

**EFEKTIVITAS MAZE HITUNG MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK KARYA TABING PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**WINDA WIDYASTUTI
NIM : 2011/1105820**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

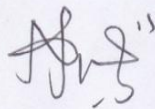
Judul :Efektivitas *Maze* Hitung Modifikasi Terhadap
Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-
kanak Karya Tabing Padang.

Nama : Winda Widyastuti
TM/NIM : 2011/1105820
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juni 2015

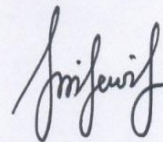
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Nurhafizah, M.Pd
NIP 19731014 200604 2 001

Pembimbing II



Saridewi, M.Pd
NIP 19840524 200812 2 001

Ketua jurusan,



Dra. Hi Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

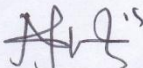
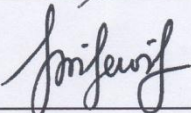
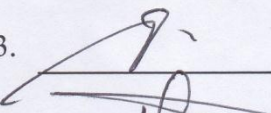
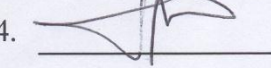
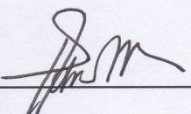
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Efektivitas Maze Hitung Modifikasi Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang

Nama : Winda Widyastuti
NIM : 2011/ 1105820
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juni 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Nurhafizah, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Saridewi, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	5. 

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, wujud syukur terbesarku untuk Allah SWT pemilik kehidupan ini. Dan kekasih Allah ya Rasul Muhammad SAW beserta para sahabat nabi. Saya percaya, Allah tidak akan salah memberikan nikmat kepada hambanya. Berusahalah.

Kedua orangtua ku, Bapak Katiman dan Ibu Sutinem serta saudara semata wayang ku, Windy Kaunang Yogi Saputra, kalianlah sumber energi dan pusat gravitasi yang selalu menjadi alasan keberadaan saya dikehidupan ini.

"Terimakasih telah memilihkan doa-doa terbaik dalam sujudmu yang khusyu' untuk ku Ibu dan Bapak ku"

"Segeralah S.Hum, Seniman ku, Windy Kaunang. Berusahalah, sempurnakanlah senyum kedua orangtua kita"

Akhirnya keserjanaan ku ini kubuktikan sebagai alasan bahwa orangtua ku adalah orangtua paling hebat sedunia.

"Isnain Sheva Zulian, Alvino Bayu, Cha-cha, Bima, Kaka Abdila, Irvan
-tumbuhlah besar menjadi yang kalian cita-citakan"

Terimakasih atas kerendahan hati Fahmi Akbar (S.Pd), tetaplah menjadi pria yang pantas di doakan.

Orang-orang yang senantiasa dalam pelukan, Engla Devitawati S.Pd, Resta Novika Aryanti S.Pd dan Cintya Prameswari S.Pd, kepada kalian yang telah berada di belahan bumi lain, terimakasih telah menguatkan kita semua.

Fitri Yanti S.Ds, Nurul Hidayah, Sisilowati, selalulah menjadi teman yang membahagiakan.

Teater Serunai Laut, tetaplah menjadi rumah. Aku akan selalu pulang.

Keluarga besar PG-PAUD 2011, terimakasih kita belajar banyak hal.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah lazim. Jika terdapat kecurangan atau menyadur karya hasil orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, Juni 2015



Yang menyatakan

Winda Widyastuti

NIM 1105820/2011

ABSTRAK

Winda Widyastuti. 2015. Efektivitas *Maze* Hitung Modifikasi Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Di Taman Kanak-Kanak Karya Tabing Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang dalam perkembangan kognitif khususnya kemampuan konsep bilangan anak-anak sudah belajar mengenal konsep bilangan dengan benda-senda yang ada disekolah, seperti balok-balok. Dalam menyebutkan bilangan anak masih belum bisa menyesuaikan dengan bilangan yang ditunjuk. Selain itu anak belajar konsep bilangan dengan menghitung gambar pada majalah. Untuk itulah penggunaan alat permainan *Maze* Hitung Modifikasi efektif terhadap kemampuan konsep bilangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *maze* hitung modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat keefektifan yang signifikan dalam penggunaan *maze* hitung modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperiment*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang yang berjumlah 3 kelas yang terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling*, yaitu kelompok B2 dan kelompok B3 masing-masingnya berjumlah 16 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes lisan, berupa pernyataan sebanyak 6 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan *Maze* Hitung Modifikasi memiliki nilai rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan Majalah *Maze*. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Maze* Hitung Modifikasi dapat memberikan efektivitas yang signifikan terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang pada semester dua tahun ajaran 2014/2015.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi **“Efektivitas *Maze* Hitung Modifikasi terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang”** ini. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak UsiaDini. Proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan karunianya yang tak henti-hentinya.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Ibu Saridewi, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Syahrul Ismet, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dengan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada penulis.
8. Bapak ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
9. Majelis guru dan Kepala Sekolah serta semua murid TK Karya Tabing Padang
10. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler Mandiri 2011, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu penulis menerima saran yang positif bagi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juni 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	6
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	7
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	8
3. Hakekat Kognitif	9
a. Pengertian Kognitif.....	9
b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak	11
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif	12
4. Hakekat Konsep Bilangan Anak Usia Dini	13
5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	15
a. Pengertian Bermain.....	15
b. Tujuan Bermain	16

