

Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir

Nurhanifa¹, Nyayu Soraya², Yecha Febrieanitha Putri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: nurhanifa1003@gmail.com¹, nyayusoraya_uin@radenfatah.ac.id²,

yechafebrieanithaputri@radenfatah.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir". Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan serta untuk mengetahui apakah permainan maze angka berpengaruh terhadap kemampuan dalam mengenali lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Ekxperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel berjumlah 14 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian setelah dilakukan test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari hasil penelitian yang diperoleh $t_{hitung} = 3,634$ sedangkan $t_{tabel} = 1,77093$ karena $t_{hitung} = 3,634 > t_{tabel} = 1,77093$. Dengan demikian berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan maze angka dengan anak dalam mengenal lambang bilangan. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan maze angka.

Kata Kunci : Permainan Maze Angka, Mengenal Lambang Bilangan

Abstract

This study entitled "The Influence of Number Maze Game on the Ability to Recognize Number Symbols in Children Aged 5-6 Years at KB Bunga Tanjung, Tanjung Dayang Selatan Village, Ogan Ilir District". The problem in this study is the low ability of children to recognize number symbols and to find out whether the number maze game affects the ability to recognize number symbols in children aged 5-6 years at KB Bunga Tanjung, Tanjung Dayang Selatan Village, Ogan Ilir Regency. This type of research is Pre-Experimental with One Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 14 children consisting of 7 boys and 7 girls. Data collection techniques in this study using observation, documentation, and tests. The data analysis technique used in this study uses the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the hypothesis in the study after the initial test (*pretest*) and final test (*posttest*), then the researcher analyzed all the research results, from the research results obtained $t_{count} = 3.634$ while $t_{table} = 1.77093$ because $t_{count} = 3.634 > t_{table} = 1.77093$. Thus, it means that there is a significant influence between the number maze game and children in recognizing number symbols. So it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that there is a statistically significant difference in the ability to recognize number symbols in children aged 5-6 years at the Bunga Tanjung KB, Tanjung Dayang Selatan Village, Ogan Ilir Regency before and after treatment using the number maze game.

Keywords : Number Maze Game, Recognizing Number Symbols

PENDAHULUAN

Pada dasarnya kemampuan anak usia 5-6 tahun sudah memasuki tahapan berpikir simbolik. Adapun indikator berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yang berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu anak mampu berhitung dengan menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mampu berhitung dengan menggunakan lambang bilangan, anak mampu mencocokkan angka sesuai lambang bilangan, anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf, dan anak mampu menggambarkan berbagai macam benda baik berbentuk gambar maupun tulisan. Pengenalan lambang bilangan dimulai dari hal-hal yang konkret, khususnya pengalaman pertama dengan gagasan bilangan abstrak hingga pengenalan yang lebih unik, khususnya pengenalan lambang bilangan. Pada umumnya, anak usia dini sudah mulai memahami pemikiran matematika, misalnya, bahwa sesuatu yang baru seperti lambang bilangan mungkin angka yang ditujukan untuk beberapa benda. Pengenalan lambang bilangan tidak hanya memahami lambang bilangan, tetapi anak-anak dapat mengetahui pentingnya suatu nilai bilangan. Kemampuan memahami lambang bilangan, kemampuan melihat lambang bilangan yang menunjukkan jumlah suatu benda. Anak-anak yang dapat melihat lambang bilangan adalah anak-anak yang dapat mengetahui arti dan simbol yang menunjukkan jumlah suatu benda.

Upaya ini diselesaikan dengan cara yang berbeda, namun tidak menghilangkan unsur bermain dalam kegiatan anak-anak, karena pada dasarnya anak-anak belajar melalui bermain. Ada banyak permainan yang dapat mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Salah satu permainan yang dapat mengenalkan anak usia dini dengan lambang bilangan adalah permainan maze angka, dimana permainan maze atau bisa disebut juga dengan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun permainan maze angka merupakan permainan maze yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya.

