



Volume 9 Nomor 1 (2022) Halaman 80-90  
**Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD**  
**Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya**



Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : [jtk@fkip.unsri.ac.id](mailto:jtk@fkip.unsri.ac.id)

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785

## **Pengembangan Media *Maze* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang**

**Qori Saputri<sup>(1)</sup>✉, Leny Marlina<sup>(1)</sup>, Kurnia Dewi<sup>(1)</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

DOI: <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16716>

Received 15/01/2022, Accepted 30/05/2022, Published tanggal 31/05/2022

### **ABSTRAK**

Kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang masih rendah. Kurangnya ketersediaan alat permainan edukatif dan proses pembelajaran lebih kepada kegiatan menulis sehingga anak kurang tertarik dengan kegiatan mengenal angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *maze* terhadap kemampuan mengenal angka dan validitas media maze. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, angket, dokumentasi, pretest dan posttest. Hasil analisis uji validasi ahli materi mendapatkan skor 4,8 dengan kategori baik, uji validasi ahli media mendapatkan skor 4,2 dengan kategori baik, penilaian guru mendapatkan persentase 83,75% dengan kategori sangat layak, praktikalitas anak mendapatkan persentase 72% dengan kategori baik. Hasil uji efektivitas media *maze* diperoleh harga  $t_{hitung} > t_{tabel} (8,42 > 2,37)$ . Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mengenal angka dengan menggunakan

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Maze*, Kemampuan Mengenal Angka

### **ABSTRACT**

*The ability to recognize numbers in group B children at Islam Adventure in Palembang is still low due to the lack of availability of educational game tools and learning process is more than writing activities so that children are less interested in number recognition activities. The aim of this study was to determine the effectiveness of the maze media on the ability to recognize numbers and the validity of the maze media. This study used research and development with using the ADDIE model. The data collection were interviews, questionnaires, documentation, pretest and posttest. The results of the material expert validation analysis got a score of 4.8 in the good category, the media expert validation test got a score of 4.2 in the good category, the teacher's assessment was 83.75% in the very decent category, the practicality of the children got 72% in the good category. The results of the test of the effectiveness of the maze media obtained the value of  $t_{hitung} > t_{table} (8.42 > 2.37)$ . This proved that the increase in learning outcomes to recognize numbers by using maze media.*

**Kata Kunci:** *Development, Media Maze, Ability to Recognize Numbers*

**How to Cite:** Qori Saputri, Leny, M & Kurnia. D (2022). Pengenalan Media untuk Meningkatkan mengenal angka pada Anak kelompok B TK Islam Adventure Palembang . *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 9(1), 80-90 <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16716>

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini adalah salah satu perubahan yang terjadi untuk menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk membangun dan mengembangkan pengalaman belajar anak..

Kecerdasan kognitif bisa diartikan sebagai kemampuan berfikir untuk belajar menyelesaikan masalah dari pengalaman hidup sehari-hari. Perkembangan kognitif terdiri atas perkembangan berfikir simbolik yang terbagi menjadi tiga bagian antara lain tingkat pencapaian perkembangan pada anak usia 5-6 tahun dapat membilang 1-10, dan mengenal konsep bilangan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami perkembangan kecerdasan kognitif berperan penting dalam proses perkembangan anak terutama menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam sehari-hari (Wiyani, 2016).

Aktivitas bermain media *maze* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan mengenal lambangan pada anak usia 5-6 tahun. Perlakuan diberikan pada anak kelas kontrol yang terlihat ketika diberikan media *maze* perkembangan lambang bilangan anak meningkat (Fatmaini, 2018). Melihat pentingnya perkembangan kognitif peneliti melakukan penelitian terkait kemampuan mengenal angka pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 30 Maret- 1 April 2020 menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah. Salah satunya di Tk Islam Adventure Palembang, membilang dan berpikir simbolik masih rendah. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa dari 14 orang anak, kegiatan mengenal angka menunjukkan 42,85% atau 6 orang berkembang sesuai harapan dan 57,14% atau 8 orang menunjukkan kemampuan mengenal angka belum berkembang secara optimal sehingga guru harus memperagakan hewan atau benda yang mirip dengan angka yang disebutkan.