6.	Hakikat Alat permainan <i>Educative</i>	17
a.	Pengertian Alat Permainan <i>Educative</i>	17
b.	Tujuan Alat Permainan <i>Educative</i>	18
c.	Syarat-Syarat.....	19
d.	Fungsi Alat Permainan <i>Educative</i>	19
7.	Hakikat Maze	21
a.	Pengertian <i>Maze</i>	21
b.	Manfaat permainan <i>Maze</i>	22
8.	Maze Hitung Modifikasi	23
B.	Penelitian Yang Relevan	25
C.	Karangka Konseptual	26
D.	Hipotesis.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
A.	Jenis Penelitian.....	30
B.	Populasi dan Sampel	31
C.	Variabel dan Data	32
D.	Definisi Operasional.....	33
E.	Instrumentasi Penelitian	34
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
G.	Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		48
A.	Deskripsi Penelitian	48
B.	Analisis Data	65
C.	Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP.....		79
A.	Simpulan	79
B.	Implikasi.....	79
C.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....		81
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.Desain Penelitian.....	30
Tabel 2.Jumlah Anak TK Karya Tabing Padang	31
Tabel 3.Sampel Penelitian.....	32
Tabel 4.Kisi-kisi Instrumen Penelitian Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak	36
Tabel 5.Instrumen Pernyataan.....	37
Tabel 6.Rubrik Untuk Item Pernyataan	39
Tabel 7.Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test Kemampuan Konsep Bilangan Anak.....	49
Tabel 8.Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test Kemampuan Konsep	52
Tabel 9.Rekapitulasi Hasil Pre-test Kemampuan Konsep Bilangan Anak di	55
Tabel 10.Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Kemampuan Konsep Bilangan.....	58
Tabel 11.Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Kemampuan Konsep Bilangan Anak	61
Tabel 12.Rekapitulasi Hasil Post-test Kemampuan Konsep Bilangan Anak.....	63
Tabel 13.Hasil Perhitungan Pretest Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan	66
Tabel 14.Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 15.Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68
Tabel 16.Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian Dengan <i>t-test</i>	69
Tabel 17.Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	70
Tabel 18.Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas.....	71
Tabel 19.Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	72
Tabel 20.Hasil Perhitungan <i>Post-test</i> Pengujian Dengan <i>t-test</i>	73
Tabel 21.Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> Dan Nilai <i>Post-Test</i> ...	73

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1.Kerangka Konseptual.....	28

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1.Data nilai <i>Pre-test</i> kelompok Eksperimen.....	50
Grafik 2.Data nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	53
Grafik 3.Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan	56
Grafik 4.Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen.....	59
Grafik 5.Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Kontrol	62
Grafik 6.Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Grafik 7.Data Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Konsep Bilangan	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alat Permainan Maze Hitung Modifikasi	25
FOTO UJI VALIDASI	
Gambar 1. Guru menjelaskan cara bermain pada anak.....	201
Gambar 2. Guru memperagakan cara bermain pada anak	201
Gambar 3. Anak menghitung dari 1-20.....	202
Gambar 4. Anak menghitung miniatur binatang.....	202
Gambar 5. Anak menunjuk lambang bilangan.....	203
Gambar 6. Anak mengurutkan miniatur binatang dari 1-20	203
FOTO PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN (B3)	
Gambar 1. Guru menjelaskan pada anak tentang cara bermain	204
Gambar 2. Guru memperagakan cara bermain pada anak	204
Gambar 3. Anak menyebutkan angka 1-20.....	205
Gambar 4. Anak menghitung miniatur binatang 1-20	205
Gambar 5. Anak menunjuk lambang bilangan.....	206
Gambar 6. Anak memasukan miniatur binatang sesuai label angka.....	206
FOTO PENELITIAN KELAS KONTROL (B2)	
Gambar 1. Guru menjelaskan cara mengerjakan majalah <i>Maze</i>	207
Gambar 2. Guru memperagakan cara mengerjakan majalah <i>Maze</i>	207
Gambar 3. Anak mengerjakan majalah <i>Maze</i>	208
Gambar 4. Anak mengerjakan majalah <i>Maze</i> menghubungkan gambar dengan.	208
Gambar 5. Anak menghitung gambar binatang pada majalah <i>Maze</i>	209
Gambar 6. Anak menunjukan hasil dari mengerjakan majalah <i>Maze</i>	209

