

Efektifitas Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Julia Mega Utami, ¹ Dewi Srinatania, M.Kep, ² Gilang Dwi Pratiwi, MSN

Koresponding Penulis : ¹ dewisrinatania@gmail.com, ²
gilangdwipratiwi@gmail.com

Abstrak

Latar belakang : Gangguan perkembangan sering dijumpai pada masa kanak-kanak, tidak sedikit anak yang mengalami gangguan perkembangan dan salah satunya yaitu gangguan perkembangan aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini khususnya dalam mengingat sehingga pengetahuan anak bertambah. Salah satu penyebab keterlambatan perkembangan kognitif pada anak disebabkan oleh belum optimalnya stimulasi pembelajaran. Game edukasi *quizizz* merupakan salah satu intervensi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. **Tujuan :** Mengetahui efektivitas game edukasi *Quizizz* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. **Metode :** Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* dengan rancangan penelitian *two group pretest-posttest with control group design*. Jumlah responden sebesar 38 orang dengan masing-masing kelompok 19 orang, pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun, anak yang orangtuanya memiliki media elektronik seperti *handphone*. Instrumen yang digunakan adalah *Dimensional Change Card Sort (DCCS)*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu distribusi frekuensi, mean, standar deviasi, min, max, *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. **Hasil :** Pada uji *Paired sample T-test* menunjukkan nilai *p-value* yang signifikan pada kelompok intervensi yaitu $0.000 < 0.05$ sedangkan pada kelompok kontrol $0.630 > 0.05$. Pada uji *Independent sample T-test* menunjukkan nilai *p-value* signifikan yaitu $0.000 < 0.05$. **Kesimpulan :** Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa game edukasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap peningkatan perkembangan kognitif pada kelompok intervensi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan apapun.

Kata Kunci : kognitif, game edukasi *quizizz*, anak usia dini.