

Quizizz: Lembar Kerja Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Neni Rohaeni¹, Rita Nurunnisa²

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Al Hikmah, Kota Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ rohaendahidae@gmail.com, ² ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 16/04/2024; Direvisi: 06/05/2024; Disetujui: 12/05/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Lembar Kerja Anak; Quizizz; Kemampuan Berpikir Simbolik

Kemampuan kognitif khususnya kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B di TK Al-Hikmah masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya stimulus dan media pembelajaran yang diberikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan media lembar kerja anak melalui aplikasi *quizizz*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dijadikan metode dalam penelitian ini. Subyek penelitian adalah anak kelompok B di TK Al-Hikmah, dengan jumlah tujuh anak. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu reduksi data, display data, kesimpulan atau verifikasi. Penelitian dilakukan selama lima kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan dari tujuh anak yang diteliti, tiga anak sudah berkembang sangat baik dan tiga anak sudah berkembang sesuai harapan dan satu anak yang mulai berkembang, karena masih membutuhkan arahan dari guru. Dalam kegiatan tersebut anak mampu menyebutkan simbol bilangan dari 1 sampai 10, mengasosiasikan bilangan dengan simbol bilangan, menggunakan simbol bilangan untuk menghitung dan menyajikan berbagai benda berupa gambar dan huruf melalui media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* meningkat dalam perkembangan berpikir simbolik setelah dilakukan penelitian di TK Al-Hikmah.

ABSTRACT

KEYWORDS

Kids Worksheet; Quizizz; Symbol Thinking Skills

Cognitive abilities, especially symbolic thinking skills, in group B children in Al-Hikmah Kindergarten are still low. This is due to the lack of stimulus and learning media provided by the teacher. To overcome this, researchers used children's worksheets through the Quizizz application. The purpose of this study was to describe the application of children's worksheets using the Quizizz application to improve symbolic thinking skills. Descriptive research with a qualitative approach is used as the method in this study. The research subjects were group B children in Al-Hikmah Kindergarten, with a total of seven children. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data analysis technique in this study uses qualitative analysis, namely data reduction, data display, conclusion, or verification. The research was conducted in five meetings. The results showed that of the seven children studied, three have developed very well, three have developed as expected, and one is starting to develop because they still need direction from the teacher. In this activity, children can name number symbols from 1 to 10, associate numbers with number symbols, use number symbols to count and present various objects in the form of pictures and letters through the media. Based on the results of the study, it was found that the use of children's worksheets using the Quizizz application increased the development of symbolic thinking after research was carried out at Al-Hikmah Kindergarten.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses kompleks yang dilakukan semua manusia sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi melalui interaksi manusia dengan lingkungan. Oleh sebab itu, belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja. Tanda bahwa seseorang telah belajar

adalah adanya perubahan perilaku orang tersebut, yang dapat disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong banyak inovasi untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Di era globalisasi dan digitalisasi, pemanfaatan teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan bagi semua masyarakat yang berkembang pesat dan canggih serta berdampak positif bagi industri. Ini mengarah pada peningkatan kualitas mutu pendidikan (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017, hlm. 2).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan saat ini. Di era digitalisasi yang kini telah merambah banyak sektor termasuk pendidikan, dapat menjadi sarana yang sangat efektif dan efisien dalam menunjang pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam mengembangkan potensi diri. Di prasekolah, guru menawarkan pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk merangsang perkembangan anak. Salah satunya adalah perspektif perkembangan kognitif.

Pada masa anak-anak, perkembangan kognitif berkembang sangat pesat, memungkinkan kita untuk memahami dan mengingat hal-hal nyata lebih cepat. Struktur kognitif generik yg menghipnotis pemikiran setiap anak adalah termin representatif berdasarkan pemahaman anak mengenai empiris dalam waktu itu. Anak-anak umumnya secara aktif terlibat dalam perkembangan mereka sendiri. Anak mencari pengalaman baru, mencoba memahami apa yang mereka lihat dan dengar, dan secara aktif mengomunikasikan perbedaan antara informasi baru dan informasi yang diperoleh sebelumnya. Belajar merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah, yang tujuannya adalah untuk menimbulkan perubahan perilaku yang meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Nurfadillah & Rakhman, (2020) dalam kesimpulannya bahwa tujuan kognitif berfokus pada pengembangan pikiran dan kecerdasan dengan cara yang sederhana sehingga pola sebab dan akibat dapat diingat. Kemampuan kognitif anak diperkuat ketika anak diajarkan untuk menyadari sebab dan akibat dari fenomena alam di sekitar mereka dan untuk aktif dan kreatif dalam memeriksa insiden atau peristiwa yang terjadi (Paramita, Rintayati & Wahyuningsih, 2019, hlm. 128). Selain itu kognitif dartikan sebagai kegiatan mental yang di dalamnya mengandung unsur perolehan, pengolahan, pengorganisasian, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan.

