

ABSTAK

Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini belum tercapai secara optimal. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan dari 1-20 secara berurutan dan belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik sesuai dengan tahapan usia perkembangannya diperlukan media yang sesuai dan menarik bagi anak. Maka peneliti menggunakan aplikasi *quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk 1. Mengetahui efektivitas peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini jika diterapkan metode pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* apabila dilihat dari : a. peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* lebih baik daripada sebelumnya. b. ketuntasan belajar anak kelompok B yang menggunakan aplikasi *quizizz* 2. proses penerapan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran anak kelompok B 3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak kelompok B dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik 4. Peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B setelah pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game *Quizizz*.. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mix Methode dengan desain penelitian sequential Explanatory Design. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kuantitatif kemudian mengumpulkan data kualitatif. Subjek dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Mau'idatul Mustapidin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Sibolik dilihat dari: a. Kemampuan berpikir simboliknya; b. Ketuntasan belajarnya mencapai 80; kemampuan berpikir simbolik anak melalui aplikasi *quizizz* rata-rata, yaitu 97,5%. Dengan tingkat efektivitas sebesar 95,31 termasuk kategori sangat efektif. 2) Proses Penerapan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Anak Kelompok B dilakukan pada kegiatan inti mengikuti perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik dan penuh antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik. 3) Deskripsi kendala yang dihadapi oleh Guru dan Peserta didik dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui aplikasi *quizizz*, terbagi menjadi dua faktor yaitu: (1) Faktor Internal, (2) Faktor Eksternal. 4) Peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B distimulus dengan permainan kuis melalui aplikasi *quizizz* mendapatkan hasil yang sangat baik yaitu mencapai 100%

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Simbolik, Aplikasi *Quizizz*, Anak Usia Dini