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 rencana kegiatan harian	84
lampiran 2 instrument penelitian.....	144
lampiran 3 rubrik untuk item pernyataan	146
lampiran 4 instrumen pernyataan	148
lampiran 5 tabel analisis item untuk perhitungan validitas item.....	149
lampiran 6 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 1	150
lampiran 7 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 2	152
lampiran 8 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 3	154
lampiran 9 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 4	156
lampiran 10 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 5	158
lampiran 11 tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 6	160
lampiran 12 hasil analisis item instrumen kemampuan konsep	162
lampiran 13 tabel perhitungan mencari reliabilitas tes.....	163
lampiran 14 analisis item untuk perhitungan reliabilitas tes.....	164
lampiran 15 daftar nilai <i>pre-test</i> kelompok eksperimen	166
lampiran 16 daftar nilai <i>pre-test</i> kelompok kontrol	167
lampiran 17 nilai <i>pre-test</i> kemampuan konsep bilangan anak	168
lampiran 18 perhitungan mean dan varians skor <i>pre-test</i>	169
lampiran 19 perhitungan mean dan varians skor <i>pre-test</i>	171
lampiran 20 persiapan uji normalitas (liliefors) dari nilai <i>pre-test</i> kanak-kanak karya tabing padang	173
lampiran 21 persiapan uji normalitas (liliefors) dari nilai <i>pre-test</i> kanak-kanak karya tabing padang	175
lampiran 22 uji homogenitas nilai <i>pre-test</i> (uji barlett)	177
lampiran 23 uji hipotesis nilai <i>pre-test</i>	179
lampiran 24 daftar nilai <i>post-test</i> kelompok eksperimen	180
lampiran 25 daftar nilai <i>post-test</i> kelompok kontrol	181
lampiran 26 nilai <i>post-test</i> kemampuan konsep bilangan anak.....	182
lampiran 27 perhitungan mean dan varians skor <i>post-test</i>	183
lampiran 28 perhitungan mean dan varians skor <i>post-test</i>	185
lampiran 29 persiapan uji normalitas (liliefors) dari nilai <i>post-test</i> kanak-kanak karya tabing padang	187

lampiran 30 persiapan uji normalitas (liliefors) dari nilai post-test kanak-kanak karya tabing padang	189
lampiran 31 uji homogenitas nilai <i>post-test</i> (uji barlett)	191
lampiran 32 uji hipotesis nilai <i>post-test</i>	193
lampiran 33 tabel nilai r product moment	194
lampiran 34 tabel kurva distribusi normal	195
lampiran 35 tabel nilai kritis l untuk uji liliefors	197
lampiran 36 nilai-nilai <i>chi square</i>	198
lampiran 37 tabel nilai t (untuk uji dua ekor).....	200
lampiran 38 foto uji validasi	201
lampiran 39 foto penelitian di kelas eksperimen (B3)	204
lampiran 40 foto penelitian di kelas kontrol (B2)	207

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dalam jalur formal, non formal dan informal. Pada pendidikan jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA). Sedangkan jalur non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan Kelompok Bermain (KB) (Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 58 Tahun 2009).

PAUD bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak usia dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pengembangan PAUD meliputi pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Aspek perkembangan yang dikembangkan dalam pengembangan PAUD adalah kognitif, bahasa, fisik atau motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral. Salah satu aspek perkembangan anak yang sedang berkembang pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk

menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dengar, rasa dan raba ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Kemampuan kognitif diartikan sebagai kemampuan berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan sebab pada anak. Perkembangan kognitif ini ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenali, membandingkan, menghubungkan, membedakan beberapa buah benda serta mengenal konsep bilangan pada anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Karya Tabing dalam perkembangan kognitif khususnya kemampuan konsep bilangan anak-anak sudah belajar mengenal konsep bilangan dengan benda-benda yang ada disekolah, seperti balok-balok. Dalam menyebutkan bilangan anak masih belum bisa menyesuaikan dengan bilangan yang ditunjuk. Selain itu anak belajar konsep bilangan dengan menghitung gambar pada majalah. Anak menghitung gambar dan mencari angka yang tepat sesuai dengan jumlah gambar. Kemampuan konsep bilangan dengan menggunakan *Maze* hitung modifikasi belum pernah dilakukan di Taman Kanak-kanak Karya Tabing. *Maze* hitung modifikasi adalah alat permainan mencari jejak yang dimodifikasi dengan menggunakan miniatur binatang. Alat permainan ini sangat bagus digunakan dalam pengembangan kemampuan konsep bilangan anak. Alat permainan *Maze* hitung modifikasi yang dinilai peneliti

sangat menarik dan dapat digunakan anak secara langsung dalam pembelajaran akan memberi anak pengalaman lebih.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “ **Efektivitas Maze Hitung Modifikasi terhadap Kemampuan Konsep Bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan matematika di Taman Kanak-kanak Karya Tabing adalah sebagai berikut:

