



## EFEKTIVITAS PERMAINAN *BIG MAZE* TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL ANGKA USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AN-NUR

Oleh :

Cici Ramadhani<sup>1</sup>, Zulminiati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Indonesia

E-mail : [ciciramadhani1103@gmail.com](mailto:ciciramadhani1103@gmail.com)

DOI: 10.17509/edukids.v18i2.33955

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk dapat memperoleh gambaran mengenai bagaimana efektivitas mengenal angka 1-10 melalui permainan *Big Maze* pada anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*quasi eksperimen*). Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B1 kelas eksperimen menggunakan permainan *Big Maze* untuk mengenal angka 1-10 dan kelompok B2 kelas kontrol menggunakan permainan tangga angka untuk mengenalkan angka 1-10. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan *Big Maze* terhadap mengenal angka anak di Taman Kanak-kanak An-Nur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 85,625 dan rata-rata kelas kontrol 75,625. Yang berarti bahwa ada terjadinya peningkatan di kelas eksperimen ketika menggunakan permainan *Big Maze*, maka penggunaan permainan *Big Maze* efektif digunakan pada kemampuan mengenal angka 1-10 usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak annur.

**Kata kunci:** Mengenal angka, *Big Maze*, kognitif

**Abstract:** This study aims to be able to obtain an overview of how the effectiveness of recognizing numbers 1-10 through the *Big Maze* game for children aged 5-6 years at An-Nur Kindergarten. This study used an experimental method (*quasi experimental*). The sample in this study was group B1, the experimental class using the *Big Maze* game to recognize numbers 1-10 and group B2. The control class used the number ladder game to introduce numbers 1-10. The technique used in data collection in this study is a test used to see the effect of using *Big Maze* on recognizing children's numbers in An-Nur Kindergarten. The results showed that the learning outcomes in the experimental class had an average value of 85, 625 and an average of 75.625 in the control class. Which means that there is an increase in the experimental class when using the *Big Maze* game, so the use of the *Big Maze* game is effectively used in the ability to recognize numbers 1-10 aged 5-6 years in annur kindergarten.

**Keywords:** Recognizing numbers, *Big Maze*, cognitive

## PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan anak yang mempunyai rentang umur dari 0 hingga 6 tahun. Pada umur ini anak hendak hadapi perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat untuk kehidupan berikutnya. Anak hendak terletak di masa kondusif buat menumbuh kembangkan keahlian raga, bahasa, sosial emosional, spiritual, serta kognitif yang terus hadapi masa tercepat dalam pertumbuhan hidup manusia. Anak pada umur ini hendak memerlukan rangsangan( stimulasi) buat menolong perkembangan serta perkembangannya baik jasmani serta rohani yang hendak pengaruhi pada kehidupan pada waktu depannya. Maghfiroh, Abidin& Suwaleh( 2017).

Suryana( 2013) Mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: 1) Anak bersifat egosentris, ia memandang dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. 2) Anak memiliki rasa ingin tahu besar, anak berpandangan jika dunia ini dipenuhi hal- perihal yang menarik dan luar biasa baginya. 3) Unik, anak memiliki keunikan sendiri semacam dalam gaya belajar, atensi dan latar balik keluarga. 4) Anak kaya imajinasi dan fantasi, mereka tertarik dengan hal- perihal yang bersifat imajinasi sehingga mereka kaya dengan fantasi. 5) Anak memiliki konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit buat berkonsentrasi pada sesuatu kegiatan dalam waktu yang lama.

Pada masa usia 5- 6 tahun sangat berarti buat memberikan rangsangan maupun stimulasi yang cocok kepada anak, sehingga dapat mengoptimalkan aspek- aspek pertumbuhan anak. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia( Permendikbud) No 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak( STTPA), terdapat 6 aspek perkembangan yang harus di optimalkan pada anak usia dini. Aspek- aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik- motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Bersumber pada obsevasi awal di TK An- Nur sebagian anak masih kesusahan dalam memahami angka 1- 10. Perihal ini sebab anak belum memahami wujud angka, sehingga dalam mengerjakan tugas dari guru, anak masih hadapi kesusahan. Misalnya dalam menulis serta mencontoh angka masih banyak yang salah serta terbalik, kala anak disuruh kedepan buat menulis angka anak tidak dapat kecuali memandang urutannya terlebih dulu, sebab tidak memahami wujud dari angka tersebut. Dalam pemberian stimulasi memahami angka pada anak, umumnya guru hanya memakai LKA ataupun kartu bergambar sehingga aak jadi bosan serta tidak tertarik buat menjajaki aktivitas belajar. Perihal tersebut diakibatkan sebab media yang kurang menarik serta mengasyikkan untuk anak.

Dalam berkata angka 1- 10, menguasai angka dengan benda- barang 1- 10 serta membuat urutan angka 1- 10, dikira sulit oleh anak. Karena adanya pengaruh didalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan keadaan yang sebetulnya dimana didalam menguasai angka pengamat cenderung mengenakan media papan tulis maupun novel, maupun pada disaat menguasai angka biasanya pendidik langsung mengenakan simbol angka yakni 1, 2, 3 dan seterusnya dan pendidik menulis angka 1 di papan tulis setelah itu anak- anak menirukan menulis angka 1 semacam yang dicontohkan. Yuliarti( 2018).

Pengenalan angka 1- 10 selaku lambang banyaknya sesuatu barang, bisa dicoba lewat bermain. Lewat bermain anak hendak merasa terpenuhi kebutuhannya dalam belajar serta bermain disekitar area anak. Sudaryanti, 2006: 6( dalam Wahyuni& Sukmawati, 2020)

Fadillah( 2017: 6) bermian merupakan serangkaian aktivitas ataupun kegiatan anak buat bersenang- senang. Apa juga tipe kegiatannya, sepanjang itu ada faktor kesenangan ataupun kebahagiaan untuk anak usia dini, hingga dapat diucap selaku bermain.

Salah satu game yang bisa memahami bilangan anak usia dini merupakan permainan Big Maze. Bagi Dianmarta& Sulthoni( 2018) Maze dalam bahasa Inggris mempunyai makna membingungkan. Di Indonesia Maze biasa diucap labirin. Maze ialah suatu media yang mempunyai banyak jalur- jalur yang saling menghubungkan. Jalan pada Maze umumnya berliku serta berbelok- belok dan kadangkala kala merupakn jalan yang yang buntu ataupun jalan yang memiliki halangan.

Maghfiroh, dkk( 2017) Permainan Maze ialah suatu permainan wujud puzzle tetapi Maze ini berupa percabangan jalur dimana dalam bermainnya seorang wajib mencari jalur keluar dari pintu masuk ke satu ataupun lebih pintu keluar. Khasiat dari media Maze angka ini ialah: 1) melatih koordinasi mata dengan tangan,( 2) melatih kesabaran,( 3) meningkatkan pengetahuan,( 4) melatih konsentrasi. Wahyu& Usman( 2020).

Media Maze angka merupakan permainan mencari jejak yang berguna buat melatih anak dalam tingkatan keahlian memahami bilangan dan selaku perlengkapan bantu anak supaya aktif dalam pendidikan di kelas. Dianmarta& Sulthoni ( 2018). Maze terbuat sebab memiliki keunggulan ialah: 1) Maze terdiri dari beragam warna sehingga menarik atensi anak buat belajar; 2) Maze mudah didapatkan serta biayanya terjangkau; 3) Maze bisa tingkatan daya tahan anak dalam belajar; 4) Maze mudah dibawa kemana- mana serta sesuai buat seluruh go anak; 5) Maze bisa melatih motorik anak; 6) Maze bisa melatih konsentrasi anak dalam belajar; 7) Bisa melatih koordinasi mata tangan.

## METODE

Penelitian ini memakai penelitian quasi experiment. Bagi Sugiyono( 2012: 7) riset eksperimen ialah sesuatu riset yang berupaya mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam keadaan yang terkontril ketat, mencari ikatan kausalitas( jalinan kausal) antara 2

aspek terencana ditimbulkan oleh pengamat dengan mengeliminasi maupun mengurangi maupun menyisihkan faktor- aspek lain yang mengusik.

Bagi Sugiyono( 2014: 116) riset quasi eksperimen ialah riset yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak bisa berperan seluruhnya buat mengendalikan variabel- variabel luar yang mempengaruhi penerapan eksperimen.

Desain riset digunakan dalam riset ini merupakan desain Pretest- posttest. Sebaliknya metode analisis informasi yang digunakan dalam riset ini merupakan menyamakan perbandingan dari 2 rata- rata nilai, sehingga dicoba dengan uji t( t- test). Namaun saat sebelum itu terlebih dulu melaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak An-Nur. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan mengenal angka anak di kelas eksperimen dan kontrol.

Analisis perbandingan buat mengenali distribusi data, hingga dicoba pengujian normalitas guna mengenali data yang diolah apakah data yang berdistribusi normal, pengujian memakai uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test*, agar didapatkan informasi mengenai suatu informasi berdistribusi normal ataupun tidak.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Postte st_Eks perim en	Postte st_Ko ntrol	Pretes t_Eks perim en	Prete st_K ontro l
N		10	10	10	10
Normal Paramete rs <sup>a,b</sup>	Mean	85,62	75,62	64,37	61,8
	Std. Deviati on	10,64	9,524	9,793	9,52
Most Extreme Differenc	Absolut	,170	,177	,276	,265
	Positive	,141	,177	,276	,194

es	Negativ	-,170	-,174	-,203	-,265
	e				
Kolmogorov-		,537	,561	,873	,837
Smirnov Z					
Asymp. Sig. (2-		,935	,911	,432	,485
tailed)					

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil uji normalitas. Jika nilai Asymp Sig. > Sig.  $\alpha$  (0,05), maka data kelompok sample penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal. Dari hasil output SPSS diatas di dapat nilai Asymp. Sig. *Pretest* Kelas control sebesar 0,485, *pretest* kelasek sperimen sebesar 0,432, *posttest* kelas control sebesar 0,911 dan *posttest* kelasek sperimen sebesar 0,935, dimana keempatnya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data keempat kelompok sample terdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Homogenitas Test Of Homogeneity Of Variances Hasil Belajar**

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai_Posttest				
Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	,325	1	18	,576

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh kesimpulan jika nilai Sig. > Sig.  $\alpha$  (0,05), maka data sample homogen /terdiri dari varian yang sama. Dan hasil yang di dapat dari output diatas nilai Sig. sebesar 0,576 dimana lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan untuk uji homogenitas data sample homogen / terdiri darivarian yang sama.

Selanjutnya dilakukan analisis data. Uji memakai *t- test* dengan uji *independent sample t-test* ialah uji dengan membandingkan rata-rata dari 2 kelompok sampel. Sebelumnya dilakukan uji hipotesis sebelum uji *independent sample t- test*. Setelah itu pada hasil tabel ataupun *output*

SPSS yang dihasilkan bisa dilihat nilai Sig-2-tailed buat mengetahui apakah terdapatnya perbedaan yang signifikan.

**Pretest**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper		
Nilai_Pretest	Equal variances assumed	,084	,775	,579	18	,570	2,500	4,320	-6,577	11,5618
	Equal variances not assumed			,579	17,986	,570	2,500	4,320	-6,577	7668

Tabel hasil pengujian hipotesis *post-test* dengan uji t menggunakan SPSS versi 18.

Analisis data:

$t_{hitung} = 0,579$

$Sig.(p) = 0,570$

$t_{tabel}(\alpha = 0,05, dk = n1 + n2 - 2 = 10 + 10 - 2 = 18) = 2,101$

maka didapat  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,579 < 2,101$  dan  $Sig. > Sig.\alpha$  ( $0,570 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest kelas control dengan nilai pretest kelas eksperimen”.

**Post-Test**

**Tabel 3. Independent Sample Test**

		Independent Samples Test	
		Levene's Test for Equality of Variances	
		t-test for Equality of Means	

		Sig.		Mean		Std. Error		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	Mean	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound		
Nilai	Equivalensi	,325	,040	10,000	4,516	4,516	19,488		
Positif	variabel			0			94		
Statistik	assumed								
	Medan								
	Equivalensi	2,214	,040	10,000	4,516	4,516	19,488		
	variabel			0			27		
	asumsi								
	tidak								
	assumed								
	Median								

Tabel hasil pengujian hipotesis *post-test* dengan uji t menggunakan SPSS versi 18.

$$t_{hitung} = 2,214$$

$$\text{Sig.}(p) = 0,040$$

$$t_{tabel} (\alpha = 0,05, dk = n_1 + n_2 - 2 = 10 + 10 - 2 = 18) = 2,101$$

Didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,214 > 2,101$  dan  $\text{Sig.} < \text{Sig.}\alpha$  ( $0,040 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Efektivitas Permainan *Big Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak An-Nur”. Jadi Permainan *Big Maze* Efektif dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak An-Nur

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil analisis informasi riset yang sudah dicoba, bisa diambil kesimpulan selaku berikut: bersumber pada hasil uji hipotesis yang bisa yaitu  $t_{hitung}$   $t_{tabel}$  yaitu 2, 214 2, 101 serta  $\text{Sig.}$  &  $\text{Sig.}\alpha$  ( 0, 040 & 0, 05), hingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian kalau ada perbandingan yang signifikan antara hasil mengenal angka dengan menggunakan Permainan *Big Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Angka

Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak An-Nur”. Jadi dapat disimpulkan bahwa Permainan *Big Maze* Efektif dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak An-Nur.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dianmarta, A., & Sulthoni, S. (2018). *Media Maze* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDEGOGIA*, 3(1), 1-5.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh Permainan *Maze* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B*, 3(1), 35-46.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh Permainan *Maze* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B*, 3(1), 35-46.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang : UNP Press

- Wahyuni, S., & Usman, J. (2020). *Penerapan Permainan Maze Dalam Pembelajaran Untuk Pengembangan Kognitif Anak Di Tk Pkk Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 160-173.
- Yuliarti, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui permainan ular tangga di taman kanak-kanak sadar bakti sungai aur pasaman barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 101-106