

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia yang berubah dengan cepat membutuhkan kita untuk siap menghadapi perkembangan baru. Anak-anak harus bersiap menghadapi masa depan yang tidak pasti dan menjaga dirinya sebagai orang dewasa (Nurul Yusri, 2021). Memasuki abad ke-21, masyarakat menghadapi banyak tantangan akibat pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan cepat terjadi di berbagai bidang kehidupan seperti kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, dan banyak lagi. Generasi muda harus meningkatkan keterampilan dan kemampuannya untuk memimpin dan melanjutkan kemajuan peradaban (Mastuinda et al., 2020).

Menurut OECD (2012), kualitas karakter, kompetensi, dan literasi dasar yang jumlahnya ada tujuh jenis, termasuk di dalamnya adalah literasi numerasi merupakan tiga komponen mendasar yang dibutuhkan untuk menghadapi abad ke-21. Prioritas keterampilan numerasi global diperlukan karena pengembangan kemampuan tersebut pada orang dewasa dan siswa (generasi muda) sangat penting bagi keberhasilan mereka di tempat kerja dan kehidupan abad ke-21. Siswa generasi muda akan siap hidup dalam lingkungan masyarakat di abad ke-21 jika mereka memiliki kemampuan numerasi yang memadai (Aswita Dian, 2022). Anak-anak dengan keterampilan literasi numerasi akan mampu menangani kesulitan dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan mengembangkan bakat berpikir kritis, kreatif, dan kooperatif mereka di samping keterampilan membaca dan matematika mereka. Berpikir melalui kesulitan dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan ide, metode, fakta, dan instrumen matematika (Pendidikan & Teknologi, 2022a).

Menurut (Han et al, 2017) literasi numerasi adalah kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari serta memahami informasi dalam bentuk grafik, tabel,

atau bagan guna mengambil keputusan. Secara sederhana, numerasi berarti kemampuan menerapkan konsep bilangan dan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari, seperti di rumah, tempat kerja, atau lingkungan sosial. Kemampuan ini mencerminkan keakraban dengan angka dan penerapan matematika secara praktis, termasuk pemahaman terhadap data kuantitatif yang disajikan secara visual.

Berdasarkan survei Program for International Student Assessment (PISA) oleh Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD, 2021), Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam hal literasi dan numerasi. Numerasi merupakan kemampuan penting bagi pengembangan sumber daya manusia, yang juga menjadi indikator keberhasilan negara maju. Pengenalan literasi numerasi sejak pendidikan anak usia dini akan memberi pengaruh positif pada pendidikan anak di jenjang selanjutnya.

Di masa-masa anak usia dini yang merupakan periode awal dalam tumbuh kembang anak, karena di masa ini merupakan masa yang emas bagi anak dalam perkembangan fisik, motoric halus maupun kasar, kognitif, kecerdasan, emosional, bahasa dan sosial, semua hal diatas dapat terjadi dengan cepat di masa anak-anak usia dini. Pada tahap ini menjadi kesempatan yang berharga untuk memberikan intervensi, stimulasi ataupun merangsang kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak agar mendorong perkembangan anak menjadi optimal (Uce, 2017).

Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan pendidikan bagi anak Indonesia ialah dengan mengembangkannya kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar. Pada pendidikan anak usia dini kurikulum merdeka belajar memiliki beberapa karakteristik salah satunya yaitu menguatkan kecintaan pada numerasi sejak dini (Kemendikbud, 2022). Menurut Fitria (2022), aspek kognitif sebagai salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar pada kurikulum TK memegang peranan yang penting dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir anak supaya dapat mengelola perolehan belajarnya, dan mendukung anak untuk mengembangkan keterampilan matematika atau numerasinya.

TK Islam Terpadu Permata merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dan menekankan materi penting untuk membentuk peserta didik yang kompeten, berkarakter Pancasila, dan siap belajar sepanjang hayat. Pembelajaran intrakurikulernya beragam, memungkinkan siswa lebih fokus dalam memahami konsep dan mengasah kemampuan.

Pada struktur kurikulum Merdeka kegiatan pembelajaran diorganisasi ke dalam tiga program utama, yaitu program intrakurikuler, proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan program ekstrakurikuler. Program intrakurikuler dirancang untuk membantu anak mencapai kompetensi dasar yang tercantum dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. Fase ini mencakup tiga elemen utama: Nilai-Nilai Agama dan Budi Pekerti, Pengembangan Jati Diri, serta Penguasaan Dasar dalam Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. Pelaksanaan intrakurikuler dilakukan melalui aktivitas bermain yang bermakna, yaitu kegiatan bermain yang mendorong eksplorasi dan memberikan manfaat dalam pengembangan karakter serta kompetensi anak.

Proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang pas dengan apa yang dibutuhkan anak, yaitu belajar yang seru, berkesan, dan melibatkan mereka. Kegiatan belajar bisa memakai hal-hal nyata yang ada di sekitar anak. Kalau sumber belajar yang nyata tidak ada, bisa diganti dengan bantuan teknologi, buku cerita anak, atau cara lainnya.