1. Dalam menyebutkan bilangan anak masih belum sesuai dengan bilangan yang ditunjuk.
2. Dalam menuliskan bilangan anak masih belum sesuai dengan yang disebutkan.
3. Alat permainan *Maze Hitung Modifikasi* belum pernah dilakukan di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang.

C. Pembatasan Masalah

Agar lebih terarahnya penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah di dalam penelitian yaitu “Alat permainan *Maze Hitung Modifikasi* belum pernah digunakan di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak”

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini di tuangkan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: Seberapa efektifkah *Maze* Hitung Modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Karya Tabing Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Maze* Hitung Modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan mutu pendidikan. Secara spesifik manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak.

2. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh suatu informasi strategi pembelajaran yang lebih variatif. Dan penggunaan media yang baru yang lebih inovatif dalam menunjang pembelajaran anak di TK kemampuan konsep bilangan anak.

3. Bagi Anak Didik

Mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan pengembangan kemampuan konsep bilangan anak.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai rujukan dan pertimbangan dalam pengembangan kualitas pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Mulyasa (2012:16) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Menurut Yulsofyofriend (2013:1) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang memiliki potensi yang berbeda-beda dan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Menurut Bredecam, dkk dalam Barnawi (2012:34) karakteristik anak usia dini adalah : 1) Anak bersifat unik; 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan; 3) Anak bersifat aktif dan enerjik; 4) Anak itu egosentris; 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi; 8) Anak masih

mudah frustrasi; 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak; 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial; 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Suryana (2013:31) menyatakan bahwa secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, diantaranya yaitu anak bersifat egosentris, anak yang memiliki rasa ingin tahu, anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat egosentris, unik, suka bermain dan merupakan masa belajar yang sangat potensial untuk dikembangkan.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyadi (2013:17) Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan pada aspek kepribadian anak. Oleh karena itu PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadianya secara dan potensi yang dimilikinya secara maksimal.

Menurut Trianto (2010:24) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan dasar untuk mengembangkan potensi anak melalui bimbingan dan pemberian rangsangan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang baik.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:5) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat di pandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar perlu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya.

Menurut Musbikin (2010:47) tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Pertama, memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya. *Kedua*, mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi , sehingga jika terjadi penyimpangan , dapat dilakukan intervensi dini. *Ketiga*, menyediakan pengalaman beraneka ragam dan mengasyikan bagi anak usia dini , yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang , sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD). *Keempat*, membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif mandiri, percaya diri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. *Kelima*, mengembangkan potensi kecerdasan spiritual , intelektual, emosional, dan social peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut Trianto (2010:24) tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, Intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah membentuk individu yang berkualitas agar memiliki kesiapan dalam mengembangkan segala potensi.

3. Hakekat Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan , menilai dan mempertimbangkan

suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Piaget dalam Santrock (2007:244) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui proses yang disebut dengan adaptasi yang merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi.

Alferd Binet dalam Susanto (2011:51) mengemukakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok , terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik.

Sujiono (2005:40) mengatakan bahwa perkembangan kognitif secara lebih luas menyangkut kreatifitas, imajinasi dan ingatan, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat ber fikir.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses yang terjadi melalui pengalaman-

pengalaman dan adaptasi yang mendukung perkembangan berfikir dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran anak .

b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Menurut Depdiknas (2010:14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengelola proses belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Susanto (2011:48) mengatakan bahwa pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya , sehingga dengan pengetahuan yang di dapatkannya tersebut anak akan dapat

melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Kognitif pada anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran sehingga suatu kegiatan dapat mendukung pengembangan berfikir dan pembelajaran bagi anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif anak adalah agar anak dapat bereksplorasi melalui daya pikir anak dan presepsinya terhadap sesuatu serta stimulasi terpadu.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Pada rentang usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar.