Menurut Hidayat & Maulidiyah (2016) dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuan kognitif anak sejak dini, perlu dirancang kegiatan yang sesuai dengan anak yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif dan mencegah anak menghadapi kesulitan dalam pendidikan tinggi serta kehidupan dewasa. Menurut Piaget (dalam Astuti, 2013), mengembangkan kemampuan kognitif membantu anak-anak berpikir secara simbolik, memecahkan masalah dan mengingat sesuatu. Keterampilan berpikir secara simbolik adalah salah satu karakteristik terpenting yang dipunyai anak. Penelitian Bodedarsyah & Yulianti (2019) Kemampuan berpikir simbolis mengenal lambang angka dan huruf berperan penting dalam keberhasilan belajar anak usia 5-6 tahun. Mengembangkan pemikiran simbolik anak membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang tepat agar dapat sukses mungkin dalam belajar.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hujair, 2009, hlm. 26). Guru diharapkan mengetahui bagaimana menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan mungkin cocok dengan perkembangan dan kebutuhan kontemporer. Pembelajaran ini membutuhkan pembelajaran aktif, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan anak. Pembelajaran juga dilakukan dengan bantuan salah satu alat atau media belajar yang digunakan, alat atau media belajar tersebut yaitu lembar kerja anak.

Purnamasari, (2017) menyatakan bahwa lembar kerja merupakan salah satu media cetak yang paling banyak digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Lembar kerja anak adalah halaman yang berisi kegiatan yang harus diselesaikan anak agar dapat memahami materi. Oleh karena itu, ketika membuat perangkat kerja, guru sangat perlu menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, sehingga fungsi perangkat memudahkan pemahaman materi.

Berdasarkan studi pendahuluan yaitu wawancara dengan guru kelompok B di TK Al-Hikmah ditemukan beberapa permasalahan. Beberapa anak dilaporkan cenderung pasif, kemampuan kognitif anak khususnya dalam kemampuan berpikir simbolik mengacu pada lambang bilangan dari 1 sampai 10, pemberian bilangan pada lambang bilangan, menghitung bilangan dengan menggunakan lambang bilangan, merepresentasikan berbagai jenis benda berupa gambar atau teks di lingkungan terbilang masih rendah, dikarenakan materi yang diberikan oleh guru kelompok B bersifat monoton yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa metode ini tidak cukup meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Sebagian anak banyak yang tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, tantangan lain yang ditemukan diantaranya media yang digunakan kurang menarik dan berdampak beberapa anak kelompok B di TK Al-Hikmah merasa kesulitan untuk mengerjakan tugas melalui lembar kerja anak yang diberikan oleh gurunya. Salah satu kesulitan yang dihadapi diantaranya kegiatan yang monoton dan minimnya pengetahuan tentang pencapaian indikator dari kemampuan kognitif anak usia dini (Iis, Nurhayati & Nurunnisa, 2022, hlm. 51).

Berdasarkan masalah yang terjadi di atas, begitu banyak permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas, terutama bagaimana memotivasi anak untuk belajar dan memahami pembelajaran, berbagai upaya telah dilakukan untuk membawa perubahan dan inovasi pada anak. Guru merasa sangat perlu untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Al-Hikmah melalui media lembar kerja anak berbasis digital. Perpaduan antara teknologi digital dan pendidikan sangat dicari dan dibutuhkan untuk menjadikan media pembelajaran lebih menarik dan dapat diterapkan pada permainan karena menggunakan media dengan latar belakang *online*. Salah satunya yaitu dengan aplikasi permainan kuis atau aplikasi *game quizizz*.