Setelah dilakukan pengamatan pada anak di Tk Islam Adventure Palembang maka peneliti menganalisis lebih dalam penyebab dari permasalahan tersebut. Hasil dari pengamatan menunjukkan perkembangan kemampuan dalam mengenal angka atau bilangan masih rendah akibat kurangnya ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah. Keterbatasan alat permainan edukatif di sekolah berdampak pada kegiatan dan hasil yang dicapai anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah lebih kepada kegiatan menulis yang menggunakan LJK. Salah satu yang bisa dilakukan agar kegiatan pembelajaran anak menjadi terpusat yaitu dengan menggunakan media *maze*.

Berdasarkan hasil nilai observasi terhadap penggunaan alat bermain papan magnetik *maze* pada tahap small group evaluation mendapatkan rata-rata pada 4 sebesar 92% (kategori sangat baik sekali). Papan magnetik *maze* sangat praktis untuk digunakan

dalam kegiatan belajar dikelas dan membantu guru dalam menyampaikan sumber belajar pada anak (Pratiwi et al., 2018).

Media *Maze* matematika dibuat sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak untuk merangsang perkembangan kognitif dimana permainan ini dilakukan dengan cara menarik angka sesuai dengan jumlah gambar binatang. Berdasarkan hasil uji coba lapangan kategori “Sangat Menarik”. Hal ini menunjukkan penggunaan media *Maze* sangat menyenangkan dapat menarik perhatian anak (Mardhotillah, 2018).

### **Media *Maze***

Media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Penyediaan media di sekolah dapat menstimulus anak sehingga proses pembelajaran di kelas lebih aktif Lesle J Briggs (Riyana, 2012). Penggunaan media pembelajaran di kelas memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, anak-anak bisa melihat suatu objek yang tidak mungkin dilihat atau ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan begitu anak-anak di kelas menjadi lebih tertarik untuk belajar di kelas. *Maze* permainan yang sederhana yang bertujuan untuk merangsang daya nalar anak atau aspek kognitif dalam menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media *maze* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dengan cabang yang berbeda-beda DEPDIKNAS (Nugraheni, 2017). Media *Maze* dapat adalah alat yang bisa digunakan pada kegiatan pembelajaran dikelas untuk merangsang aspek kognitif pada anak.

*Maze* atau Permainan Labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Pada permainan *maze* merupakan permainan yang mencari jejak seperti hacking, dan permainan ini juga dirancang untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini (Yulistari et al., 2018). Alat permainan *maze* dirancang sesuai dengan karakteristik anak sehingga mudah untuk digunakan oleh anak. *Maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Permainan *maze* merupakan permainan yang dibuat dengan banyak jalur yang saling berhubungan untuk menemukan jalan keluar (Ihsan, 2014). Permainan *maze* merupakan permainan yang dibuat dengan banyak jalur yang saling menghubungkan. Jalur pada permainan *maze* biasanya berliku-liku dan berkelok-kelok kadang permainan *maze* juga dibuat dengan jalan yang buntu ataupun dengan menggunakan halang rintang sehingga bisa membingungkan pemain untuk menemukan jalan keluar.

Manfaat media *maze* dapat mengembangkan minat dan pembelajaran di kelas guna mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Penggunaan media *maze* pada kegiatan di kelas dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak salah satunya anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir salah satunya anak dapat berhitung, mengenal konsep angka, mengelompokkan angka sesuai jumlah gambar (Maghfiroh et al., 2017). Permainan *maze* atau labirin ini juga sering digunakan pada setiap kegiatan

untuk mencocokkan gambar, angka maupun huruf dengan menggunakan kertas yang sudah dibuat pola namun semakin berkembangnya zaman bahan maupun penggunaannya semakin dikembangkan seperti menggunakan papan yang dilapisi dengan kertas stiker dan menggunakan teknologi yang modern (*game*).

