lingkungan Taman Kanak-Kanak yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

(Wulandari,2021)menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara digital dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan. Dengan mengadaptasi media ini dalam bentuk *paper mode*,

diharapkan belajar lebih seru dan efisien untuk anak-anak di usia awal.

Berdasarkan observasi dan kondisi yang ada, maka dilakukanlah sebuah penelitian oleh peneliti mengenai, "Seberapa besar dampak penggunaan Quizizz Mode Kertas pada keterampilan menghitung anak berusia 5 hingga 6 Tahun di TKN Pembina Pesisir Selatan.

B. Metode Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2020), merupakan pendekatan yang berakar pada filsafat positivisme. Dalam metode ini, peneliti berusaha memahami gejala dan fenomena tertentu serta menelaah hubungan sebab-akibat yang terjadi di dalamnya. Data yang dikumpulkan bersifat numerik atau statistik dan digunakan sebagai dasar untuk menguji hipotesis yang telah disusun sebelumnya, dengan objek penelitian berupa sampel maupun populasi yang relevan. dan menerapkan eksperimen tiruan. Desain yang diterapkan adalah Quasi Eksperimen design. Partisipan dalam studi ini, subjeknya adalah anak-anak berumur lima hingga enam tahun di TK Negeri Pembina Pesisir Selatan, yang terbagi menjadi

kelompok uji (B1) dan kelompok pengendali (B7). Mengumpulkan data dilakukan melalui pemberian uji keterampilan berhitung meliputi rangkaian kegiatan berupa tes di permulaan dan tes di penghujung. Analisis informasi dilakukan melalui cara untuk membandingkan hasil kedua kelompok dengan memakai uji-t independen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan dari studi ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media Quizizz dalam kertas memberikan dampak yang bermakna bagi kemampuan berhitung anak yang berusia 5 hingga 6 tahun di TK Negeri Pembina Pesisir Selatan. Media ini terbukti mampu menarik minat anak-anak, meningkatkan motivasi belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif. Ini tampak jelas dari naiknya skor sehingga terdapat perbedaan yang penting antara periode pra-tes dan pasca test anak setelah dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan media Quizizz Paper Mode.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan, penerapan Quizizz Paper Mode menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan

berhitung anak-anak. Di kelas eksperimen, anak-anak belajar berhitung dengan menggunakan kuis cetak yang dilengkapi dengan barcode dan elemen visual yang menarik. Sedangkan di kelas kontrol, pengajaran hanya dilakukan dengan media Power Point. Meskipun kedua kelas menunjukkan peningkatan dalam hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sesi uji coba tampak perbedaannya jauh melampaui kelompok yang dijadikan pembandingan. Telah ditemukan bahwa pemanfaatan media Quizizz dalam mode kertas lebih berpengaruh dalam memperbaiki keterampilan berhitung di kalangan anak usia prasekolah. Sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbedaan Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelas eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
A	14	20	6	H	9	12	3
I	12	18	6	Z	7	10	3
V	17	20	3	A	9	13	4
S	14	15	1	B	13	18	5
F	17	19	2	G	7	14	7
A	10	19	9	H	10	15	5
Q	15	20	5	K	10	16	6
F	14	23	9	N	12	13	1
Z	15	21	6	O	10	14	4
A	14	15	1	S	10	15	5
J	15	18	3	R	12	19	7
Q	13	21	8	A	7	13	6
A	15	22	9	A	8	9	1
Jumlah	185	251	68	Jumlah	124	181	57
Rata-rata	14,23	19,31	5,32	Rata-rata	9,34	13,92	4,38

Studi melibatkan perlakuan sebanyak tiga kali di setiap kelas. Tercatat bahwa nilai rata-rata di kelas yang diuji cobakan sebelum dilaksanakan tes yaitu 14,23, yang selanjutnya meningkat menjadi 19,31 pada post-test. Disisi lain, kelompok pembandingan menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 9,34, yang bertambah menjadi 13,92 setelah post-test. Ini menandakan adanya selisih kenaikan sebesar 5,08 poin dalam tingkat kelas eksperimen, dibandingkan dengan peningkatan 4,58 poin pada kelas kontrol. Meskipun kedua kelompok menunjukkan perkembangan, kelas yang menerapkan metode eksperimen menghasilkan hasil yang jauh lebih mencolok, berkat penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai untuk anak-anak pra-sekolah.