Aplikasi *game quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, yang membawa aktivitas permainan di kelas secara interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019, hlm. 5). Aplikasi *quizizz* adalah program interaktif berbasis kuis yang diintegrasikan ke dalam permainan dan dapat digunakan sebagai media proses belajar mengajar sebagai seorang guru. Aplikasi kuis memiliki banyak jenis kuis dari berbagai aspek dan dapat digunakan oleh guru dan anak-anak. Aplikasi ini juga dapat memfokuskan pembelajaran pada anak-anak karena mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Aplikasi kuis ini dapat digunakan tidak hanya oleh guru, tetapi juga oleh anak-anak menggunakan *gadget*, *notebook*, komputer atau laptop (Solikah, 2020, hlm. 2).

Dalam penelitian ini guru dan peneliti akan membahas mengenai kemampuan anak dalam pembelajaran berpikir simbolik melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* pada anak kelompok B di TK Al-Hikmah dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dan diharapkan melalui permainan ini akan lebih menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dijadikan metode dalam penelitian ini. Penelitian ini langsung ke sumber data, karena penelitian dilakukan kepada

anak usia dini maka data yang terkumpul berbentuk kata juga gambaran sehingga tidak menekan pada angka. Penelitian deskriptif dapat mengeksplorasi atau memotret suatu peristiwa sosial yang akan diteliti secara menyeluruh luas dan mendalam (Sugiyono, 2018, hlm. 277).

Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Al-Hikmah dengan jumlah anak 7 orang yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam melaksanakan observasi, peneliti langsung bergabung dengan anak-anak yang akan diteliti, kemudian mengamati secara langsung aktivitas anak dalam menggunakan media lembar kerja anak melalui aplikasi *quizizz*. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru agar menambah data yang diperlukan, serta melakukan dokumentasi untuk keperluan penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 321) analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung pada periode tertentu. Teknik analisis data berupa reduksi data yaitu data dilapangan dengan jumlah yang cukup banyak maka dilakukan reduksi data atau merangkum data yang terkumpul, kemudian penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang berbentuk naratif dan verifikasi atau penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh di lapangan atau selama penelitian, kemudian memvalidasi data sesuai dengan tujuan penelitian, dan memperkaya dengan pengetahuan yang diperoleh di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara melalui media lembar kerja anak (LKA) menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B dalam proses pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran di TK Al-Hikmah perencanaan dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) terlebih dahulu dengan cara mencari kegiatan yang dilakukan sesuai tema, kemudian disamakan dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator yang ada di standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA). Perencanaan tersebut dikerjakan setiap hari lalu disetorkan kepada kepala sekolah untuk ditandatangani, setelah itu guru membuat penilaian harian serta menyiapkan media pembelajaran dan *setting* kelas agar suasana menarik dan nyaman bagi anak sebelum melaksanakan penelitian. Melalui observasi pada anak, peneliti mendapatkan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan guru bersama anak dalam mempelajari media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B bahwasannya aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Menurut guru kelompok B hal tersebut dapat dilihat dari anak-anak yang sangat antusias serta merespon dengan baik kegiatan tersebut, selain itu kegiatan tersebut baru pertama kali dilakukan di TK Al-Hikmah sehingga anak-anak semangat mengikuti kegiatan belajarnya dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan musik yang menarik pada lembar kerja anak (LKA) menggunakan aplikasi *quizizz* tersebut. Penelitian ini dilakukan pada awal semester dua yang dilakukan pada anak kelompok B. Kegiatan penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

Proses pelaksanaan kegiatan pertemuan pertama atau kesatu, awal kegiatan pembelajaran dilakukan yaitu berbaris, berdoa, dan pembukaan awal, guru bertanya tentang kabar

anak serta mengabsen kehadiran anak, dilanjutkan dengan bernyanyi dan bertepuk tangan.



Gambar 1. Penjelasan Guru melalui Media LKA menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan gambar 1 di atas sebelum guru melaksanakan observasi guru berdiskusi dan menjelaskan penggunaan aplikasi tersebut pada anak kelompok B. Pada pertemuan awal guru memberikan pengarahan media lembar kerja anak (LKA) menggunakan aplikasi *quizizz* sebelum anak menggunakannya. Untuk setiap pengamatan, peneliti membuat tema yang berisi indikator untuk menyelidiki kemampuan berpikir simbolik anak. Peneliti mengamati aktivitas anak, namun Berdasarkan observasi, masih ada anak yang terkesan pasif, tidak mau memperhatikan gurunya dan lebih suka bermain sendiri atau bersama teman. Hal ini disebabkan anak kurang memahami penjelasan guru.