Karakteristik perkembangan kognitif menurut Mudjito (2006: 9) antara lain:

- 1) dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya; 2) dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar; 3) dapat menumpuk

balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan; 4) dapat memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran; 5) dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat; 6) dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan; 7) menceritakan kembali tiga gagasan utama dari suatu cerita; 8) mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah; 9) mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

Menurut Suyadi (2010:82) pada tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, anak-anak mulai menaruh perhatiannya pada simbol-simbol disekitarnya. Dalam waktu yang tidak lama mereka segera mengetahui bahwa berbagai simbol tersebut memiliki arti sendiri. Pemahaman terhadap berbagai simbol tersebut secara tidak langsung merangsang anak untuk menaruh perhatian pada kertas yang terdapat gambar menarik dan tulisan menarik. Mulai dari sini anak telah tertarik untuk belajar membaca menulis dan berhitung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif adalah perkembangan kognitif seseorang dibangun atas tingkat pencapaian perkembangan sebelumnya yang saling berkaitan satu sama lain.

4. Hakekat Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Peka terhadap bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu

(Hartneet & Gelman, 1998) dalam Wasik (2008:392). Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak-anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti “lebih banyak” dan “kurang banyak”.

Menurut Triharso (2013:49) konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung.

Ketika kepekaan terhadap bilangan anak mulai berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung menghitung. Anak-anak pada usia ini mulai mengerti bahwa kata “satu” menunjukkan satu benda tunggal dan bahwa benda” lebih banyak dari satu “dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudahnya yaitu dua, tiga, empat, lima dan seterusnya.

Menurut Sujiono (2005:11) konsep bilangan adalah suatu proses yang berjalan perlahan. Anak mengenal konsep bilangan dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pemikiran berapa jumlah atau berapa banyak.

Menurut Wasik (2008:393) konsep bilangan dan keselarasan bilangan satu lawan satu menjadi lebih solid bagi anak usia dini. Anak-anak melakukan lebih banyak usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Menghitung bisa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari anak.

Menurut Susanto (2011:62) klasifikasi pengembangan kognitif salah satunya adalah pengembangan aritmatika. Adapun pengembangan aritmatika adalah kemampuan yang di arahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan yaitu : (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan (c) menghitung benda (d) mengenali nilai himpunan benda dengan nilai bilangan benda (e) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah salah satu konsep kepekaan terhadap bilangan dimana menetapkan nilai bilangan dari suatu benda.

5. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian waktu untuk bermain. Bentuk permainnnya beragam, berdasarkan fenomena tersebut para ahli menentukan bahwa bermain harus menjadi jiwa dari setiap pembelajaran anak usia dini. Bermain sambil belajar, dimana esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini.

Triharso (2013:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat, yang menghasilkan

pengertian dan memberikan informasi, memberikan memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Mayesti dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sangat disukai anak. Kegiatan ini akan membuat anak menjadi senang dan akan membuat anak menemukan ketrampilan-ketrampilan baru.

b. Tujuan Bermain

Menurut Dworetzky (1990) dalam Moeslichatoen (2004:34) mengemukakan bahwa tujuan bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Suryana (2013:140-141) menyatakan bahwa bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui

pendekatan bermain yang kreatif, interaktif serta terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak agar anak dapat kreatif, inovatif serta memelihara perkembangan optimal anak.

6. Hakikat Alat permainan *Educative*

a. Pengertian Alat Permainan *Educative*

Menurut Sudono(2000:7) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang , mengelompokkan , memadukan , mencari padanan , merangkai, membentuk , mengetok dan menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuatu bentuk utuhnya.

Direktorat PAUD dalam Wiyani & Barnawi (2012:149) mendefinisikan alat permainan *educative* sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai *educative*(pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan *educative* adalah semua benda yang mengandung nilai *educative* dapat digunakan anak untuk bermain baik yang bergerak ataupun tidak bergerak digunakan untuk menunjang pembelajaran.

b. Tujuan Alat Permainan *Educative*

Menurut Sudono (2000:8) dengan alat permainan maka kegiatan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misalnya konsep sama, lain, terhadap suatu bentuk atau warna. Hal ini berarti tujuan alat permainan sangat penting terhadap pengenalan warna misalnya warna merah, kuning, putih, dan lain sebagainya.

Inserberg dalam Hartati (2005:95) mengatakan bahwa tujuan dari alat permainan adalah 1) untuk perkembangan kognitif, 2) untuk perkembangan sosial, 3) untuk perkembangan bahasa, 4) untuk perkembangan fisik.

Wiyani & Barnawi (2012:151-152) mengatakan :

“ alat permainan *educative*, pada intinya untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut : 1) memperjelas materi yang diberikan, 2) memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, 3) memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari alat permainan *educative* adalah untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dengan alat permainan tersebut dan membuat anak tertarik dan mau untuk bermain.

c. Syarat-Syarat

Wiyani & Barnawi (2012:153-154) mengatakan adapun syarat-syarat alat permainan *educative* adalah sebagai berikut: 1) mudah dibongkar pasang, 2) mengembangkan daya fantasi, 3) tidak berbahaya.

