

**PENGARUH MEDIA *MAZE* ANGKATERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN  
KANAK-KANAK HANG TUAH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH**

**MEISI AFNE FAUZIAH**

**NIM/BP : 20022162**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2025**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

### **PENGARUH MEDIA MAZE ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK HANG TUAH KOTA PADANG**

Nama : Meisi Afne Fauziah  
NIM/BP : 20022162/2020  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2025

Disetujui Oleh

Kepala Departemen



**Dr. Serli Marlina, M.Pd**  
**NIP: 19860416 200812 2 004**

Dosen Pembimbing



**Dra. Sri Hartati, M.Pd**  
**NIP: 196003051984032001**



## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengaruh Media *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Usia Anak 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Kota Padang  
Nama : Meisi Afne Fauziah  
NIM : 20022162  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2025

Tim Penguji,


Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Sri Hartati, M.Pd

1.  .....

2. Anggota : Saridewi, M.Pd

2.  .....

3. Anggota : Resti Elma Sari, M.Pd

3.  .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Meisi Afne Fauziah  
NIM : 20022162  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Media *Maze* Angka terhadap Kemampuan  
Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun  
di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 14 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Meisi Afne Fauziah

NIM. 20022162

## ABSTRAK

**Meisi Afne Fauziah. 2025. Pengaruh Media *Maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Pendidikan ini dilatarbelakangi sulitnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Hal ini sesuai dengan observasi sebelumnya yang telah dilakukan di taman kanak-kanak hang tuah padang ditemukan bahwa anak belum mampu mengenal lambang bilangan contohnya, ketika anak disuruh mengenal angka yang ada di papan tulis, tapi anak tersebut masih bingung membedakan angka seperti 5 dengan 6, contohnya ketika setiap guru masuk kelas dan minimnya ketersediaan media untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang yang berjumlah 24 anak. Teknik penggunaan sampel menggunakan teknik *sampling total* dengan sampel kelas B1 dan B2 dengan jumlah keseluruhan 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.0 *For windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini dikelas eksperimen yang menggunakan media *maze* angka lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini didukung dengan hasil perhitungan rata-rata post-test kelas kontrol 18,7 dan kelas eksperimen 20,5. Berdasarkan uji independent sample T test mendapat nilai sig  $0,012 < 0,05$  dan nilai sig (2 tailed),  $0,064 > 0,05$ . Dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa penggunaan media *maze* angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media *Maze* Angka; Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan; Anak Usia

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur, Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat dan karunia kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Maze* Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang”. Selanjutnya sholawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan bagi semua umat muslim.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengalaman, pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti ucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M.Pd, selaku penguji 1 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsil ini.
3. Ibu Resti Elma Sari, M.Pd. selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Ibu kepala Sekolah beserta Guru-guru Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang yang telah menerima serta membantu peneliti selama melakukan penelitian
7. Kedua orang tua saya ( Afrizal & Nila Kurniawati) orang hebat yang selalu penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungan ibu dan ayah saya berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Terimakasih untuk selalu berada di sisi peneliti dan menjadi alasan bagi peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Ayah, ibu, putri kecilmu sudah dewasa dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.
8. Kepada cinta kasih ketiga saudara kandung saya. Adik Meisa putri Andini, Jihan Afrilia, dan Zelin. Terimakasih atas segala do'a, usaha dan support yang telah diberikan kepada kakak dalam proses penulisan skripsi ini. tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
9. Kepada teman-teman seperjuangan saya yang tak kalah penting kehadirannya, Dila Febriza, S.Pd, Anggun Refjuandani, S.Pd, Gristia Sri Vantika, S.Or, dan Nabila Zulfi. Terimakasih telah mendengarkan keluh



kesah peneliti, berkontribusi dalam penulisan Skripsi, memberikan dukungan, semangat, tenaga. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan saya hingga penyusunan skripsi ini selesai.

10. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri. Terimakasih Meisi Afne Fauziah sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini. Terimakasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah mau memutuskan untuk menyerah. Kamu kuat, kamu hebat, Meisi Afne Fauziah.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jasa-jasa yang telah diberikan kepada peneliti. Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum berada pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi mendatang.

Padang, 14 Februari 2025

Peneliti



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Asumsi Penelitian .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat teoritis.....	8
2. Manfaat praktis .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Pustaka .....	10
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini .....	10
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	17
4. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	25
5. Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	33
6. Media <i>Maze</i> Angka.....	39
B. Penelitian Relevan .....	44
C. Kerangka Konseptual.....	46
D. Hipotesis Penelitian .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Populasi dan Sampel.....	52
1. Populasi penelitian.....	53
2. Sampel Penelitian .....	54

C.	Variabel dan Data .....	55
1.	Variabel .....	55
2.	Data .....	55
D.	Definisi operasional .....	56
E.	Instrumen dan Pengembangannya.....	56
1.	Kisi-kisi instrumen.....	57
2.	Teknik penilaian .....	59
3.	Analisis instrumen .....	62
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	65
G.	Teknis analisis data .....	66
1.	Uji normalitas .....	66
2.	Uji homogenitas.....	67
3.	Uji hipotesis.....	67
H.	Prosedur penelitian .....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>70</b>
A.	Deskripsi Penelitian .....	70
B.	Deskripsi Data .....	71
1.	Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan lambang Bilangan Pada Anak di Kelas Eksperimen (B1) .....	72
2.	Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Lambang Bilangan Pada Anak di Kelas Kontrol (B2).....	77
3.	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	81
C.	Analisis Data.....	83
1.	Analisis Data <i>Pre-test</i> .....	83
2.	Analisis Data <i>Post-test</i> .....	85
D.	Pembahasan .....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>93</b>
A.	Kesimpulan.....	93
B.	Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>95</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian .....	45
Tabel 2. Populasi Penelitian .....	48
Tabel 3. Kisi-kisi Observasi Media <i>Maze</i> Angka .....	52
Tabel 4. Instrumen Penilaian Media <i>Maze</i> Angka .....	53
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Papan Maze Angka .....	44
Gambar 2. Peneliti memberikan materi mengenai topik yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan.....	149
Gambar 3. Peneliti memperkenalkan media maze angka beserta cara mainnya kepada anak .....	149
Gambar 4. Anak mulai memainkan media maze angka .....	150
Gambar 5. Anak memasangkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangannya.....	150
Gambar 6. Peneliti menyampaikan materi mengenai topik yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan .....	151
Gambar 7. Peneliti memperkenalkan media maze angka beserta cara mainnya kepada anak .....	152
Gambar 8. Anak mulai memainkan media maze angka .....	152
Gambar 9. Guru menjelaskan tentang topik yang akan dibahas.....	153
Gambar 10. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKA maze pada anak .....	154
Gambar 11. Guru membagikan LKA maze kepada anak.....	154
Gambar 12. Anak mulai mengerjakan LKA maze .....	155



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual .....	47
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi instrumen .....	101
Lampiran 2. Instrumen Pernyataan.....	101
Lampiran 3. Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan .....	102
Lampiran 4. Tabel Data Hasil Uji Coba Instrumen Validasi .....	103
Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	104
Lampiran 6. Tabel Data Hasil Pre-test Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 7. Tabel Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol.....	105
Lampiran 8. Tabel Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen .....	106
Lampiran 9. Tabel Data Hasil Post-test Kelas Kontrol .....	106
Lampiran 10. Nilai Statistik dan Frekuensi Pre-test.....	107
Lampiran 11. Nilai Statistik dan Frekuensi Post-test .....	107
Lampiran 12. Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	108
Lampiran 13. Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	108
Lampiran 14. Hasil Pengujian Hipotesis Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	109
Lampiran 15. RPP Kelas Eksperimen .....	111
Lampiran 16. RPP Kelas Kontrol .....	130
Lampiran 17. Dokumentasi Validasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 10 Padang .....	149
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen .....	151
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol .....	153
Lampiran 20. Bimbingan Validasi Instrumen Penelitian .....	156
Lampiran 21. Surat Izin Validasi Instrumen Penelitian .....	159
Lampiran 22. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Instrumen.....	160
Lampiran 23. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	161
Lampiran 24. Surat Izin Penelitian .....	162
Lampiran 25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	163

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu investasi masa depan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Inanna, 2018) yang mengatakan bahwa melalui pendidikan satu bangsa bisa menjadi bangsa yang maju dan bermartabat. Pendidikan sangat berperan penting dalam memenuhi kehidupan manusia. Pada dasarnya anak membutuhkan bantuan dan tuntutan dari orang lain dalam rangka pembentukan sikap, tingkah laku dan keterampilan sehingga pendidikan harus diberikan sejak lahir.

Pertumbuhan dan perkembangan disini adalah secara jasmani dan rohani sehingga anak memiliki persiapan menuju pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merangsang dan membimbing anak untuk mengembangkan aspek perkembangan dan keterampilan yang dimiliki. Kemampuan kognitif, fisik, konseptual, (Vediasmari, 2015) emosional, moral, agama itu sangat penting sekali untuk di stimulasi sejak dini karena usia dini adalah masa emas (*golden age*) bagi anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia nol sampai dengan delapan tahun, pada masa ini disebut juga masa *golden age* (masa keemasan) dimana masa ini tepat untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, potensi ini dapat berkembang jika diberikan rangsangan dan pelayanan yang baik dalam pertumbuhan dan perkembangannya itu semua tidak terlepas dari proses pembelajaran yang

diberikan oleh pendidik kepada anak sejak dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting dan setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia.

PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, serta upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Muawanah, 2018). Sejalan dengan penjelasan maka peneliti juga menyimpulkan bahwa anak usia dini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia, yang hanya terjadi sekali seumur hidup.

Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah pentingnya dari aspek perkembangan lainnya adalah aspek kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat (Susanto, 2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

(Husdarta & Nurlan, 2010) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya hasil-hasil tersebut berbeda secara kuantitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode



perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut (Piaget, 2003) bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sedangkan menurut (Soeminarti & Patmodewo, 2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antara sel otak.

Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sangat penting karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan lebih lanjut. Dalam mengenalkan lambang bilangan ini tentunya guru sebagai tenaga pendidik yang profesional dituntut memiliki pendekatan-pendekatan, metode-metode, serta berbagai strategi dalam pelaksanaannya tentunya dengan memperhatikan bahwa pembelajaran ini harus sesuai dengan pertumbuhan, perkembangan, sehingga anak tidak merasa bebani, dan segala aktivitas bermain sambil belajar selalu diterapkan dalam semua pembelajaran yang menyenangkan.

Kemampuan mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini guru hanya terfokus pada pengenalan dan pemahaman konsepnya saja. Kita sebagai guru penting untuk memulai dan mengajarkan hal-hal yang sangat dasar terlebih dahulu. Dengan memulai pembelajaran mengenai lambang bilangan pada anak usia dini. Segala sesuatu yang dilakukan oleh sang guru

harusnya yang mampu mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini guru juga berperan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing dalam berlangsungnya pembiasaan dan keteladanan, serta memberikan arahan dan penguatan untuk anak didik untuk mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, penting bagi setiap anak untuk menguasai lambang bilangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. Agar anak lebih mudah dan lancar dalam mengenal lambang bilangan, diperlukan pemahaman tentang pengenalan lambang bilangan pada anak karena itu adalah kunci dalam pembelajaran pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B1 di TK Hang Tuah Padang dilakukan dengan pengenalan menggunakan pengucapan dan tulis dipapan saja, sehingga interaksi atau kegiatan yang dirasakan anak tidak menyenangkan dan hal itu membuat anak-anak bosan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Hang Tuah Padang bahwa masih ada beberapa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang bermasalah mulai dari mengenal angka bahkan ada dari beberapa anak belum bisa tau dengan angka. Hal ini dapat dilihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak dan anak tersebut belum bisa menjawab pertanyaan tersebut serta minimnya ketersediaan media untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh Peneliti menemukan beberapa masalah yang pertama mengenal angka anak masih rendah. Contohnya, ketika anak disuruh untuk mengenal angka yang ada di papan tulis, tapi anak tersebut masih bingung membedakan angka seperti “5” dengan “6”, Contohnya ketika setiap guru masuk kelas minimnya ketersediaan media untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak

Ketiga anak kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, contohnya ketika guru menjelaskan adanya kegiatan yang lain dilakukan sama anak seperti bermain dengan teman. Oleh karena itu, Peneliti akan mengeksperimenkan media *maze* angka agar dapat meminimalisir permasalahan yang ada. Media *maze* angka adalah salah satu permainan pada labirin atau alur-alur yang berliku dengan tujuan mencari keluar yang tepat untuk menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan yang sesuai. Dimana tujuan anak dalam mencari jalan keluar yang tepat memasangkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada papan *maze* dengan jumlah bilangan yang disajikan dalam berbagai bentuk karakter yang menarik perhatian anak dalam waktu tertentu. Media *maze* angka ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Urgensi riset media *maze* yang dikembangkan kemampuan pada diri anak, karena dalam kemampuan ini anak dapat menyebut lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, menggunakan lambang

bilangan untuk menghitung. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan angka pada anak adalah dengan permainan *maze* angka. Permainan *maze* angka adalah sebuah permainan yang berliku-liku yang dimodifikasi dengan berbagai warna agar dapat menarik perhatian anak dalam belajar.

Keunggulan *maze* angka menurut (Nurdin & Ibrahim, 2022) yakni *maze* terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar, *maze* mudah didapatkan dan harganya terjangkau, *maze* dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar, *maze* mudah dibawa kemana-mana dan cocok untuk anak, *maze* dapat melatih motorik anak, *maze* dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar, *maze* dapat melatih koordinasi mata tangan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka Peneliti mengangkat judul “Pengaruh Media *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Kota Padang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada dihadapi sebagai berikut :

1. Sulitnya anak dalam mengenal lambang bilangan
2. Masih kurang memahami dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan kognitif, ketangkasan, dan kefokuskan anak



3. Media yang digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang kurang bervariasi mengenal lambang bilangan

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibuat, maka Peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti agar masalahnya, tidak meluas dan menyimpang yaitu Pengaruh *maze* angka Terhadap Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Pada Anak.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan pada penelitian ini, maka Peneliti dapat merumuskan masalahnya yaitu Apakah *maze* angka itu dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi dalam penelitian ini media *maze* angka dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah Padang.

## **G. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang pengaruh *maze* angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di TK Hang Tuah Padang.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam media *maze* angka mengenal lambang bilangan.

#### **b. Bagi Anak**

Mampu untuk menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media *maze* angka.

#### **c. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengenalkan lambang bilangan anak dengan menggunakan bahan ajar *maze* angka.

#### **d. Bagi TK**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat melatih peneliti untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang efektif, serta

memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan pemanfaatan media *maze* angka mengenal lambang bilangan sebagai salah satu metode yang mengembangkan keterampilan ketangkasan anak usia dini.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada kelas eksperimen menggunakan media *maze* angka diperoleh dengan nilai tertinggi 23 dan nilai terendah 18, angka nilai rata-rata *post-test* eksperimen 20,5. Sementara pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada kelas kontrol menggunakan LKA *maze* diperoleh nilai tertinggi 20 dan nilai terendah 16, angka nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol 18,6 pencapaian kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas *pre-test* diketahui signifikan (*sig*) pada *Kolmogorov-Smirnov pre-test* eksperimen 0,075 dan kelas kontrol 0,170 sedangkan uji normalitas *post-test* diketahui signifikannya (*sig*) pada *Kolmogorov-Smirnov post-test* eksperimen 0,200 dan kontrol 0,200. Berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki  $sig > 0,05$

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data dan dikaitkan dengan tujuan penelitian disimpulkan bahwa media *maze* angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Padang.

**B. Saran**

- a. Bagi anak, diharapkan agar kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat dikembangkan dengan baik melalui media *maze* angka
- b. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak, serta memotivasi guru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu dan Cholid Narbuko. 2009. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad, Rivai, dan Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran (Penguasaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Asrori, M. 2003. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Wineka Media.
- Aziz, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Badru , Zaman dan Cucu, Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak*. Bandung: UP.
- Constantina, Hasibuan. 2015. "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A." *Jurnal Pendidikan PAUD Universitas Negeri Surabaya* 4(2).
- Darajat, Zakiyah. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Faidah, N, H dan Sima, M, E. 2021. "Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Ikhwan." *Jurnal Ceria ( Cerdas Energik Responsif Inovatif Aadaptif)* 4(4).
- Farida, Juniarti; Nopika, Dwi Arofah; dan Siti Raf'ah Azizah. 2018. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita." *Jurnal Tunas Siliwangi* 4(1).
- Gardner, Howard. 1983. *Multiple Intelligences ( Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek)*. New York: Basic Books.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, N. 2020. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press
- Harianti, Diah. 2010. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdinas.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Pendidikan Nasional.
- Heriantoko, Bima Cahya. 2012. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Maz pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas II di SLB C TPA Jember." *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa* 1(1).
- Herman Zaini, dan Kurnia Dewi. 2017. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1).
- Hulu Victor Trismanjaya, dan Sinaga Taruli Rohana. 2019. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan STATCAL*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Inanna. 2018. "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa yang Bermoral." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 1(1).
- Istiati, Catarina. 2006. *Pembelajaran Baca Tulis Hitung di Sekolah*. Yogyakarta: Depdiknas Dirjen PMP dan TKPP dan PGM.
- Isy, Yahya. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Balango." *Eprints : Universitas Negeri Gorontalo*.

- Jean Piaget dan Barbel Inhelder. 2010. *Psikologi Anak Ter Miftahul Jannah*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Latif, M; Zukhairina; Zubaidah; Rita dan Afandi, M. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Muawanah. 2018. "Implikasi Psikologi Perkembangan Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Viijacariya* 5(2).
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persabda Pers.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ninik Komalasari dan Sofiati Dewi. 2015. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Flanel Angka Pada Anaka Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pendidikan Usia Dini Unesa* 5(1).
- Nugraha, Ali. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: PT Kencana Prenada Media.
- Patmodewo. 2003. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Purnamsari, Nisa. 2013. "Kemampuan Membilang Menggunakan Balok Cluisanare." *Universitas Negri Yogyakarta*.
- Rosidah, Layli. 2014. "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2).
- Rika, Kurnia, R; Mutmainnah, Nurialistiawati;Syamsuardi; Herman. 2022. "Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemmapuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Kumara Cendekia* 10(4).
- Ramli, Abdullah. 2016. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4(1).
- Sadiman, Arif. 2003. *Media Pendidikan : Pemgetian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persabda.



- Santoso, Agus. 2015. "Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma." *Jurnal Penelitian*.
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Parametrik Untuk Peneltian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Partini, Siti. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: IKIP.
- Sitoyo, S dan Sodik, M, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Suyadi, Ulfa Maulidya. 2015. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soemiarti, Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudarma. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Genius.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujiono, Yuliarni Nuraini; dan Bambang Sujiono. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, D. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.

- Suryana, D. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryana, D. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Maulidya, Suyadi; dan. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: Rosda.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tatminingsih, S, L, H; dan Cintasih, I. 2019. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tyas, Arnadi. 1995. *Buku Latihan Anak Tingkat Labirin*. Jakarta: Grasindo.
- Udani, I.G.A.K. 2018. "Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi." *jurnal Pendas Universitas Pendidikan Ganesha* 4(1).
- Utami, Palupi Asteti. 2018. "Pengaruh Strategi Service Learning Bermodel Problem Based Learning Terhadap Problem Solving Skills dan Sikap Ingin Tahu Siswa." *E-Journal Pendidikan IPA* 7(7).
- Vediasmari. 2015. "Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak." *Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 3(1).
- Wahyudi. 2009. *Peningkatan dan Pengayaan Matematika 1*. Jakarta: Ipa Abong.
- Yasar, Aral Gursoy. 2012. "An Investigation Of The Effect Of Puzzle Design On Children's Development Areas." *Procedia-Sosial And Behavioral Sciences* 51(1).