Berdasarkan penjelasan diatas data disimpulkan *maze* adalah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang berbelok-belok dan bercabang-cabang untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak terutama anak. Penggunaan permainan *maze* juga perkembangan mengenal angka lebih mudah tidak sulit untuk anak usia 5 tahun karena sudah didesain sesuai dengan tingkat pencapaian anak.

### **Kemampuan Mengenal Angka**

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimiliki. Kemampuan mengenal angka adalah mampu mengetahui konsep banyak sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama (Wening, 2012). Melalui pengenalan angka anak bisa mengetahui jumlah suatu benda, dan perbedaan angka yang satu dengan yang lain (Yus, 2015), kemampuan logika matematika dalam pengenalan angka adalah anak sudah memahami konsep dengan lambang bilangan 1-10. Sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) usia 4-5 tahun sudah bisa mengenal angka 1-10, menyebutkan angka 1-10 (*Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*, 2014).

Konsep angka adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Penggunaan lambang bilangan sudah sangat sering sekali ditemukan di kehidupan sehari-hari, seperti dalam pekerjaan, penggunaan media pembelajaran siswa di kelas (Ramaini, 2017). Penggunaan lambang bilangan sudah sangat sering sekali ditemukan di kehidupan sehari-hari, seperti dalam pekerjaan, penggunaan media pembelajaran siswa di kelas. Menurut Triharso manfaat mengenal angka pada anak usia dini adalah menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar mengenal angka adalah salah satu point penting untuk anak melanjutkan ke jenjang selanjutnya (Hayati & Fitri, 2016). Penggunaan media *maze* dapat membantu anak belajar mengenal angka sehingga mempermudah aktivitas sehari-harinya.

Kemampuan mengenal angka adalah suatu daya yang dibawa dari hasil latihan mengenal konsep bilangan atau angka yang hanya dapat digambarkan dan harus dituliskan dengan simbol agar dapat dilihat dan dibaca. Pengenalan lambang bilangan anak memiliki beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu tahap mengenal dan membaca bilangan yang ada, pengenalan lambang bilangan menggunakan dengan ucapan, setelah anak bisa mengucapkan anak diajarkan untuk menulis angka dengan baik dan benar, dan yang terakhir anak diajarkan untuk menghitung jumlah suatu objek. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam mengenalkan angka pada anak dilakukan secara bertahap dan membutuhkan media yang nyata untuk membantu proses pengenalan angka.

## METODOLOGI

Metode penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2013) bahwa penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dan untuk menghasilkan suatu produk tertentu adalah *Research and Development*. Metode penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analisis dan Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1.1 Model ADDIE

Penelitian ini ditunjukkan kepada anak kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang dengan jumlah anak 15 orang pengambilan jumlah sampel 8 orang anak penelitian dilakukan dengan skala kecil. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes kelas. Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data yang diharapkan dapat merevisi produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Analisis yang digunakan antara lain : (1) validasi ahli media (2) validasi ahli materi (3) penilaian guru dan praktikalitas anak (4) uji normalitas dan homogenitas (5) uji t berpasangan.