Menurut Hartati (2005: 67) dalam pemilihan alat permainan sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut 1) alat permainan tidak berbahaya bagi anak, 2) bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak, 3) peralatan permainan tidak terlalu rapuh, 4) tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan syarat-syarat dari alat permainan *educative* adalah alat permainan tidak berbahaya bagi anak, mudah dibongkar pasang, tahan lama atau tidak terlalu rapuh, dapat mengembangkan daya fantasi anak dan tingkat kesulitan dari alat permainan dapat disesuaikan dengan rentang usia anak.

d. Fungsi Alat Permainan *Educative*

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.

Wiyani & Barnawi (2012:154-156) mengatakan fungsi-fungsi alat permainan *Educative* adalah sebagai berikut :

“1) menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian ransangan indikator kemampuan anak, 2) menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, 3) memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, 4) memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya”.

Menurut Yulianty (2012:84) fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajari anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan, anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa alat permainan *educative* mempunyai banyak fungsi diantaranya menciptakan bermain yang menyenangkan dimana dengan permainan *educative* dapat menumbuhkan rasa percaya diri, membentuk citra diri positif, menumbuhkan perilaku dan kemampuan dasar serta memberikan kesempatan bagi anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya melalui alat permainan yang dimainkannya. Sedangkan Sudono (2000:8) mengatakan alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahannya.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan *educative* berfungsi dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan memberikan kesempatan anak dalam bersosialisasi serta agar anak mampu mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya.

7. Hakikat Maze

a. Pengertian *Maze*

Maze adalah permainan untuk mencari jejak atau jalan keluar melewati jalan yang berliku. Menurut Bull (2008:273) dalam kamus Oxford *maze* adalah *A system of paths in a park or garden that is design so that it is difficult to find your way through.* Artinya adalah Sebuah jaringan jalan dan pagar yang dirancang sebagai jalan yang sulit di mana kita harus mencari jalan tersebut.

Pendapat Pratama dalam Fa'aiza (2007:1) *maze* adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau ditunjukan oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan juga melatih kesabaran serta konsentrasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikan akan mendapat jalan yang salah.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *maze* adalah sebuah permainan yang bertujuan mencari jejak secara sederhana dengan melalui jalan atau labirin.

b. Manfaat permainan *Maze*

Adapun manfaat *maze* dapat diketahui dari Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) yang mengemukakan fungsi *maze* (2006:26-27) adalah 1) mampu memecahkan masalah secara sederhana 2) mengembangkan ketrampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh 3) dapat mengembangkan motorik halus anak.

Manfaat mainan tipe *maze*/papan alur secara umum adalah: 1) Melatih kesabaran, 2) mencari solusi dan mempelajari warna dan bentuk bentuk, 3) melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan), 4) Melatih motorik halus, 5) melatih alur berpikir logis, 6) *prewriting*, untuk melatih tangan anak menjadi lentur, 7) tangan anak yang lentur sangat berguna saat anak mulai belajar menulis kelak.

Sedangkan menurut Bahari (2011:50) manfaat dari mencari jejak adalah 1) mengembangkan kemampuan menggambar anak 2) meningkatkan daya kreativitas anak 3) menajamkan daya imajinasi anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *maze* adalah mengembangkan ketrampilan motori anak baik

motorik kasar ataupun motorik halus serta untuk melatih kesabaran anak dan untuk melatih anak memecahkan masalah sederhana.

8. Maze Hitung Modifikasi

Maze hitung modifikasi adalah alat permainan modifikasi dari permainan maze. Dimana permainan ini terdiri dari papan maze yang terdapat jalan atau jejak yang harus dilewati serta pemberhentian yang berupa kotak yang sudah diberi label angka. Alat permainan ini dapat digunakan untuk tema-tema tertentu. Disini penulis menggunakan tema Rekreasi dengan sub tema Tempat Rekreasi yaitu kebun binatang.

Cara permainan *maze* hitung modifikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat memilih miniatur binatang sesuai dengan yang disukai anak
- b. Pada papan *maze*, terdapat kotak-kotak yang telah diberi label angka.
- c. Guru dapat memberikan instruksi ke kotak yang diberi label angka berapa miniatur binatangnya akan digerakkan
- d. Anak dapat memasukkan miniatur binatang sesuai dengan label angka yang tertera pada kotak yang ditunjuk guru dengan cara mencari jalan yang benar menuju kotak tersebut.
- e. Jika angka 2 yang tertera pada labelnya, maka anak harus memasukan 2 buah miniatur binatang yang sama pada kotak tersebut, begitulah seterusnya sesuai dengan instruksi guru.

