

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui aplikasi *quizizz* pada Anak Usia Dini (Kelompok B) dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektivitas Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Sibolik Pada Anak Usia Dini dilihat dari :
  - a. Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik pada anak kelompok B dibandingkan dengan pembelajaran melalui Lembar Kerja Anak (LKA). Karena berdasarkan hasil perhitungan terhadap 8 indikator atau pernyataan dalam lembar angket observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui aplikasi *quizizz* pada Anak Usia Dini (Kelompok B) kepada 10 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 95,31% termasuk dalam kategori “**sangat efektif**”.

- b. Ketuntasan Belajar Anak Kelompok B

Ketuntasan belajar anak kelompok B yang distimulus dengan permainan kuis melalui aplikasi *quizizz* didapatkan hasil dari 10 orang anak, bahwa untuk kategori BB dan MB memiliki frekuensi sebanyak 0 dan presentase sebesar 0%. Sedangkan untuk kategori BSH terdapat jumlah frekuensi sebanyak 2

orang anak dengan presentase ketuntasan sebesar 20% dan pada kategori BSB terdapat frekuensi sebanyak 8 orang anak dengan presentase sebesar 80%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar anak kelompok B dengan permainan kuis melalui aplikasi *quizizz* didapatkan hasil sebesar 80%.

2. Proses Penerapan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Anak Kelompok B dilakukan pada kegiatan inti mengikuti perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada proses pembukaan peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik agar anak bisa berdiskusi tentang tema yang sedang berlangsung, mengenalkan kegiatan yang dilakukan dan aturan main yang akan dilaksanakan di kegiatan inti.. Anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik dan penuh antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik.
3. Kendala yang dihadapi oleh guru kelompok B yaitu terbagi ke dalam 2 faktor. Pertama yaitu faktor internal, dimana guru belum terbiasa dalam memanfaatkan ICT dalam kegiatan pembelajaran. Karena selama ini guru hanya terfokus pada pemanfaatan media konvensional seperti menggunakan LKA yang didikte harus sesuai dengan tema yang digunakan pada saat itu. Kedua adalah karena faktor eksternal, dimana sarana dan prasarana sekolah juga belum memadai untuk dilakukannya pembelajaran melalui film aplikasi *quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
4. Peningkatan aktivitas belajar anak kelompok B distimulus dengan permainan kuis melalui aplikasi *quizizz* bahwa aktivitas belajar anak kelompok B mampu

distimulus dengan baik menggunakan permainan kuis melalui aplikasi *quizizz* hingga mencapai 100%

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik agar tercipta suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru memberikan motivasi berupa reward (berupa hadiah atau pujian) dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan metode dan media yang telah digunakan saat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Kepala sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak serta mengikut sertakan guru dan tenaga kependidikan dalam Pelatihan dan workshop tentang ICT berikut sekolah pun melakukan Pengadaan fasilitas ICT