Berikut ini spesifikasi pengembangan media *maze*: (1) Pembuatan media *maze*, pertama-tama desain cover untuk ditempel di papan *maze* dengan bahan-bahan yang sudah disediakan dan cover yang sudah dicetak dengan ukuran yang sama dengan papan triplek. (2) Kemudian, lubangi triplek dibagian 4 sudut triplek untuk kaki, dan berbentuk seperti labirin, dengan jumlah 10 alur sesuai dengan desain cover. (3) Kemudian, tempel cover yang sudah dicetak pada papan yang sudah dilubangi, dan tempel gambar angka pada kayu yang berbentuk koin. (3) Setelah semuanya ditempel pada tahap akhir, tinggal memasang kaki media *maze* dibagian 4 sudut, dan memasang kayu yang berbentuk koin di bagian alur *maze* agar angka dijalankan sesuai dengan gambar dan jumlahnya. Keunggulan media *maze* mudah untuk dibawa dan disimpan, alat dan bahan mudah untuk didapatkan dan bisa bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama karena terbuat dari bahan yang kokoh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi ke Tk Islam Adventure Palembang. Setelah peneliti observasi di lapangan ditemukan permasalahan dimana anak usia 5-6 tahun belum mengenal angka dengan presentasi 57,14% atau 8 orang anak. Perkembangan mengenal angka rendah akibat kurangnya ketersediaan alat permainan edukatif dan kegiatan belajar di kelas masih menggunakan LJK sehingga kurang menarik perhatian anak di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk mengembangkan media yang bisa meningkatkan kemampuan mengenal angka yaitu media *maze*.

Sholihatul Maghfiroh dkk, *maze* adalah permainan yang berbentuk tiga dimensi dimana permainan ini akan dimainkan langsung oleh anak diatas papan *maze* dengan ukuran 3mx3m yang dilengkapi dengan bendera angka yang diletakan pada setiap garis akhir dimana anak akan mencari jalan keluar dan berhasil mendapatkan angka”. Media *maze* sering digunakan dalam kegiatan mencocokkan gambar, angka maupun huruf yang telah dimodifikasi sehingga dapat menarik perhatian anak untuk ikut dalam setiap kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media *maze* dapat melatih motorik, dan mengembangkan otak anak sehingga kerja otak dapat bekerja secara optimal. Berdasarkan hasil validasi dari media *maze* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh hasil bahwa:

Validasi yang dilakukan oleh ahli media ada 3 aspek yang dinilai yaitu fisik, pemakaian dan tampilan. Dari hasil tahap I mendapatkan nilai terendah dengan rata-rata 4,2 dalam kategori “baik” dengan beberapa revisi. Validasi tahap II mendapatkan nilai tertinggi dengan rata-rata 4,8 kategori “sangat baik” tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap akhir dengan skor rata-rata 4,8 artinya dalam hal ini menunjukkan bahwa media *maze* sangat baik dan aman berdasarkan bahan yang digunakan, tampilan fisik dan pemakaian media.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ada 3 aspek yang dinilai yaitu materi, penyajian, dan segi edukatif.. maka media *maze* layak digunakan dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak dilihat dari materi yang disiapkan, penyajian media yang menarik, segi edukatif yang tidak membuat bosan dalam kegiatan pengenalan angka di kelas.

Tabel 1. Validasi Materi

Validasi Ahli Materi	Skor Jawaban Butir											Jumlah	Rerata	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Tahap 1	3	3	3	2	2	3	3	1	2	1	1	26	2,3	Kurang
Tahap 2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	36	3,3	Cukup
Tahap 3	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	46	4,2	Baik

Validasi materi ini dilakukan 3 tahap yaitu Validasi tahap pertama dengan kategori “kurang” dengan revisi. Validasi tahap kedua dengan kategori “cukup” dengan beberapa revisi. Validasi tahap ketiga dengan kategori “baik”.

Tabel 2 Validasi Media

Validasi Ahli media	Skor Jawaban Butir								Jumlah	Rerata	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8			
Tahap 1	5	5	5	4	4	4	3	4	34	4,2	Baik
Tahap 2	5	5	5	5	5	4	5	5	39	4,8	Sangat Baik

Validasi media dilakukan 2 tahap yaitu validasi tahap pertama mendapatkan kategori Baik. Validasi tahap kedua mendapatkan kategori Sangat Baik.