Sesuai dengan tujuan permainan *maze* dapat dipahami dari pendapatSafriyani(2011:63) aspek yang terstimulasi melalui kegiatan mencari jejak (*maze*) adalah : 1) kognisi anak dapat memahami arah, urutan dari tempat tujuan dari yang ditentukan dan sebaliknya ada apa saja ketika mencari jejak, mengenal bentuk dan bunyi huruf dan bisa menghitung benda konkret, 2) fisik: membuat coretan dijalan/mencari jejak.

Piaget dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses yang membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis, selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap–tahap perkembangan mental anak. Karena perkembangan intelektual anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai usia prasekolah (4-6 tahun). Lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya, serta untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit dengan menggunakan benda-benda disekitarnya.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas dimana salah satu tujuan *Maze* adalah untuk menstimulus anak dalam kemampuan kognitif yaitu anak dapat menghitung benda konkret. Dengan demikian *Maze* hitung modifikasi ini yang didesain sebagai alat permainan yang nyata bagi anak sehingga anak dapat memainkannya dengan cara menggeraknya sendiri.

Disini anak akan lebih mudah menganl konsep benda secara nyata, karena anak yang melakukan sendiri.



Gambar 1.

Alat Permainan *Maze* Hitung Modifikasi

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lianawati (2013) melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif “ *Maze*” Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Persamaan penelitian ini terletak pada alat permainan edukatif yang dipakai yaitu *maze*. Perbedaannya adalah penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif “ *Maze*” berpengaruh terhadap peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013.

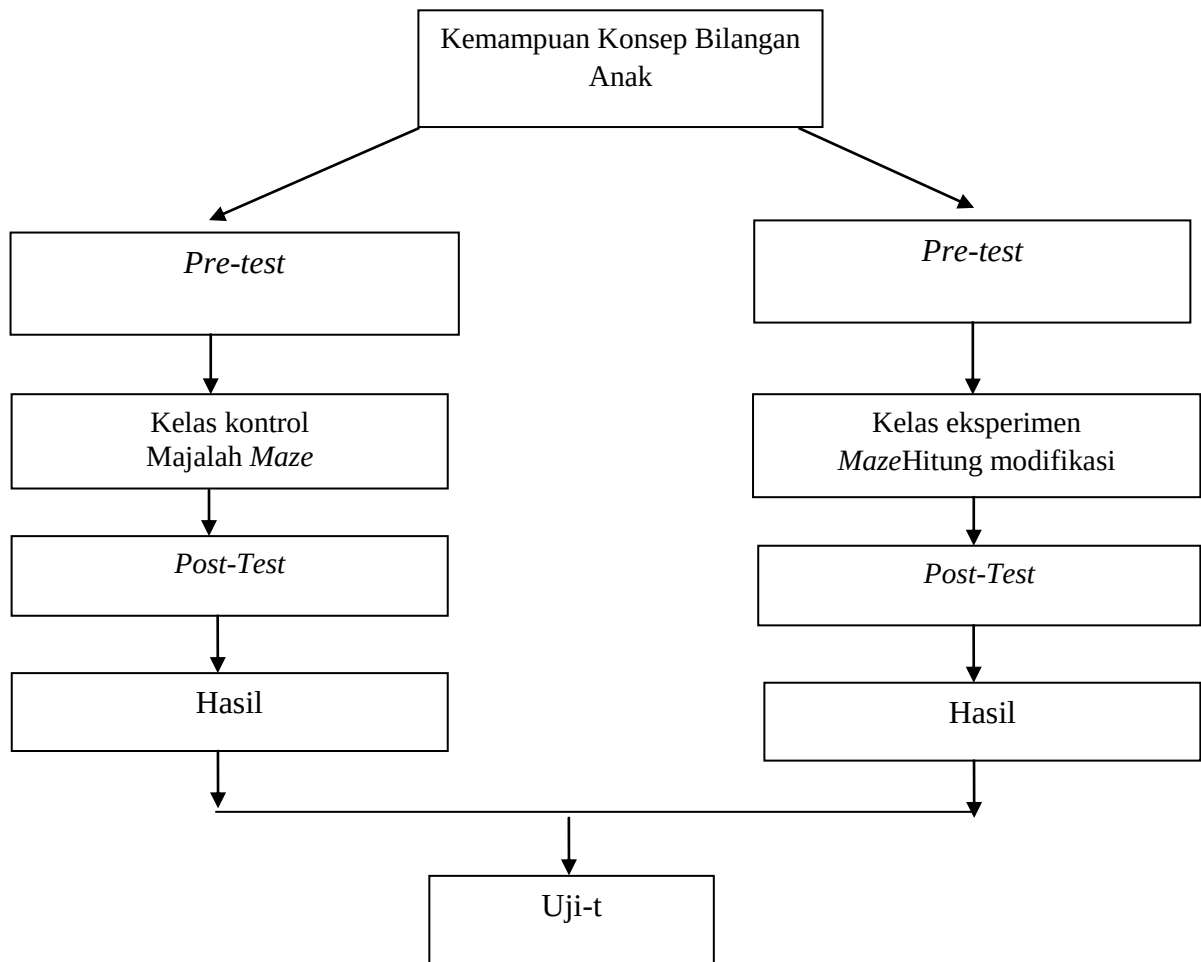
2. Suliyas Utaminingsih (2012) Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Metode Lempar Gelang Di Taman Kanak-Kanak Tarbiyah Tubanan. Persamaan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu Konsep Bilangan. Perbedaannya lainnya adalah jenis penelitian yang digunakan dimana penelitian ini menggunakan Peningkatan Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti akan menggunakan *quasy eksperimen*.
3. Zahratul Qalbi (2014) melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang Baru. Persamaan penelitian ini adalah merupakan jenis penelitiannya yaitu *quasy eksperimen* serta alat permainan edukatif yang sama yaitu *Maze*. Perbedaannya adalah pada variabel terikatnya yaitu kemampuan bercerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan "*Maze*" berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak di taman kanak-kanan Negeri 1 padang baru.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir yang terdiri atas gambaran dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sudah disusun oleh Taman Kanak-Kanak Karya Tabing, dengan demikian peneliti mengambil tema Rekreasi dengan Sub tema tempat rekreasi yaitu kebun binatang sebagai tema yang peneliti gunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan dalam konsep bilangan menggunakan alat permainan *Maze* Hitung Modifikasi. Sedangkan untuk kelas kontrol dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak menggunakan cara yang biasa yaitu dengan menggunakan Majalah *Maze*. Selanjutnya diberikan *Post-test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji-t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual *mazehitung* terhadap kemampuan konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Karya Tabing dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis yaitu dugaan sementara dan kesimpulan yang dirumuskan yang bersifat sementara. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Hipotesis Kerja (Ha): terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan *mazehitung* modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Karya Tabing Padang.