Permainan maze angka merupakan salah satu kegiatan yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan stimulus anak agar pembelajaran bisa bermakna dan mudah dilakukan anak. Permainan maze angka adalah permainan untuk menemukan jalan keluar yang dapat meningkatkan semua perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial anak. Permainan maze angka ini merupakan permainan yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya. Permainan maze angka dapat digunakan untuk melihat angka atau bilangan.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang peneliti dapatkan dalam kegiatan pembelajaran di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B sebanyak 14 orang anak. Peneliti mendapatkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih terbilang rendah. Pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan, peneliti menemukan hasil bahwa dari 14 orang anak tidak semua anak yang paham dalam mengenal lambang bilangan, terdapat 4 orang anak yang sudah baik dalam mengenal lambang bilangan, kemudian terdapat 10 anak yang pada saat proses pembelajaran belum bisa menyebutkan lambang bilangan secara berurutan dari 1-20, selain itu anak tidak bisa mencocokkan lambang bilangan dengan benar. Anak tersebut masih kebingungan ketika diminta untuk menunjukkan bilangan dan mencocokkan bentuk bilangan. Disamping itu, beberapa anak yang sudah paham dalam mengenal lambang bilangan mereka sudah bisa menuliskan lambang bilangan 1-10 dan bisa menyebutkan kembali bilangan tersebut secara berurutan. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan cara yang variatif untuk meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui metode bercakap-cakap serta media yang digunakan hanya menggunakan buku lembar kerja dan papan tulis, hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak peneliti menggunakan permainan maze angka karena salah satu strategi yang dapat menarik minat anak dalam belajar ialah dengan menggunakan benda-benda konkret atau nyata, dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan permainan maze angka. Peneliti mencoba memberikan permainan maze angka dengan harapan permainan maze angka ini dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan pada anak usia 5-6 tahun atau lebih tepatnya anak kelompok B yaitu permainan maze angka.

Permainan maze angka merupakan permainan yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya.

Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti angka. Sehingga secara tidak langsung anak memahami tentang pengenalan lambang bilangan tanpa melalui proses menulis secara formal, namun anak juga sudah belajar mengenal lambang bilangan dan huruf. Mengingat masalah diatas, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir”.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen karena terdapat masalah pada anak kelompok B di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan yaitu dalam kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga peneliti berupaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan menggunakan media permainan maze angka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa Permainan Maze Angka berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan (*Pre-Experimental Designs*), karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh melainkan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan pendekatan *one group pre-test post-test designs*, dimana dalam penelitiannya terdapat *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui dan membandingkan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan akurat.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan perlakuan awal (*pretest*) pada suatu obyek yang akan diteliti selama 4 kali pertemuan, kemudian peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan menggunakan permainan maze angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak selama 6 kali pertemuan. Setelah itu, perlakuan akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil kerja dari *treatment* yang diberikan selama 4 kali pertemuan.

Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel mendefinisikan variabel dengan tegas, sehingga menjadi faktor-faktor yang dapat diukur dan dapat dipahami oleh orang lain dan tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Permainan Maze Angka

Permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Permainan maze angka ini merupakan permainan yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti angka. Sehingga secara tidak langsung anak memahami tentang pengenalan lambang bilangan tanpa melalui proses menulis secara formal, namun anak juga sudah belajar mengenal lambang bilangan dan huruf.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada penelitian ini adalah memfokuskan lambang-lambang bilangan atau simbol angka seperti angka 1-10, Kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang berkaitan dengan nama adalah kemampuan membilang, sedangkan urutan adalah kemampuan untuk mengurutkan dalam menyebutkan bilangan atau menyebutkan banyaknya suatu benda, lambang adalah kemampuan untuk mengenali lambang-lambang masing-masing bilangan, jumlah yaitu kemampuan

untuk menghitung banyak benda.

Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel ialah bagian dari jumlah dan kualitas yang dimiliki oleh populasi tersebut. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh anak usia 5-6 tahun kelompok B di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan yang berjumlah 14 orang.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik observasi partisipan. Dimana teknik ini peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif, dimana peneliti datang ke tempat kegiatan namun tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti hanya mencatat, menganalisis dan membuat kesimpulan tentang subjek yang diamati. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan maze angka untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di kelas B KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang harus diungkapkan secara nyata, dapat dilihat dengan mudah, sehingga kasus yang diteliti menjadi baik. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah daftar jumlah anak, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan lembar penilaian perkembangan anak *pretest* dan *posttest*.