Tabel 3 Tabel Rerata Validasi

No.	Jumlah Skor Jawaban	Klasifikasi Validasi
1.	>4,2 s/d 5,0	Sangat Baik
2.	>3,4 s/d 4,2	Baik
3.	>2,6 s/d 3,4	Cukup
4.	>1,8 s/d 2,6	Kurang
5.	1,0 s/d 1,8	Sangat Kurang

Hasil uji coba produk dilakukan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan oleh guru Tk Islam Adventure Palembang, mendapatkan presentasi penilaian tahap I 82,5% dengan kategori sangat “baik”. Pada saat uji coba praktikalitas oleh anak media yang digunakan mendapatkan kendala dimana ukuran media kurang besar dan pola pada media membuat anak kesulitan meletakkan koin angka ke gambar, maka peneliti kemudian melakukan revisi kembali dan dilakukan penilaian kembali tahap II dan mendapatkan presentasi 83,75% dengan kategori “sangat baik”. Setelah dilakukan uji coba terbatas maka selanjutnya dilakukan uji coba praktikalitas media oleh anak uji coba tahap I mendapatkan presentasi 64% dengan kategori “cukup” dan uji coba tahap II mendapat presentasi 72% dengan kategori “baik”.

Hasil praktikalitas media yang dilakukan oleh anak pada tahap akhir dengan persentase 72% dengan kategori “baik” artinya dalam hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *maze* pada proses kegiatan pembelajaran di kelas sangat menyenangkan dan menarik perhatian bagi anak sehingga kegiatan pengenalan angka dapat berjalan secara optimal.

Hasil akhir media *Maze* sudah banyak sekali mendapatkan koreksi, saran dari dosen validasi dan guru di sekolah serta masalah yang dialami anak pada saat

penggunaan media *maze*. Media *maze* yang dibuat sudah dilakukan 5 kali perubahan baik desai, warna, ukuran media.

Media divalidasi oleh dosen, media diuji coba pada anak dengan rencana yang sudah disusun. Pada saat menggunakan media *maze* anak-anak sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar karna di sekolah tersebut sangat jarang menggunakan media saat proses kegiatan belajar terutama kegiatan menghitung atau mengenal angka. Namun setelah beberapa saat menggunakan media *maze* terlihat ada beberapa kendala pada saat menggunakan media antara lain ukuran media kurang lebar dan pola angka membuat anak bingung. Peneliti mengubah beberapa komponen media *maze* yaitu ukuran media menjadi 32cm x 42cm dan mengubah pola alur sebagai jalan angka ke gambar. Berikut ini dokumentasi hasil praktikalitas anak dalam menggunakan media *maze*:



Gambar 2. Praktikalitas media *maze*

Sebelum menggunakan media *maze* anak diberikan pretest untuk mengetahui sebatas mana anak mengenal angka. Berdasarkan hasil pretest berhitung dan mengenal angka yang diberikan kepada anak mendapatkan nilai terendah dengan skor 35 dan nilai tertinggi dengan skor 50. Setelah diketahui hasil pretest, selanjutnya anak diberikan stimulasi media *maze* dalam proses kegiatan mengenal angka. Setelah diberikan stimulasi media *maze* beberapa kali, anak diberikan posttest mengenal angka untuk mengetahui apakah penggunaan media *maze* meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Setelah diberikan beberapa kali stimulasi media anak mendapatkan perkembangan dalam mengenal angka dimana anak mendapatkan nilai tertinggi yaitu 70. Berdasarkan hasil tertinggi posttest dengan nilai 70 artinya dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat perkembangan mengenal angka setelah diberikan media *maze*. Seperti menurut Sholihatul Maghfiroh dalam sebuah jurnal “manfaat media *maze* dapat mengembangkan minat belajar di kelas guna mengembangkan kemampuan mengenal angka”.

