

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung anak usia 5 tahun. Setelah perbaikan dan revisi pada perencanaan pembelajaran berdasarkan refleksi dari siklus I, peneliti menemukan bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan berhitung mereka, baik dalam mengenali lambang bilangan maupun menghitung benda dengan tepat. Pada siklus II, anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran berhitung. Sebelumnya, beberapa anak merasa kesulitan dan kurang tertarik pada pembelajaran berhitung tradisional, namun dengan penggunaan Quizizz yang menyajikan soal-soal secara interaktif dan menyenangkan, anak-anak merasa lebih terlibat, termotivasi, dan lebih fokus dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas berhitung yang dilakukan melalui platform ini membuat anak-anak merasa lebih tertantang untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat, serta memberikan rasa prestasi setiap kali berhasil menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa PPT Tunas Pelangi Jaya dalam berhitung. Melalui penggunaan Quizizz, siswa tidak hanya dapat belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Platform ini memberikan tantangan dan rasa prestasi setiap kali siswa berhasil menyelesaikan soal, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar mereka. Selain itu, pembelajaran menggunakan

Quizizz yang bersifat interaktif membuat siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam proses belajar berhitung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang menyenangkan dan menantang seperti Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mempercepat pemahaman mereka dalam mengenal konsep berhitung.

B. Saran

Setelah mengetahui kesimpulan mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar berhitung pada anak usia dini menggunakan platform Quizizz, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan agar guru terus mengintegrasikan platform Quizizz dalam pembelajaran berhitung untuk anak usia dini, dengan mengembangkan soal-soal yang lebih bervariasi dan menarik. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar anak dan membuat mereka semakin tertarik pada pembelajaran berhitung.
- b. Guru hendaknya lebih sering memberikan umpan balik positif dan pujian kepada anak-anak setelah mereka berhasil menjawab soal, agar mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk terus belajar.
- c. Kreativitas guru dalam mendesain aktivitas belajar yang menggabungkan platform Quizizz dengan metode pembelajaran lainnya sangat penting. Hal ini dapat menjaga agar pembelajaran tetap menyenangkan dan tidak monoton.

2. Bagi Kepala Sekolah

1. Kepala sekolah hendaknya memotivasi dan mendukung guru untuk terus mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam

penggunaan platform Quizizz, agar guru merasa lebih percaya diri dan terinspirasi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mengajar.

2. Kepala sekolah perlu memfasilitasi guru dengan pelatihan dan sumber daya yang dibutuhkan untuk memaksimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat lebih optimal dalam memanfaatkan platform ini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam belajar berhitung.
3. Bagi Peneliti Lain
 - a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mengeksplorasi lebih banyak aspek dari penggunaan platform Quizizz, seperti variasi soal yang disajikan, teknik pengajaran yang lebih kreatif, atau memadukan platform ini dengan media pembelajaran lain yang sesuai untuk anak usia dini.
 - b. Peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan lebih banyak sampel dan variasi dalam penggunaan platform Quizizz, untuk melihat dampaknya terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini secara lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih besar bagi pengembangan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).