Kegiatan pertemuan kedua dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan berpikir simbolik anak, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan media lembar kerja anak melalui aplikasi *quizizz*.



Gambar 2. Guru Memberikan Arahan dan Bimbingan Kepada Anak

Pada gambar 2 di atas anak-anak mempraktekan media tersebut dengan arahan dari guru. Sebelum guru memberikan arahan dan mengajukan pertanyaan serta anak mempraktekan media tersebut, guru memberikan dahulu *ice breaking* dengan bernyanyi agar suasana kelas tidak terlalu tegang. Setelah itu guru bertanya “ada yang sudah bisa melakukan yang tadi ibu praktekkan nak?”, ada anak yang menjawab “saya bisa bisa bu”, kemudian anak tersebut mempraktekannya. Sebagian anak ada yang masih bingung dan ada anak yang belum bisa melakukannya, untuk itu guru memberikan pembelajaran tersebut pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan pertemuan ketiga dilaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu guru mengubah posisi duduk agar dapat mendengar guru, selain itu agar tidak terlalu bosan dalam pembelajaran tersebut, guru melanjutkan dengan permainan tebak-tebakan dan mencoba menggambar beberapa macam-macam benda. Untuk itu, guru memberikan insentif berupa motivasi dan *reward* agar setiap anak lebih terlibat. Guru juga menciptakan suasana yang kondusif agar anak merasa nyaman saat menyebutkan simbol angka 1-10 dan menyelesaikan tugas mencocokkan angka dan simbol angka. Begitu komunikatifnya anak-anak dalam kegiatan tersebut, membuat guru bersemangat dalam memberikan materi pembelajaran dengan media tersebut.



Gambar 3 Anak Mempraktekkan Media melalui LKA Menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan gambar 3 di atas pada kegiatan pertemuan keempat anak sudah mampu mempraktekkan sendiri media tersebut dan anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta menggunakan lambang bilangan untuk menghitung melalui media LKA menggunakan aplikasi *quizizz*.

Kegiatan pertemuan terakhir atau pertemuan kelima guru mengajak anak untuk berdiskusi mengenai pembelajaran yang dilakukan selama kegiatan penelitian, anak diajak tanya jawab oleh guru termasuk mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan. Setelah selesai kegiatan bercakap-cakap lalu dilanjutkan dengan berdo'a yang dipimpin oleh guru. Hampir semua anak dapat menyebutkan simbol angka dari 1 sampai 10, mengasosiasikan angka dengan simbol angka, menghitung dengan simbol angka, dan mendeskripsikan objek secara visual dan tertulis melalui media LKA menggunakan aplikasi *quizizz*. Media ini sudah tersusun menjadi *quizizz*, anak-anak sebelumnya harus berlatih terlebih dahulu, anak-anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan *quizizz* karena media yang baru dan menarik serta dengan musik membuat semangat untuk melakukan kegiatan tersebut

Evaluasi yang dilakukan Di TK Al-Hikmah yaitu melalui penilaian harian ceklis, guru menyiapkan format berupa tabel yang berisikan nomor, indikator penilaian dan strategi penilaian kemudian guru menilai proses belajar anak sampai kepada hasil yang sudah didapat dengan menggunakan kategori penilaian belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), selain dari itu guru juga melakukan penilaian anekdot yaitu penilaian objektif berdasarkan peristiwa yang terjadi saat itu juga.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* dinilai dapat memberikan rangsangan untuk mengasah kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Al-Hikmah. Hal ini disebabkan

kegiatan dalam media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* dengan tampilan yang menarik. Di bawah bimbingan guru, ketika guru menjelaskan konten pembelajaran dengan menggunakan gambar berwarna dianggap cukup efektif untuk menarik perhatian anak, selain itu dapat menimbulkan ketertarikan anak untuk berpikir serta anak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Data hasil perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* selama penelitian di TK Al-hikmah dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Pertemuan Pertama Kemampuan Berpikir Simbolik Anak melalui Media Lembar Kerja Anak Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

| No | Nama | Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 | Indikator Pencapaian Perkembangan | | |
|----|------|--|---|--|---|
| | | | Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan | Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung | Anak mampu merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan huruf |
| 1 | AD | MB | MB | MB | MB |
| 2 | BD | BB | BB | BB | BB |
| 3 | DE | BB | BB | BB | BB |
| 4 | GS | MB | MB | MB | MB |
| 5 | KR | BB | BB | BB | BB |
| 6 | SR | MB | MB | MB | MB |
| 7 | TW | BB | BB | BB | BB |