Peneliti mendapatkan data pretest dan posttest kemudian data diuji dengan menggunakan rumus *paired sample test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *maze* terhadap kemampuan pengenalan angka pada anak. Hasil data pretest dan posttest diperoleh  $t_{hit} = 8,42$  dan  $t_{tabel} = 2,37$ . Dengan demikian  $t_{hit} > t_{tabel} (8,42 > 2,37)$ . Berdasarkan hasil uji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka apabila lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima. Apabila hipotesis alternatif diterima dalam hal ini menunjukkan bahwa “terdapat peningkatan hasil belajar mengenal angka dengan menggunakan media *maze*” dapat diterima. Dari hasil pengujian uji *paired sample test*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum menggunakan media *maze* dan setelah diberi media *maze* dimana terdapat peningkatan hasil belajar mengenal angka dengan menggunakan media *maze*.

Penelitian ini didukung dengan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya diantaranya penelitian oleh Siti Fatmaini yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *maze* terhadap mengenal lambang bilangan. Dari hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh aktivitas media *maze* terhadap perkembangan mengenal angka. Penelitian oleh Idho Marhotillah hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *maze* dapat meningkatkan motivasi belajar bagi anak sehingga anak berperan aktif dalam proses pembelajaran (Mardhotillah, 2018). Media *Maze* didesain dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik anak sehingga anak mudah dalam menggunakan media *Maze*. Pembuatan media *Maze* berbeda dengan yang lain. Gambar yang dipilih berdasarkan benda yang mirip dengan angka misalnya pensil mirip dengan angka satu. Gambar pada media *Maze* juga berdasarkan benda-benda yang ada disekitar anak sehingga anak dengan mudah mengenali. Berdasarkan hasil uji efektivitas dan penelitian terdahulu menggunakan media *maze* dalam kegiatan belajar di kelas dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar terutama kegiatan mengenal angka pada anak. Penelitian dilakukan bebrapakali pertemuan sehingga hasil yang dilakukan lebih maksimal dan pada saat uji coba media *Maze* anak-anak merasa senang karna media yang digunakan jarang mereka gunakan dan sangat menyenangkan.

## KESIMPULAN

Hasil validasi media mendapatkan rata-rata skor 4.8 dengan kategori sangat baik, validasi materi mendapatkan rata-rata skor 4.2 dengan kategori baik dan ujicoba lapangan menunjukan 83,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji efektivitas  $t_{hit} > t_{tab} (8,42 > 2,37)$ . dapat menjawab hasil hipotesis, bahwa media *maze* terdapat pengaruh yang signifikan sehingga dalam penelitian ini media *maze* mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang.

Penelitian dan pengembangan media *maze* masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas peneliti menyarankan kepada guru diharapkan dapat menerapkan media *maze* dalam pembelajaran di kelas sehingga perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal angka berkembang secara optimal, Peneliti selanjutnya Diharapkan dapat mengembangkan media *maze* dalam bentuk 3D dan menambah jumlah angka 11-20 pada media *maze* sehingga penggunaannya lebih menarik dan menyenangkan serta kemampuan mengenal angka pada anak dapat berkembang dengan baik.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis berterima kasih kepada tim penulis dan tim editor artikel ini serta Jurusan PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang sudah memberikan dukungan dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian ini, serta ucapan terimakasih kepada tim anggota pelaksana kegiatan penelitian ini yang sudah bekerjasama dengan baik sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fatmaini, S. (2018). *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Hayati, N., & Fitri, R. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 187–191.
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze* (1st ed.). Cikal Aksara.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–46. <https://doi.org/2599-042x>
- Mardhotillah, I. (2018). *Pengembangan Media Maze Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak*.
- Nugraheni, N. R. (2017). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) "Maze Of Busy City" Terhadap Pemahaman Tema Pekerjaan Pada Anak Kelompok A TK ABA II Wonosari Gunungkidul*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. (2014).
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/2621-8321>

- Ramaini. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 13.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). CV. Alfabeta.
- Wening, B. (2012). *Bunda Sekolah Pertamaku* (1st ed.). Tinta Madina.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD* (1st ed.). Gava Media.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). JPP (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan PAUD*, 5(2), 81–160. <https://doi.org/2355-830x>
- Yus, A. (2015). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak* (2nd ed.). Kencana.