

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
RIWAYAT HIDUP.....	iii
ABSTAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTO HIDUP.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORITIS	13
A. Perkembangan kognitif AUD	13
1. Kemampuan kognitif	13
2. Indikator Tingkat pencapaian perkembangan kognitif	18
3. Kemampuan berfikir simbolik	22
4. Ciri-ciri berfikir simbolik.....	25
5. Faktor yang mempengaruhi berfikir simbolik	26
B. Media pembelajaran.....	28
1. Pengertian media pembelajaran	28
2. Fungsi dan manfaat media	29
C. Konsep Aplikasi Quizizz	30
1. Pengertian quizizz.....	30
2. Cara membuat media pembelajaran di quizizz	30
3. Kekurangan dan kelebihan aplikasi quizizz.....	32
D. Hasil Penelitian Terdahulu	33
E. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN	38
A. Metode dan Desain Penelitian	38
B. Desain Penelitian	38
C. Subjek Penelitian	40

D. Teknik Penelitian	41
E. Instrumen Penelitian	42
1. Observasi.....	43
2. Wawancara.....	49
3. Studi Dokumentasi.....	51
4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	52
F. Prosedur Penelitian	54
G. Prosedur Pengolahan Data.....	55
1. Data Reduction.....	55
2. Data Display (Penyajian Data).....	56
3. Concussion <i>Drawing/ Verification</i>	56
4. Uji Validitas dan Reliabilitas	56
5. N-Gain.....	66
6. Uji Normalitas.....	67
7. Uji Paired Sample T-Test (Uji <i>Wilcoxon</i>).....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Profil Penelitian	71
B. Hasil Penelitian.....	72
1. Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini dilihat dari :.....	73
2. Proses Penerapan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Pembelajaran Anak Kelompok B.....	102
3. Kendala yang Dihadapi Oleh Guru Dan Peserta Didik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Aplikasi <i>Quizizz</i>	107
4. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Kelompok B Setelah Pembelajarannya Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	112
C. Pembahasan	115
1. Deskripsi Efektivitas Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini dilihat dari :.....	115
2. Proses Penerapan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Pembelajaran Anak Kelompok B.....	117
3. Kendala Yang Dihadapi Oleh Guru Dan Peserta Didik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Aplikasi <i>Quizizz</i>	120
4. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Kelompok B Setelah Pembelajarannya Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	121
D. Temuan Penelitian	122
BAB V KESIMPULAN.....	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127