Analisis statistik berikutnya mengindikasikan bahwa data mengikuti distribusi normal menurut hasil pengujian normalitas, dengan kriteria penting untuk kelompok percobaan dan kelompok referensi semuanya $\geq 0,05$. Selain itu, hasil dari uji homogenitas pun mengindikasikan bahwa informasi yang didapat dari kedua kelompok

datang dari kelompok yang seragam. Pengujian selanjutnya, yaitu berdasarkan tes independent sampel t-test, nilai diperoleh 0,002, nilai tersebut berada di bawah ambang signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti data memberikan indikasi yang sangat meyakinkan (H_0) dinyatakan tidak ada selisih nilai Tengah antara dua kelompok dan menerima hipotesis alternatif (H_a), bahwa memang terlihat selisih yang cukup mencolok antara angka rata-rata dari kedua kelompok tersebut. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang berpengaruh besar terhadap kemampuan menghitung anak yang diajar menggunakan Quizizz Paper Mode dengan mereka yang menerima pembelajaran dengan metode pengajaran umum.

Tabel 2. Uji Normalitas Post-Test Menggunakan SPSS 30.0

Tests of Normality						
Kelas	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan berhitung anak Post-test Kelas Eksperimen	.152	13	.200 [*]	.934	13	.384
Post-test Kelas Kontrol	.141	13	.200 [*]	.971	13	.902

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah melihat informasi yang tersedia, sehingga dapat disimpulkan evaluasi terakhir menampilkan pada 13 murid pada

grup eksperimen dan 13 murid pada grup kontrol. Nilai Shapiro-Wilk untuk grup eksperimen adalah 0,384, sementara itu grup kontrol adalah 0,902. Jadi, berdasarkan penghitungan yang telah dilakukan sebelumnya memakai uji Shapiro-Wilk, kita dapat menarik kesimpulan bahwa rata-rata tersebut bisa dibilang wajar, mengingat angka signifikansinya $\geq 0,05$. Dengan demikian, data ini dapat dikatakan mengikuti distribusi wajar.

Tabel 3. Uji Homogenitas Post-Test Menggunakan SPSS 30.0

Test of Homogeneity of Variance					
Kemampuan berhitung anak	Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
			.165	1	24
	Based on Median	.202	1	24	.657
	Based on Median and with adjusted df	.202	1	23.905	.657
	Based on trimmed mean	.169	1	24	.685

Dengan bantuan SPSS 30,0, sebagaimana ditentukan dengan pengujian skor 0,688 merupakan indikasi tingkat signifikansi yang dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa angka signifikansi tersebut tinggi daripada 0,05, dimana 0,688 jelas tinggi daripada 0,05. Karena datanya homogen, dua kelompok penelitian ini keduanya memiliki karakteristik yang sama. Mengingat semua kelompok tersebut homogen, sehingga penelitian layak untuk dilanjutkan.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics						
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Error
Kemampuan berhitung anak	Post-test Kelas Eksperimen	13	19.31	2.394		.664
	Post-test Kelas Kontrol	13	13.92	2.813		.780

Di kelompok eksperimen, peningkatan rata-rata nilai N-gain mencapai 19,31 sementara di kelompok kontrol hanya sebesar 13,92. Untuk menilai apakah selisi ini benar-benar bermakna, dilakukan analisis lebih lanjut terhadap data pada tabel tersebut.

Tabel 5. Independent Samples Test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance One-Sided	Significance Two-Sided	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Kemampuan berhitung anak	Equal variances assumed	.165	.688	5.25	24	<.001	<.001	5.385	1.024	3.270	7.499
	Equal variances not assumed			5.25	23.403	<.001	<.001	5.385	1.024	3.268	7.502

Sesuai tabel diatas, nilai signifikansi pada uji Levene untuk kesetaraan untuk varian adalah 0,688, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa varian antara data di kelas eksperimental dan kontrol identik. Selanjutnya, hasil statistik

menunjukkan bahwa nilai signifikansi (uji dua arah) berada di angka 0,001.