3. Test

Test merupakan sebab atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan permainan maze angka terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Tes ini berupa tes praktek langsung kegiatan anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian data kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Setelah data hasil penelitian dikumpulkan oleh peneliti (tentunya dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data), langkah selanjutnya yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah bagaimana menganalisis data yang telah diperoleh tadi. Langkah ini diperlukan karena tujuan dan analisis data adalah untuk menyusun dan menginterpretasikan data (kuantitatif) yang sudah diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil kemampuan anak mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah pembelajaran media permainan maze angka. Setelah data yang diperlukan terkumpul, maka data tersebut diolah sehingga hasil pengolahan ini nantinya dapat diambil suatu kesimpulan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Langkah teknik analisis data tes tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak normal, sehingga pemilihan statistik dapat dilakukan dengan tepat. Untuk uji statistik parametrik mutlak masyarakat data harus terdistribusi secara normal. Oleh sebab itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis disarankan untuk melakukan pengujian normalitas data terlebih dahulu.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk memberikan informasi bahwa data penelitian masing-masing kelompok data berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda jauh keragamannya. Uji homogenitas mempunyai makna bahwa data memiliki variasi atau keragaman nilai sama atau secara statistik sama. Uji

ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak. $F_{hitung} = \frac{\text{varian Besar}}{\text{varian Kecil}}$

3. Uji Hipotesis

Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dengan pendekatan saintifik dalam mengerjakan soal dengan cara menghitung uji tes. Uji statistika yang digunakan adalah uji-t, dengan rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan : $\sum D$ = jumlah $x_1 - x_2$

n = Jumlah siswa

s = Varians

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Pengumpulan data ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B yang terdiri dari 14 orang anak. Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan tujuh indikator dengan dua belas butir amatan penelitian. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini yaitu data tentang hasil *pre-test* (kemampuan awal) dan data *post-test* (kemampuan akhir) dalam pengenalan lambang bilangan pada anak. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir.

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin/01 Agustus 2022	Pertemuan pertama peneliti melakukan <i>Pretest</i> (tes awal), kegiatannya mengacu pada butir amatan, yaitu pertama anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, kedua dilanjutkan menghitung 11-20, dan ketiga anak menyebutkan bilangan dari terkecil ke terbesar.
2	Selasa/02 Agustus 2022	Pertemuan kedua peneliti masih melaksanakan <i>pretest</i> kepada anak dengan mengacu pada butir amatan yaitu: pertama anak menyebutkan bilangan dari terbesar ke terkecil, kedua anak mampu menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk, dan ketiga anak mampu mengurutkan bilangan 1-10 di papan tulis.
3	Rabu/03 Agustus 2022	Pertemuan ketiga peneliti masih melaksanakan <i>pretest</i> yaitu: pertama anak mengurutkan bilangan 11-20, kedua anak mampu mengurutkan bilangan dari terkecil hingga terbesar, dan ketiga anak mampu mengurutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil di papan tulis.
4	Kamis/04 Agustus 2022	Pertemuan keempat peneliti melaksanakan <i>pretest</i> terakhir kepada anak dengan mengacu pada butir amatan yaitu: pertama anak mampu menunjuk bilangan di poster sesuai dengan jumlah gambar, kedua anak mampu menunjuk jumlah gambar di poster berdasarkan jumlah bilangan, dan ketiga anak mampu menghubungkan bilangan dengan jumlah benda.
5	Jum'at/05 Agustus 2022	Pertemuan kelima peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengenalkan kepada anak apa itu maze angka, apa saja kegunaannya serta pembelajaran didalamnya anak dapat mengenal lambang bilangan, menyebutkan bilangan, serta menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