- 2) Hipotesis Nihil (H_0): tidak terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan *maze* hitung modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Karya Tabing Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat keefektifan dalam penggunaan *Maze* Hitung Modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak dibandingkan dengan penggunaan Majalah *Maze*. Terdapat perbedaan hasil kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang yang signifikan yaitu antara kelas eksperimen (B3) dan kelas kontrol (B2). Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan *Maze* Hitung Modifikasi efektif terhadap kemampuan konsep bilangan anak, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (87) dibandingkan kelas kontrol (76).

Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,8596 > 2,0422$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan konsep bilangan anak yang menggunakan *Maze* Hitung Modifikasi dengan kelas kontrol yang menggunakan Majalah *Maze*. Dengan demikian *Maze* Hitung Modifikasi terbukti efektif terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan di Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang Efektivitas *Maze* Hitung

Modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Karya Tabing Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga peneliti selanjutnya , implikasi penelitian ini adalah penggunaan Maze Hitung Modifikasi terhadap kemampuan konsep bilangan anak.

C. Saran

Pertama, Bagi guru, sebaiknya mengadakan variasi alat permainan dalam pembelajaran mengenai konsep bilangan, penggunaan alat permainan *educative* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan guna meningkatkan hasil belajar anak.

Kedua, Bagi Taman Kanak-kanak, sebaiknya pihak Taman Kanak-kanak lebih meningkatkan mutu Taman Kanak-kanak dengan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang relevan.

Ketiga, Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahari, Hamid. 2011. *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Anak*. Yogyakarta : Flash Books.
- Barnawi, dkk. 2012. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Bull, Victoria. (Ed). 2008. *Oxford Learn's Pocket Dictionary*. UK: Oxford University Press
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- _____. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- _____. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD
- Elda Susfrida. 2010. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sumpur Kudus Kab. Sijunjung*. Padang: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Fa'aiza. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Maze di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman*. Padang: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Jurusan PG PAUD UNP, 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Jurusan PGPAUD*. Padang: PGPAUD FIP UNP.
- Lianawati. 2013. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan "Maze" Pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang*. Padang: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Mudjito. 2006. *Pedoman Pembuatan Dan Pemanfaatan Alat Peraga Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.