Hasil yang diperoleh membuktikan bahwasanya Quizizz Dalam Mode Kertas mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak. Media ini memadukan unsur permainan dan interaktif yang menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Anak-anak tampak antusias ketika menjawab pertanyaan yang dicetak dalam bentuk kuis kertas dengan barcode, serta merespon dengan cepat dan benar. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol, di mana metode yang digunakan lebih pasif, yang mengakibatkan anak kurang berpartisipasi dan segera kehilangan minat selama proses belajar.

Disamping itu, pembelajaran menggunakan media Quizizz Paper Mode sejalan dengan teori berhitung anak dari Charlesworth yang membedakan antara berhitung hafalan (menghafal urutan angka) dan berhitung rasional (mencocokkan angka dengan benda nyata). Berhitung hafalan adalah kemampuan anak untuk mengucapkan urutan angka dari ingatannya, misalnya

menyebut angka 1 hingga 10 secara berurutan. Sementara itu, berhitung rasional melibatkan kemampuan mencocokkan nama angka dengan simbol atau jumlah objek yang sesuai, sehingga anak dapat menghitung benda dengan akurat. Kemampuan berhitung rasional ini penting untuk membantu anak memahami konsep bilangan dan membandingkan jumlah benda yang berbeda namun memiliki nilai yang sama. Media Quizizz Paper Mode mendorong anak untuk melakukan kedua proses ini secara aktif. Mereka tidak hanya menghafal angka, tetapi juga mampu mengenali lambang bilangan dan mengaitkannya dengan jumlah yang sesuai dalam bentuk soal kuis.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, Anak-anak yang memakai media Quizizz dalam Mode Kertas menunjukkan kinerja yang lebih unggul. pada enam indikator kemampuan berhitung, yaitu: 1) menyebutkan angka 1–20, 2) mencocokkan benda sesuai dengan bentuk, 3) mencocokkan benda sesuai dengan warna, 4) menjumlahkan banyak benda, 5) membandingkan jumlah yang terkecil, 6) membandingkan jumlah benda

terbesar dengan jumlah yang terkecil. Hal ini bisa dilihat saat proses pembelajaran sedang dilakukan, anak tampak antusias dalam memperhatikan guru saat memberikan penjelasan, serta berperan aktif saat menggunakan media Quizizz Paper Mode untuk menjawab soal. Anak hanya memegang lembar kertas berisi barcode sebagai media jawaban. Anak tampak tertarik memilih jawaban yang menurutnya benar, kemudian guru memindai barcode tersebut menggunakan handphone, sehingga jawaban anak langsung tercatat. Kegiatan ini berlangsung secara bergiliran dan terarah, membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dengan menggunakan alat baru dalam pengajaran berhitung.

Quizizz Dalam Mode Kertas adalah jenis media pembelajaran yang didasarkan pada cetakan yang menggabungkan permainan interaktif dengan sistem evaluasi digital. Anak tidak menggunakan gawai secara langsung, tetapi cukup melalui kertas barcode untuk memberikan respon. Media ini dirancang untuk mendukung proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bebas dari

tekanan. Menurut (Safitri, 2023) *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi anak karena tampilannya yang menarik serta prosesnya yang menyerupai permainan. Selain melatih kemampuan berhitung, media ini juga membantu mengembangkan konsentrasi, keterampilan memilih jawaban secara mandiri, dan ketepatan berpikir dalam waktu terbatas. Penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, mendorong partisipasi aktif anak, serta memudahkan guru dalam memantau hasil pembelajaran secara praktis.

Dengan demikian, bisa ditarik Kesimpulan bahwa media *Quizizz* dalam mode kertas sangat mendukung dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak-anak yang masih kecil. Alat ini selain membantu anak dalam memahami prinsip dasar menghitung, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, semangat belajar, serta kemampuan berpikir logis melalui cara pembelajaran yang dinamis, menggembirakan, serta kreatif.