Di samping itu TKIT Permata merupakan sekolah yang tergabung dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) yang memiliki kurikulum khas JSIT yaitu Standar Mutu Kekhasan Sekolah Islam Terpadu. Dalam buku Standar Mutu SIT 5.0, terdapat 6 dimensi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) SIT yaitu ; a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, b. Inklusif, Berbudaya dan Nasionalis, c. Berukhuwah dan Peduli, d. Berkepribadian yang Matang, e. Cerdas, Berpikir Ilmiah dan Digital, dan f. Kreatif dan Terampil. Standar Kompetensi Lulusan kekhasan Sekolah Islam Terpadu adalah kriteria minimal profil pelajar Sekolah Islam Terpadu di setiap akhir fase. Salah satu dimensi SKL SIT menyebutkan bahwa kompetensi lulusan SIT adalah cerdas, berpikir ilmiah dan digital. Pada akhir

fase paud SKL SIT yang muncul dari elemen digital diharapkan anak dapat menggunakan media digital untuk bermain dan belajar dengan pembatasan waktu dan pendampingan (Muhab S, et al : 2023)

Berdasarkan hasil tes intelegensi 14 siswa TK B yang mendaftar ke SDIT Permata, pada aspek psikolog kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan menganalisa persoalan sederhana dalam suatu peristiwa untuk mengetahui sebab-akibat diketahui bahwa nilai yang diperoleh terdapat pada grade III yaitu kriteria cukup. Hasil ini telah dikonfirmasi oleh guru TK B, bahwa dalam pembelajaran terkait numerasi siswa yaitu konsep bilangan, seperti membilang angka 1-20 secara urut, menghitung benda dan menjumlah benda dengan media gambar masih terdapat siswa yang belum bisa mengerjakan, maupun salah dalam memberikan jawaban. Bahkan ada siswa yang tidak mengetahui bentuk angka itu sendiri, seperti angka 6 dan penulisan angka yang masih terbalik arah seperti angka 4 dan 7. Kondisi ini tentunya sangat memprihatinkan mengingat siswa yang terobservasi adalah hampir setengah dari jumlah siswa TK B yang saat ini berjumlah 25 siswa. Untuk itu perlu adanya upaya agar siswa dapat memahami konsep bilangan dengan cara memberikan alternatif media pembelajaran numerasi yang interaktif dan tidak monoton.

Salah satu media alternatif yang menarik, tidak membosankan dan dapat dijalankan sambil bermain adalah dengan menggunakan platform digital seperti Quizziz. Menurut Rosy (2020), Quizziz merupakan media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisi kuis-kuis pada komputer atau gadget yang saling berhubungan dengan gambar dan warna berbeda, yang dapat digunakan dalam post-test. Aplikasi Quizziz menawarkan berbagai jenis fitur yang berfungsi sebagai sarana bagi guru dan pendidik untuk membuat berbagai jenis latihan yang disesuaikan dengan keterampilan dan tingkat perkembangan siswanya. Quizziz sangat mudah digunakan bagi pendidik dan guru, dengan beberapa pilihan jawaban dan jawaban praktik langsung yang benar, sehingga memudahkan pendidik untuk mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan bagi pendidik dan siswa untuk meninjaunya.

Sadikin dan Hamidah (2020) berpendapat bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merubah cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Sejauh ini berdasarkan pengamatan, penggunaan ICT di TKIT Permata sebatas pemanfaatan Youtube untuk media audio visual bagi peserta didik dan untuk mencari bahan pembelajaran bagi guru dan pemanfaatan Canva untuk membuat jadwal pembelajaran pekanan dan lembar aktivitas siswa. Sedangkan pemanfaatan platform digital seperti Quizziz belum pernah diterapkan di kelas.

Oleh karena itu peneliti mengambil judul *“PENGUNAAN PLATFORM QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN NUMERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT PERMATA TAHUN PELAJARAN 2024/2025”*. Penelitian ini dimaksud agar peneliti dapat melihat bagaimana penggunaan platform Quizziz dalam pembelajaran numerasi anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif studi kasus.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul penelitian yang peneliti lakukan, yaitu *“PENGUNAAN PLATFORM QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN NUMERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT PERMATA TAHUN PELAJARAN 2024/2025”* masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran digital yang belum diterapkan secara optimal.
2. Kemampuan numerasi siswa paud di TKIT Permata masih lemah dalam mengenal konsep bilangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian penggunaan platform Quizziz sebagai media pendukung pembelajaran numerasi anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok TK B di TKIT Permata yang berjumlah 25 siswa, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan platform quizziz sebagai media pendukung pembelajaran numerasi anak usia 5-6 tahun di TKIT Permata tahun pelajaran 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan platform quizziz sebagai media pendukung pembelajaran numerasi dapat berjalan efektif pada anak usia 5-6 tahun yaitu murid TK B di TKIT Permata tahun pelajaran 2024/2025 .

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kegunaan dalam dunia pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK), sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang dapat diambil secara teori dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan ilmu, terutama dalam mengenalkan konsep numerasi pada Anak Usia Dini.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik permasalahan yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah keuntungan langsung yang diperoleh oleh pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman nyata dalam mengenalkan numerasi sejak dini dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis platform Quizizz.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan pemanfaatan fasilitas yang ada demi mendukung proses pembelajaran secara optimal.
- d. Bagi siswa, penggunaan media yang menarik diharapkan dapat membantu mereka lebih mudah memahami konsep numerasi dan menumbuhkan minat belajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus belajar.