6	Senin/08 Agustus 2022	Pertemuan keenam peneliti melaksanakan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan maze angka bedanya disini peneliti mengajak anak untuk menyebutkan bilangan yang ada di permainan maze angka dari terkecil hingga terbesar begitupun sebaliknya.
7	Selasa/09 Agustus 2022	Pertemuan ketujuh peneliti melaksanakan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan maze angka dimana kegiatannya anak menyebutkan bilangan yang ditunjuk di permainan maze angka serta anak mengurutkan bilangan tersebut.
8	Rabu/10 Agustus 2022	Pertemua kedelapan peneliti melaksanakan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan permainan maze angka bedayan disini saat anak melakukan kegiatan permainan maze angka itu berdasarkan urutan dari terkecil hingga terbesar.
9	Kamis/11 Agustus 2022	Pertemuan kesembilan masih menggunakan permainan maze angka dimana anak dapat menunjukkan jumlah gambar dengan bilangan sebelum melakukan permainan maze angka.
10	Jum'at/12 Agustus 2022	Pertemuan kesepuluh peneliti melaksanakan <i>treatment</i> terakhir dan mengajak anak untuk menghubungkan bilangan dengan jumlah benda dengan cara berurutan dari 1-20 atau dari terkecil hingga terbesar.
11	Senin/15 Agustus 2022	Pada pertemuan kesebelas peneliti melaksanakan <i>posttest</i> (tes akhir) untuk mengetahui apakah adanya peningkatan anak dalam mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah diberikan <i>treatment</i> dengan mengacu pada tiga butir amatan yaitu : 1. Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10. 2. kemudian dilanjutkan 11-20 dari permainan maze angka, 3. Anak mampu menyebutkan bilangan dari terkecil hingga besar.
12	Selasa/16 Agustus 2022	Pertemuan ke dua belas peneliti melaksanakan <i>posttest</i> dengan mengacu 3 butir amatan yaitu: 1. Anak mampu menyebutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil, 2. Anak mampu menyebutkan bilangan yang ditunjuk guru dari poster, 3. Anak mampu mengurutkan bilangan 1-10 di papan tulis.
13	Kamis/18 Agustus 2022	Pertemuan ke tiga belas peneliti melaksanakan <i>posttest</i> dengan mengacu 3 butir amatan yaitu: 1. Anak mampu mengurutkan bilangan 11-20 di buku, 2. Anak mampu mengurutkan bilangan dari terkecil hingga terbesar di buku, 3. Anak mampu mengururkan bilangan terbesar hingga terkecil di buku
14	Jum'at/19 Agustus 2022	Pertemuan ke empat belas peneliti melaksanakan <i>posttest</i> terakhir kepada anak dengan mengacu pada tiga butir amatan yaitu : 1. Anak mampu menunjuk bilangan di poster sesuai dengan jumlah gambar, 2. Anak mampu menunjuk jumlah gambar di poster berdasarkan jumlah bilangan, 3. Anak mampu menghubungkan bilangan dengan jumlah benda.

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian selama 14 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 14 orang anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama peneliti melakukan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti melaksanakan *pretest* (test awal) selama 4 kali pertemuan. Setelah *pretest* selesai selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan permainan maze angka sebanyak 6 kali pertemuan. Setelah diberikannya *treatment* dengan permainan maze angka kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan *posttest* (test akhir) selama 4 kali pertemuan dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti.

Pada dasarnya kemampuan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat

penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya dijenjang pendidikan (formal) berikutnya. Pada dasarnya kemampuan anak usia 5-6 tahun sudah memasuki tahapan berpikir simbolik. Adapun indikator berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yang berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu anak mampu berhitung dengan menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mampu berhitung dengan menggunakan lambang bilangan, anak mampu mencocokkan angka sesuai lambang bilangan, anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf.

Menurut Carol Seefeld lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan. Anak usia 4-5 tahun belajar bahwa "satu" ditulis sebagai "1" dan itu berarti kuantitas dari "satu". Lambang digunakan untuk menulis banyaknya bilangan. Lambang bilangan menurut Rukmansyah merupakan suatu tanda yang menyatakan banyaknya jumlah dari bilangan tertentu. Misalnya lambang 1 yaitu menggambarkan dari sebuah bilangan satu. Lambang bilangan atau simbol bilangan digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan biasanya dilambangkan melalui angka. Dina puspita Sari *dkk*, mengatakan lambang bilangan merupakan bagian dari aspek kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan pada hakikatnya yakni tanda atau lambang simbol yang dinyatakan dengan angka.

Mengenal konsep bilangan adalah salah satu komponen dalam perkembangan kognitif. Aspek kognitif harus dikembangkan karena kemampuan berpikir sangat diperlukan dalam kehidupan seseorang. Mengenalkan lambang bilangan pada anak haruslah secara bertahap dan berkesinambungan diawali dengan belajar membilang yaitu menyebutkan bilangan. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang berkaitan dengan nama adalah kemampuan membilang, sedangkan urutan adalah kemampuan untuk mengurutkan dalam menyebutkan bilangan atau menyebutkan banyaknya suatu benda, lambang adalah kemampuan untuk mengenali lambang-lambang masing-masing bilangan, jumlah yaitu kemampuan untuk menghitung banyak benda.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan merupakan salah satu dari aspek kognitif yang penting untuk dipelajari bagi anak sejak dini dalam proses kehidupan sehari-hari, lambang bilangan dapat dinyatakan untuk menyebutkan banyaknya jumlah dari suatu bilangan. Misalnya, lambang 1 yaitu menggambarkan dari sebuah bilangan satu. Mengenalkan lambang bilangan pada anak haruslah secara bertahap dan berkesinambungan diawali dengan belajar membilang yaitu menyebutkan bilangan.