(Zulminiati, 2023) aspek-aspek matematika yang krusial untuk diperkuat pada anak-anak diusia awal

meliputi kemampuan dalam mengklasifikasikan, mencocokkan, mengurutkan, membandingkan, menghitung, memahami geometri, pola, serta pengukuran. Semua kemampuan ini adalah fondasi yang harus dibangun terlebih dahulu. Lebih lanjut, (Zulminiati, 2013) menjelaskan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki masing-masing anak terkait dengan operasi dasar seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi, sangat diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Menghitung sendiri berarti melakukan proses hitung, seperti menjumlahkan atau mengurangi. (Sujiono, 2009) menambahkan bahwa kemampuan berhitung mencakup penguasaan dasar-dasar aritmatika, yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Memperkenalkan aktivitas berhitung sejak dini dapat membantu anak mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari, karena mereka belajar melalui cara yang sederhana dan menyenangkan. Tujuan dari pembelajaran berhitung pada anak adalah untuk menumbuhkan pemahaman mereka terhadap angka,

bilangan, serta operasi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil dari studi ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menghitung anak setelah penerapan media pembelajaran yang kreatif. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Batubara, Ismet, and Marlina 2019) yang menunjukkan jika pembelajaran menggunakan spindle boxes dapat secara signifikan meningkatkan menghitung anak. Selanjutnya, hasil studi ini juga didukung oleh penemuan (Malik & Marlina, 2020) yang menerapkan media stik dan penjepit buah dalam metode aritmatika menunjukkan bahwa anak dapat lebih baik mengenali, mengurutkan serta mengaitkan simbol angka dengan objek. Kajian ini menunjukkan bahwa bentuk media yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat dan minat kanak-kanak dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Sesuai dengan temuan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Ramli & Zulminiati, 2021) yang menyatakan mungkin lebih baik dalam menghitung dengan menggunakan video animasi. Dalam studi saya, metode yang digunakan

adalah dengan memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode*, yang juga memberikan efek baik pada keterampilan berhitung anak. Hal ini terlihat dari minat dan semangat anak-anak saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar menggunakan media ini.

Penelitian saya membahas tentang kemampuan menghitung pada anak-anak kecil sejalan dengan studi (Yuliasih & Mayasarokh, 2023), yaitu sama-sama membicarakan mengenai kemampuan menghitung anak, tetapi dengan menggunakan jenis media yang berbeda, penelitian saya memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode* sedangkan penelitian itu menggunakan permainan tradisional congklak.

Pada pre-test, ada perbedaan yang mencolok antara grup percobaan dan grup kontrol. Hasil uji awal dan uji akhir di kelompok percobaan dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Item pertama, yaitu anak mampu menyebutkan angka 1–20 secara berurutan, menjelaskan pada kelas percobaan seluruh anak tampak lebih fokus dan antusias dalam menyebutkan angka secara benar melalui soal yang diberikan lewat

media Quizizz Dalam Mode Kertas. Sedangkan pada kelas kontrol, sebagian anak masih ragu-ragu dan memerlukan bantuan guru dalam menyebutkan angka secara urut.

Item kedua adalah kemampuan mencocokkan benda sesuai bentuk. Pada kelas eksperimen, anak dapat mencocokkan benda dengan bentuk yang sesuai karena media menampilkan visual yang menarik dan mudah dikenali. Anak terlihat lebih termotivasi dan cepat memahami perintah. Sementara pada kelas kontrol, masih banyak anak yang mencocokkan dengan cara menebak karena bentuk tidak ditampilkan secara menarik.

Item ketiga, yaitu kemampuan mencocokkan benda sesuai warna, menunjukkan bahwa anak pada kelas eksperimen sudah mampu membedakan warna benda dan mencocokkannya dengan benar. Media Quizizz Paper Mode mendukung anak dengan gambar yang jelas dan berwarna. Di sisi lain, anak pada kelas kontrol sebagian besar masih kesulitan karena media yang digunakan tidak visual dan membosankan.