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan data hasil tentang kemampuan berpikir simbolik anak pada pertemuan pertama melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz*. Pada pertemuan ke-1 dari 7 anak yang diteliti, 4 anak masih dalam kategori belum berkembang (BB) dan 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB), karena anak masih terlihat asing dengan media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Setelah pertemuan kedua dan ketiga anak-anak memperhatikan ketika guru menerangkan tentang aturan bermain yang harus dipatuhi ketika bermain dengan media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz*. Pada pertemuan ke empat anak-anak mulai serius ketika guru menerangkan cara bermain dengan media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz*, anak-anak secara bertahap dapat mempraktekkan aplikasi tersebut dengan lancar dan bermain dengan teman-temannya dengan anak sudah mampu menyebutkan simbol bilangan 1 sampai 10, mengasosiasikan bilangan dengan simbol bilangan, menggunakan simbol bilangan untuk menghitung. Pada pertemuan terakhir atau kelima anak sudah komunikatif, hampir semua anak dapat menyebutkan simbol bilangan dari 1 sampai 10, mengasosiasikan bilangan dengan simbol bilangan, menggunakan simbol bilangan untuk menghitung dan menyajikan berbagai benda berupa gambar dan huruf. melalui media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz*.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Pertemuan Kelima Kemampuan Berpikir Simbolik Anak melalui Media Lembar Kerja Anak Menggunakan Aplikasi Quizizz

| No | Nama | Indikator Pencapaian Perkembangan | | | |
|----|------|--|---|--|--|
| | | Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 | Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan | Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung | Anak mampu menyajikan berbagai benda berupa gambar dan huruf |
| 1 | AD | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 2 | BD | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 3 | DE | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 4 | GS | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 5 | KR | MB | MB | MB | MB |
| 6 | SR | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 7 | TW | BSH | BSH | BSH | BSH |

Berdasarkan tabel 2 di atas pada pertemuan kelima dari 7 anak yang diteliti, 3 anak sudah menunjukkan kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 3 anak sudah masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang dilakukan penelitian pada pertemuan ke-5 (lima) dalam kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai penunjang dalam kegiatan tersebut. 1 anak pada pertemuan ke-5 (lima) yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam kegiatan tersebut. Perkembangan berhitung khususnya kemampuan berpikir simbolik anak mengalami kemajuan atau meningkat saat diterapkan menggunakan aplikasi *quizizz*, ini terbukti anak-anak dapat memenuhi 4 indikator pencapaian perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak dari apa yang disampaikan oleh guru dalam 5 (lima) kali pertemuan, yang berarti guru dinilai melakukan kegiatan berjalan dengan lancar seperti yang peneliti inginkan.

Pembahasan

Sebelum masuk kepada penelitian, guru di TK Al-Hikmah melakukan perencanaan pembelajaran dengan menyusun RPPM dan RPPH terlebih dahulu dengan cara mencari kegiatan yang dilakukan sesuai tema, kemudian disamakan dengan KI, KD, yang ada di STTPA hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ananda dan Amiruddin (2019, hlm. 67) yang menyatakan bahwa pada tahap ini menjadi penting karena perencanaan ini diperlukan untuk membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sejalan dengan Fitri, Saparahayuningsih & Agustriana (2017, hlm. 6) menyatakan bahwa perencanaan kurikulum merupakan seperangkat rencana yang disusun oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran tujuannya adalah sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran hingga mencapai tujuan. Hal ini dilakukan oleh guru di TK Al-Hikmah, tujuannya adalah untuk menilai perkembangan anak sesuai dengan indikator STTPA dan indikator penunjang lainnya. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan perencanaan yang disesuaikan berdasarkan tema dapat memotivasi anak dalam mempelajari pembelajaran tersebut.