Permainan maze atau dalam kata lain labirin merupakan alat permainan yang mengandung nilai edukasi dan harapan pada anak agar mereka terbiasa untuk mandiri dan terbiasa untuk bisa memecahkan masalah permasalahan sederhana, sehingga permainan ini tidak hanya menyenangkan bagi anak, akan tetapi juga mempunyai tujuan utama dalam pengembangan kognitif. Dengan permainan maze atau labirin ini sangat membantu dan mendukung stimulasi anak untuk terbiasa belajar memecahkan masalahnya sendiri melalui permainan dengan proses pengalaman langsung tanpa adanya dorongan atau bimbingan serta motivasi dari guru Menurut Nurul Ihsan permainan ini sejenis puzzle berbentuk jalur yang bercabang dan berliku untuk melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan. Sejalan dengan penelitian Vediasmari *dkk* bahwa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan maze dapat mengekspresikan diri dalam beraktifitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi anak dalam membedakan angka-angka yang ada didalam kolom maze. Adapun menurut Masitah dan Wahyuni permainan maze atau mencari jejak adalah permainan edukatif dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia. Istiaty menyatakan permainan maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya. Rosidah menyatakan bahwa maze angka adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai bilangan. Permainan maze dapat mengembangkan semua aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan maze angka merupakan permainan sejenis puzzle yang berbentuk jalur yang bercabang dan berliku dalam mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak dan permainan ini juga dapat melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan pada anak. Sejalan dengan ini permainan maze angka merupakan salah satu permainan yang dapat

mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, dengan menggunakan permainan ini anak tidak akan cepat merasa bosan, dan akan dapat mengikuti semua aktivitas. Maka hal ini selaras dengan keinginan peneliti untuk mengajarkan pada anak dalam mengenal lambang bilangan menggunakan media permainan yang menarik yang berupa permainan maze angka. melalui permainan maze angka anak akan terfasilitasi untuk mengenal lambang bilangan. Menurut pendapat Eky Lidya Constantina dan Rachma Hasibuan bahwa permainan maze angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai dengan pendapat Jamil yang menyebutkan bahwa permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial anak. Maka permainan maze angka yang sudah dimodifikasi oleh peneliti menjadi permainan edukatif dapat pula mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Menurut Siti Fatmaini *dkk* menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas bermain media maze angka terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa aktivitas bermain media maze angka yang diberikan secara berulang. Adapun menurut Udani *dkk* mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan kognitif dan kreativitas anak dengan permainan maze. Perkembangan anak pada kelas eksperimen yang semula sebagian besar berada pada kategori belum berkembang semakin meningkat pada setiap pertemuannya, Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan aktivitas bermain media maze angka dimana anak lebih aktif dalam kegiatan yang sebelumnya belum pernah diberikan sehingga perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan yang dapat dikatakan bahwa aktivitas bermain media maze angka memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan maze angka dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial anak. Dengan permainan maze angka dapat membuat aktivitas anak dalam belajar menjadi lebih aktif permainan ini dengan diberikan secara berulang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengolahan data di atas dapat dilihat bahwa hasil dari *pretest* (tes awal) sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan terdapat hasil ialah terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 33-41 dengan presentase 21%. Terdapat 1 anak yang memperoleh nilai 42-50 dengan presentase 7%. Terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 51-59 dengan presentase 36%. Terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 60-68 dengan presentase 14%. Dan terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 69-77 dengan presentase 21%. Selanjutnya hasil dari *post-test* (tes akhir) setelah dilakukan *treatment* ialah terdapat 4 anak yang memperoleh nilai 80-83 dengan presentase 29%. Terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 84-87 dengan presentase 14%. Terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 88-91 dengan presentase 14%. Terdapat 1 anak yang memperoleh nilai 92-95 dengan presentase 7%. Dan terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 96-99 dengan presentase 36%. Setelah dilakukan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir), kemudian peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan maze angka dengan anak dalam mengenal lambang bilangan. Diperoleh $t_{hitung} = 3,634$ sedangkan $t_{tabel} = 1,77093$ karena $t_{hitung} = 3,634 > t_{tabel} = 1,77093$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak maka H_a diterima artinya terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan maze angka. Dalam proses pengumpulan data ini peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto dan nilai hasil kegiatan anak. Dalam kegiatan dokumentasi ini berupa setiap proses pembuktian dalam pelaksanaan penelitian, baik itu berupa tulisan maupun lisan dan hasil gambar-gambar. Berkenaan dengan hasil diatas, permainan maze angka dapat mempengaruhi anak dalam mengenal lambang bilangan, karena dengan menggunakan permainan maze angka sangat cocok digunakan atau dijadikan salah satu permainan dalam proses belajar mengajar anak guna menstimulasi dan merangsang anak dalam pemahaman mengenal lambang bilangan dan dari permainan maze angka anak bisa belajar seraya bermain dengan menyenangkan sehingga pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak akan menumbuhkan minat belajar anak dan tentunya tidak membosankan. Pembelajaran mengenal lambang bilangan sangat penting untuk diajarkan pada anak usia dini karena anak yang dapat berhitung akan mempengaruhi perkembangan kognitif pada sekolah jenjang selanjutnya. Keberhasilan peneliti yang dilihat dalam penelitian, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil

penelitian dan hal ini dapat terlihat dengan menggunakan permainan maze angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Dalam penelitian ini, peneliti meyakini bahwa permainan maze angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Pada saat penelitian, peneliti menemukan adanya kekurangan dari permainan maze angka ini dimana dalam penelitian dan pengembangan permainan maze angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan tergolong masih sederhana sehingga saat anak menggunakannya itu secara berkelompok dan bergatian agar anak dapat menggunakannya dengan cara bergantian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuans anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan, dari hasil perhitungan yang peneliti dapatkan diperoleh $t_{hitung} = 3,634$ sedangkan $t_{tabel} = 1,77093$ karena $t_{hitung} = 3,634 > t_{tabel} = 1,77093$ berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan maze angka dengan anak dalam mengenal lambang bilangan. Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan maze angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Peneliiian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arifin, Zainal. (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Constantina & Hasibun. (2018). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Coupley, Juanita. (2018). *The Young Child and Mathematics*. Washington: D.C. NAEYC.
- Dianmarta, Alfian & Sulthoni. (2019). Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1).
- Fadlillah, Muhammad. (2018). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Fatmaini, Siti dkk. (2020). Bermain Media Maze Angka dan Keterampilan Lambang Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal FKIP Universitas Lampung*.
- Heriantoko. (2018). Peningaktan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember, *Jurnal Pendidikan*.
- Ihsan, Nurul. (2018). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara
- Ima, Ghozali. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan program IBM SPSS19*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponogoro.
- Ismail, Fajri. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Istianah, Lailatul, dkk. (2020). *Merancang Membuat APE Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Istiaty. (2018). Permainan Edukatif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Layli. (2018). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8.
- Maghfiroh, Sholihatul. (2018). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Masitah & Wahyuni. (2017). Peningkatan Vasiial Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas, 6.
- Mulyadi. (2020). *Evaluasi Pendidikan : Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan*. Malang : UIN-Maliki Press
- Nurani Sujiono, Yuliani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Offset.
- Nurlaela, Ermi & Lenny Nuraeni. (2021). Pengaruh Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, 4(2).
- Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Taman Sidoarjo: Zifatama Publishing.

- Rukmansyah. (2018). *Kamus Pintar Matsains*. Bandung: Epsilon Grup.
- Seefeld, Carol. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Sriningsih, Nining. (2018). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Tadkiroatun, Musfiroh. (2018). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Udani dkk. (2019). Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara III Sempu di Mengwi Badung. *Jurnal Pendas Universtas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Vediasmari, dkk. (2018). Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media, *E-journal PG PAUD*, 1(3).
- Wahyuni, Sri & Jamiludin Usman. (2020). Penerapan Permainan Mze dalam Pembelajaran unruk Mengembangkan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Widyastuti, Ana. (2018). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yulistari, Novita. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. (*Fkip Untirta*), 5(2).