Item keempat, yaitu kemampuan menjumlahkan banyak

benda, memperlihatkan bahwa anak-anak pada kelas eksperimen mampu menjumlahkan dengan benar dan mandiri. Hal ini terlihat saat anak menjumlahkan benda yang sudah di tampilkan dan memilih jawaban yang benar dengan semangat dan ketepatan. Sementara pada kelas kontrol, anak cenderung lambat dan kurang percaya diri dalam menjumlahkan benda.

Item kelima, yaitu kemampuan membandingkan jumlah benda terkecil, menunjukkan bahwa anak-anak di kelas eksperimen dapat dengan mudah menunjukkan kelompok yang memiliki jumlah paling sedikit. Anak mampu membedakan secara visual melalui tampilan soal dan memilih jawaban yang benar. Sedangkan pada kelas kontrol, beberapa anak masih bingung dan membutuhkan bantuan guru dalam menentukan benda yang jumlahnya paling sedikit.

Item keenam, yaitu kemampuan membandingkan jumlah benda terbesar dengan yang terkecil, memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen anak mampu membedakan dua kelompok benda dengan jumlah yang berbeda dan dapat menyebutkan mana yang

memiliki jumlah tertinggi dan mana yang memiliki jumlah terendah. Ini disebabkan oleh proses belajar yang menggunakan alat bantu yang menarik dan memudahkan pemahaman mengenai konsep perbandingan. Disisi lain, anak dalam kelompok kontrol hanya sedikit yang memiliki kemampuan membandingkan jumlah objek dengan benar.

Melihat dari semua hasil diatas, dapat diambil Kesimpulan bahwa pemanfaatan media Quizizz Paper Mode mempengaruhi secara konstruktif dan bearti terhadap pengembangan keterampilan berhitung anak usia dini, terutama dalam aspek menyebut angka, mencocokkan bentuk dan warna, menjumlahkan, serta membandingkan jumlah benda. Media ini menjadikan proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan lebih mudah dimengerti oleh anak usia dini.

E. Kesimpulan

Penggunaan media Quizizz Paper Mode terbukti berhasil mempengaruhi keterampilan menghitung anak yang berusia prasekolah di TK Negeri Pembina Pesisir Selatan. Media ini menawarkan cara pembelajaran yang

menarik, interaktif, dan sesuai dengan ciri-ciri anak usia dini. Ditekankan agar para guru PAUD memanfaatkan media pembelajaran kreatif semacam ini untuk membantu perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan berhitung. Selain itu, penelitian selanjutnya bisa mengeksplorasi dampak media ini terhadap aspek lain dalam pertumbuhan seperti kemampuan berbahasa dan aspek sosial serta emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik, M. (2017). *Pembelajaran berhitung menyenangkan bagi anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 112–120.
- Ayunda, N. (2019). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Pustaka Pelajar.
- Batubara, L., Ismet, S., & Marlina, S. (2019). Pengaruh Media Spindle Boxes Terhadap Kemampuan Berhitung Anak the Effect of Spindle Boxes Media on the Ability To Counting Children. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 6(2), 68–79. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Hartati, S. (2019). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Alfabeta.

- Hazizah, N. (2018). Pandangan masyarakat terhadap anak usia dini dalam perspektif pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–53.
- Khan, A. (2016). Learning mathematics through play: A developmental perspective. *Early Childhood Education Journal*, 44(4), 261–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10643-015-0717-2>
- Maisarah, L. (2019). Strategi meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media konkret. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.123>
- Malik, N., & Marlina, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Aritmatika di Taman Kanak-Kanak. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 22–27.
- Marlina, R. (2017). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam aspek berhitung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 2(1), 23–29.
- Ramli, C. P., & Zulminiati, Z. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Tk Pertiwi Iv Talawi. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 117–123. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33951>
- Safitri, N. (2023). *novasi media pembelajaran melalui Quizizz Paper Mode untuk anak usia dini*. Cipta Media Edukasi.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Wulandari, R. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2)(45–46).
- Yuliasih, S., & Mayasarokh, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 97–105. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3232>
- Zulminiati. (2013). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Zulminiati. (2023). *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. CV. Laksana Ilmu.