Dengan adanya media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Media yang bisa digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan anaknya salah satunya dengan media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Sejalan dengan pernyataan Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar serta memberikan dampak psikologis bagi anak. Hal itu dibuktikan dengan penelitian-penelitian yang menarik. Anak

secara interaktif mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru. Aplikasi *quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar diterima baik oleh anak dengan tujuan mengubah perilakunya dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan yang direncanakan (Hasjiandito, Adiarti & Wantoro, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memiliki ketertarikan lebih ketika belajar dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Penggunaan media selain berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia kelompok B juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang diberikan guru melainkan adanya keterlibatan yang dilakukan oleh anak. Hasilnya selama 5 kali pertemuan dari 7 anak yang diteliti, 3 anak sudah menunjukkan kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 3 anak sudah masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang dilakukan penelitian pada pertemuan ke-5 (lima) dalam kemampuan berpikir simbolik anak dengan media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai penunjang dalam kegiatan tersebut. 1 anak pada pertemuan ke-5 (lima) yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B di TK Al-Hikmah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Budiarti (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada aspek mengingat untuk anak berusia 5-6 tahun di TK Anak Bangsa.

Dari hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak menggunakan media LKA melalui aplikasi *quizizz* pada anak kelompok B di TK Al-Hikmah adalah guru sudah optimal dalam merefleksikan kegiatan bermain, sehingga anak-anak sudah bisa mengikuti arahan guru dengan baik. Sejalan dengan pernyataan Suryadi (2013, hlm. 161) mengemukakan bahwa guru bertugas mengembangkan dimensi-dimensi anak secara optimal. Kemampuan guru merefleksikan kegiatan bermain terhadap anak-anak usia dini sangat mempengaruhi hasil pembelajaran kemampuan berpikir simbolik anak, yang berarti guru dinilai sudah melakukan kegiatan seperti yang peneliti inginkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia kelompok B dapat meningkat melalui media LKA menggunakan aplikasi *quizizz* mulai dari perencanaan berupa membuat RPPM, RPPH, menyediakan media dan menyiapkan *setting* kelas agar lebih nyaman kemudian melalui kegiatan observasi dan evaluasi melalui penilaian ceklis dan penilaian catatan anekdot. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak. Penelitian dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan capaian perkembangan dari 7 anak yang diteliti, 3 anak sudah menunjukkan kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 3 anak sudah masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan hanya 1 (satu) anak saja yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam kegiatan tersebut dengan kategori penilaian mulai berkembang (MB) dengan anak dapat menyebutkan simbol bilangan 1 sampai dengan 10, mengasosiasikan bilangan dengan simbol bilangan, menggunakan simbol bilangan untuk menghitung dan menyajikan berbagai benda berupa gambar dan huruf. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media lembar kerja anak menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B di TK Al-Hikmah Sukajadi Kota Bandung.

REFERENSI

- Ananda R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Astuti, H. P. (2013). Smart parenting: upaya peningkatan kemampuan kognitif dan kreativitas anak di Kelurahan Banjarjo, Boja, Kendal. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran*, 11(2), 117-126.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro, W. (2016). Efektivitas media pembelajaran berbasis powerpoint tema agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 7-12. <https://doi.org/10.15294/jpp.v33i1.7660>
- Hidayat, & Maulidiyah, E.M. (2016). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang benda sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 790-797. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12376>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42-50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Hujair, A.H. S. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Iis, I., Nurhayati, S., & Nurunnisa, R. (2022). Penerapan metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 50-53. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Imamuddin, M., & Isnaniah, I. (2022). Perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penilaian autentik oleh guru matematika madrasah. *KARIWARI SMART : Journal of Education Based on Local Wisdom*, 2(1), 9-19. <https://doi.org/10.53491/kariwarismart.v2i1.154>
- Nasrullah, A. (2017). Efektivitas penggunaan media edmodo pada pembelajaran matematika ekonomi terhadap komunikasi matematika: edmodo; efektifitas; komunikasi matematika; sikap. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i1.346>
- Nurfadillah, R. R., & Rakhman, A. (2020). Implementasi metode steam berbasis media film dalam meningkatkan aspek kognitif pada pendidikan anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 266-274. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i4.p%25p>
- Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan sains. *Kumara Cendekia*, 7(2), 126-137. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36372>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Purnamasari, R. (2017). Analisis lembar kerja untuk anak usia dini di taman kanak-kanak wilayah Banjarejo, Boja, Kendal. *Universitas Negeri Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/30347/1/1601412074.pdf>.

- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7 (3). 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suryadi, M. U. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya