



Judul Artikel
**THE ROLE OF MOZE GAMES TO THE ABILITY OF
RECONGNIZING NUMBER SYMBOL OF GROUP B TK HANDAYANI
BALIASE**

Fitriana*¹ Nurfitra²

^{1&2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tadulako, Palu, Indonesia

Author's Email Correspondence (*): fitriनावito@gmail.com

Abstract

This research is about Maze games to the ability of recognizing number symbol of Group B TK Handayani Baliase. This descriptive qualitative research involved 15 children consisted of 7 boys and 8 girls. Data were collected through 1) observation sheet, 2) interview, 3) documentation; and were analyzing using percentage technique. Average recapitulation result in the first week shows that 6% well developed, 13.33% develop as expected, 31.10% begin to develop, 48.88% undeveloped, second week reveals 11.11% well developed, 26.66% develop as expected, 31.11% begin to develop, and 24.44% undeveloped, the third week shows 35.45% well develop 50% develop as expected, 15.5% begin to develop, and 6.66% undeveloped is aspect of mention numbers, sort numbers, and group the same number. Therefore, it can be concluded that Maze games affects the ability of recognizing number symbol of Group B TK Handayami Baliase.

Keywords: *Maze Games, Ability in Recongnizing Number Simbol.*

How to Cite:

Fitriana & Nurfitra. (2021). *The Role of Moze Games to the Ability of Recongnizing Number symbol of group B TK Handayani Baliase*. *EJ: Education Journal*, 2 (1), 73-86.
<http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/eduj>

Published by:

Tadulako University

Address:

Soekarno Hatta KM 9. Kota Palu, Sulawesi Tengah,
Indonesia.

Phone: +6285241340373

Email: ip.education.journal@gmail.com

Article history :

Received : 04 04 2021

Received in revised form : 11 04 2021

Accepted : 13 04 2021

Available online : 30 04 2021

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Abstrak

Penelitian ini yaitu tentang peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dikelompok B TK Handayani Baliase. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Dengan melibatkan 15 orang anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui (1) lembar observasi (2) wawancara dan (3) dokumentasi; Selanjutnya pengolahan data menggunakan teknik persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minggu pertama hasil rekapitulasi rata-rata, kategori Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak (6%), kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak (13,33%), kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak (31,10%), dan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak (48,88%). Minggu kedua rekapitulasinya diperoleh rata-rata kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak (11,11%), kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak (26,66%), kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak (31,11%), dan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak (24,44%). Selanjutnya minggu ketiga hasil rekapitulasinya diperoleh rata-rata kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak (35,45%), kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak (50%), kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak (15,5%), dan kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak (6,66%). Aspek menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan mengelompokkan angka yang sama sebanyak 5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kata Kunci: Permainan *Maze*, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkopetensi dalam pengembangan pengetahuan dan teknologi sehingga pendidikan harus melaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang optimal. Pendidikan tidak terbatas pada persekolahan saja, bahkan pendidikan berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14, menyatakan bahwa "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 kesehatan dalam memasuki pendidikan lanjut". Oleh karena itu, upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal serta penerapan dalam proses pembelajaran pada program PAUD adalah prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh dari orang dewasa. Anak selalu aktif dinamis antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan di dengarnya, seolah-olah tak pernah henti belajar. Anak juga bersifat egosentris memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, untuk kaya akan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan mengenal lambang bilangan, untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan kognitif anak serta sebagai kesiapan dalam pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan masalah di kelompok B TK Handayani Baliase yang berada pada jalan poros Palu Bangga. Peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan, dimana kemampuan ini belum berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan yaitu: 1) Anak belum mampu menyebutkan angka; 2) mengurutkan angka; 3) serta mengelompokkan angka yang sama.

Pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari pelajaran matematika yang memiliki

peranan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak anak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah dan perguruan tinggi. Oleh karena itu peneliti memilih salah satu permainan yang merupakan suatu alternatif untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak yaitu permainan *maze*.

Permainan *maze* merupakan suatu yang memiliki jalan sempit, berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. *Maze* juga di sebut dengan labirin atau mencari jejak, yaitu tempat yang banyak ditemui jalan, lorong yang berliku-liku, simpang siur dan tembok sebagai pemisahannya, dalam permainan ini anak di tuntut untuk mengikuti jalur yang telah ada. Permainan *maze* ini masih sangat jarang di gunakan di sekolah tersebut. Oleh karena itu peneliti memilih permainan ini sebagai alternatif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok B TK Handayani Baliase”.

II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya deskriptif. Melalui Pendekatan kualitatif dengan penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap sasaran penelitian.

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian ini bersifat deskripsi, penulis menetapkan dua variabel, yakni variabel bebas (X), yaitu permainan *maze*, variabel terikat (Y), yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan.

Untuk memperjelas gambar alur atau hubungan dua variabel bebas dan terikat, maka dapat dibuat desain atau rancangan alur penelitian ini yang di gambarkan, sebagai berikut:



Gambar 2.2 Rancangan Penelitian

Keterangan:

Variabel Bebas X = Permainan *Maze*

Variabel Terikat Y = Kemampuan mengenal Lambang Bilangan

—————> = Peranan Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Penelitian ini di laksanakan di TK Handayani Baliase khususnya di kelompok B. Subjek penelitian adalah anak kelompok B berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 anak perempuan yang terdaftar tahun ajaran 2018/2019. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan dengan lembar observasi untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan, rubrik penilaian, alat permainan dalam permainan *maze* dan kamera.

Teknik analisis data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2012:43), sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah anak keseluruhan

III. HASIL

Penelitian ini menggunakan 3 aspek yang menjadi perhatian utama yaitu: 1) Aspek menyebutkan angka 2) Aspek mengurutkan angka 3) Aspek mengelompokkan angka yang sama. Adapun proses dalam memperoleh keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini, di sajikan dalam pengamatan dalam minggu pertama hingga minggu ketiga dengan hasil dari keseluruhan data, akan di uraikan di bawa ini:

3.1. Pengamatan Minggu Pertama

No.	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	2	13,33 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	1	6,66 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	4	26,66 %
4.	(BB) Belum Berkembang	8	53,33 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.1 Kemampuan Menyebutkan Angka

Sesuai tabel 3.1, dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam menyebutkan angka terdapat 2 anak (13,33 %) dalam Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 1 anak (6,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (26,66) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 8 anak (53,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (BB).

No.	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	1	6,66 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	2	13,33 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	5	33,33 %
4.	(BB) Belum Berkembang	7	46,66 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.2 Kemampuan Mengurutkan Angka

Sesuai tabel 3.2 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengurutkan angka, terdapat 1 anak (6,66 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (13,33 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak (46,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB)

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	0	0 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	3	20 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	5	33,33 %
4.	(BB) Belum Berkembang	7	46,66 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.3 Kemampuan Mengelompokkan Angka Yang Sama

Sesuai tabel 3.3 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengelompokkan angka yang sama, pada minggu pertama tidak terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), namun ada 3 anak (20 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan ada 7 anak (46,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB)

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Pertama

Kategori	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Yang Diamati						Rata - Rata %
	Menyebutkan Angka		Mengurutkan Angka		Mengelompokkan Angka Yang Sama		
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,33	1	6,66	0	0	6
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	6,66	2	13,33	3	20	13,33
Mulai Berkembang (MB)	4	26,66	5	33,33	5	33,33	31,10
Belum Berkembang (BB)	8	53,33	7	46,66	7	46,66	48,88
Jumlah (<i>n</i>)	15	100	15	100	15	100	100

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Pertama

Sesuai tabel 4.4, dapat dilihat hasil rekapitulasi pada minggu pertama, yaitu kemampuan dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka, mengelompokkan angka yang sama. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 6 %, dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 13,33 %, kategori Mulai Berkembang (MB) ada 31,10 %, dan kategori Belum Berkembang (BB) 46,88 %.

3.2 Hasil Pengamatan Minggu Kedua

Adapun hasil pengamatan yang di lakukan pada minggu kedua dapat dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	2	13,33 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	4	26,67 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	5	33,33 %
4.	(BB) Belum Berkembang	4	26,67 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.2 Kemampuan Menyebutkan Angka

Sesuai tabel 3.2 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam menyebutkan angka, terdapat 2 anak (13,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (26,67 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	1	6,66 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	4	26,67 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	5	33,33 %
4.	(BB) Belum Berkembang	5	33,33 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.3 Kemampuan Mengurutkan Angka

Sesuai tabel 3.3 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengurutkan angka, terdapat 1 anak (6,66 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (33,33 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
1.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	2	13,33 %
2.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	4	26,66 %
3.	(MB) Mulai Berkembang	4	26,66 %
4.	(BB) Belum Berkembang	5	33,33 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.4 Kemampuan Mengelompokkan Angka Yang Sama

Sesuai tabel 3.4 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengelompokkan angka yang sama, terdapat 2

anak (13,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (26,66 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (33,33 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Kategori	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Yang Diamati						Rata – Rata %
	Menyebutkan Angka		Mengurutkan Angka		Mengelompokkan Angka Yang Sama		
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,33	1	6,66	2	13,33	11,11
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	26,66	4	26,66	4	26,66	26,66
Mulai Berkembang (MB)	5	33,33	5	33,33	4	26,66	31,11
Belum Berkembang (BB)	1	6,66	5	33,33	5	33,33	24,44
Jumlah (n)	15	100	15	100	15	100	100

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Kedua

Sesuai tabel 3.5, dapat dilihat hasil rekapitulasi pada minggu kedua, yaitu kemampuan dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka, serta mengelompokkan angka yang sama. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat (11,11 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada (26,66 %), kategori Mulai Berkembang (MB) ada (31,11 %), dan kategori Belum Berkembang (BB) (24,44 %).

3.3 Hasil Pengamatan Minggu Ketiga

Adapun hasil pengamatan yang di lakukan pada minggu ketiga dapat dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
5.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	5	33,33 %
6.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	6	40 %
7.	(MB) Mulai Berkembang	3	20 %
8.	(BB) Belum Berkembang	1	6.66 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.3 Kemampuan Menyebutkan Angka

Sesuai tabel 3.3 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam menyebutkan angka, terdapat 5 anak (33,33 %)

dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak (20 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
5.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	5	33,33 %
6.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	7	46,66 %
7.	(MB) Mulai Berkembang	2	13,33 %
8.	(BB) Belum Berkembang	1	6,66 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.4 Kemampuan Mengurutkan Angka

Sesuai tabel 3.4 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengurutkan angka, terdapat 5 anak (33,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 7 anak (46,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (13,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

No.	Kategori	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
5.	(BSB) Berkembang Sangat Baik	6	40 %
6.	(BSH) Berkembang Sesuai Harapan	6	40 %
7.	(MB) Mulai Berkembang	2	13,33 %
8.	(BB) Belum Berkembang	1	6,66 %
	Jumlah	15	100

Tabel 3.5 Kemampuan Mengelompokkan Angka Yang Sama

Sesuai tabel 3.5 dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada kemampuan mengenal lambang bilangan dalam mengelompokkan angka yang sama, terdapat 6 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (13,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Kategori	Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Yang Diamati						Rata-Rata %
	Menyebutkan Angka		Mengurutkan Angka		Mengelompokkan Angka Yang Sama		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,33	5	33,33	6	40	35,45
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40	7	46,66	6	40	50
Mulai Berkembang (MB)	3	20	2	13,33	2	13,33	15,5
Belum Berkembang (BB)	1	6,66	1	6,66	1	6,66	6,66
Jumlah (n)	15	100	15	100	15	100	100

Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Ketiga

Sesuai tabel 3.6 dapat dilihat hasil rekapitulasi pada minggu kedua, yaitu kemampuan dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka, serta mengelompokkan angka yang sama. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 35,45 % dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 50 %, kategori Mulai Berkembang (MB) ada 15,5 %, dan kategori Belum Berkembang (BB) 6,66 %.

IV. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelompok B TK Handayani Baliase yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan, dan dilakukan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu. Dapat dilihat bahwa permainan *maze* sangat berperan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok B TK handayani Baliase. Berikut ini gambaran rumusan masalah dalam penelitian ini, mengenai penerapan permainan *maze*, kemampuan mengenal lambang bilangan beserta tiga aspek yang diamati.

4.1 Penerapan Permainan *Maze*

Banyak kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kearah yang lebih baik dan positif, salah satunya adalah permainan *maze*. Seperti yang katakan oleh Heriantoko (2012,3) bahwa: “permainan *maze* adalah permainan mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda, ada level-level tertentu dalam setiap permainannya yang menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan juga memiliki jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dengan tujuan untuk menemukan jalan keluarnya. Alasan peneliti memilih permainan *maze* melalui kegiatan kepada anak-anak tersebut dapat mengetahui dan mengenali dari permainan *maze* tersebut”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peranan permainan *maze* dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan kearah yang lebih baik.

4.2 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Setianingrum (2017:2), bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu meliputi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan mengetahui jumlah sesuai dengan banyaknya benda dan menghubungkan dengan benda nyata.

Menurut hasil pengamatan yang telah peneliti laksanakan dikelompok B TK Handayani Baliase dalam proses kegiatan permainan *maze* . Menunjukkan ada tiga aspek yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, adapun penjelasan dari tiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

4.2.1 Aspek Menyebutkan Angka

Aspek pertama dari kemampuan mengenal lambang bilangan adalah aspek menyebutkan angka. Menurut Depdiknas (2001: 8):permainan berhitung atau menyebutkan angka di Taman kanak-kanak diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau angka dari terkecil sampai dengan angka yang besar. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan danmemberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alatperaga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi,mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 saat pengamatan minggu pertama, dari 15 anak di kelompok B TK Handayani Baliase yang menjadi subjek penelitian, aspek menyebutkan angka pada pengamatan minggu pertama, terdapat 2 anak (13,33 %) dalam Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 1 anak (6,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (26,67) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 8 anak (53,33 %)dalam kategori BB Berkembang (BB). Alasan peneliti memilih kegiatan ini untuk melihat sejauh mana anak mampu menyebutkan angka, situasi dalam hal ini yaitu pada saat proses kegiatan permainan *maze*. Selama kegiatan berlangsung pada minggu kedua pada aspek menyebutkan angka, peneliti melihat apakah permainan *maze* ini mempunyai peran terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan ternyata pada minggu kedua terdapat 2 anak (13,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,67 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Selanjutnya hasil pengamatan pada minggu ketiga menunjukkan bahwa pada aspek menyebutkan angka terdapat 5 anak (33,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak (20 %) dalam

kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

4.2.2 Aspek Mengurutkan Angka

Menurut Depdiknas (2007:4), bahwa: “berhitung adalah kegiatan mengurutkan angka dengan diawali urutan terendah yang menggunakan alat media atau lambang yang sesuai dalam kegiatan sehari-hari, kegiatan ini di pengaruhi oleh metode pendukung yang berupa permainan. Karena pada dasarnya masa anak adalah masa bermain, dunia anak adalah dunia bermain”.

Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 saat pengamatan minggu pertama dari 15 anak dikelompok B TK Handayani Baliase yang menjadi subyek penelitian, pada aspek mengurutkan angka pada minggu pertama terdapat terdapat 1 anak (6,66 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (13,33 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak (46,66%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Kegiatan berlangsung selama pada minggu kedua terlihat dari 1 anak (6,66 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (26,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (33,33 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Selanjutnya hasil pengamatan pada minggu ketiga menunjukkan bahwa pada aspek menyebutkan angka, terdapat 5 anak (33,33 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 7 anak (46.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB)

4.2.3 Aspek Mengelompokkan angka yang sama

Aspek mengelompokkan angka pada minggu pertama, terdapat terdapat 0 anak (0 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak (20 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak (46,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).Kegiatan berlangsung pada minggu kedua, pada aspek mengelompokkan angka terlihat 2 anak (13,33 %) dalam kategori BSB, 4 anak (26,66 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (33,33 %) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5 anak (6,67 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Selanjutnya hasil pengamatan pada minggu ketiga menunjukkan bahwa pada aspek menyebutkan angka, terdapat 6 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (40 %) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak (6,66 %) dalam kategori Belum Berkembang (BB).Menurut Ahmad (2011:107) menyatakan bahwa: “kemampuan mengenal bilangan adalah

kemampuan anak dalam menyebutkan (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, menghubungkan / memasang serta mengelompokkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya dan yang tidak sama, lebih banyak, serta lebih sedikit”.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *maze* dapat berperan pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1 pada aspek mengelompokkan angka yang sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh peneliti bahwasanya anak-anak sudah mampu mengelompokkan angka yang sama yang telah diberikan oleh gurunya.

4.3 Peranan Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah melalui permainan *maze* atau permainan mencari jejak. Melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak dengan kegiatan yang menyenangkan saat proses kegiatan berlangsung, anak dengan mudah mengembangkan kemampuannya sesuai dengan apa yang telah dipelajari oleh anak. Hal ini dilakukan agar anak mampu mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan *maze* tersebut. Menurut Gunawan (2015:5), bahwa ”permainan *maze* atau permainan mencari jejak berperan dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. Selanjutnya menurut Kamus Besar Indonesia (1995:549) mengatakan bahwa ”*Maze* atau permainan mencari jejak yaitu tempat yang dipenuhi oleh jalan dan lorong yang berliku-liku yang berbentuk seperti garis lurus atau lengkung yang memiliki level atau tingkat tersendiri, dibuat lorong yang berisikan angka-angka. Sehingga secara tidak langsung anak memahami tentang pengenalan lambang bilangan tanpa melalui proses menulis secara formal, namun ia juga sudah belajar mengenal lambang bilangan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dikelompok B TK Handayani Baliase maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Penerapan permainan *maze* dilakukan 2 kali pertemuan selama 1 minggu sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH). *Maze* adalah permainan mencari jejak yang sengaja dirancang semudah mungkin agar anak mudah memahami, dalam penerapannya guru dan peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok untuk mempermudah proses permainan *maze*. Permainan ini menuntut anak mengikuti jalur sesuai dengan urutan bilangan dari 1-20 agar dapat mencapai finis.
2. kemampuan mengenal lambang bilangan pada minggu pertama belum berkembang sesuai harapan, kemudian pada minggu kedua dan ketiga terlihat kemajuan dengan menerapkan permainan *maze* dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi dari minggu pertama sampai minggu ketiga yaitu dari (6%) menjadi (35,45%), dalam kategori Berkembang sangat Baik (BSB),

(13,33%) menjadi (50%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (31,10%) menjadi (15,5%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan (48,88%) menjadi (6,66%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

3. Ada peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan mengamati tiga aspek yaitu, menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan mengelompokkan angka yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang peranan permainan *maze* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan peneliti menyarankan kepada:

1. Anak didik, diharapkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat berkembang dengan melalui permainan *maze*.
2. Guru, diharapkan dapat mempertimbangkan kegiatan belajar yang akan digunakan kepada setiap harinya agar anak merasa antusias dan termotivasi dalam belajar.
3. Kepala TK, diharapkan terus memberi masukan dan dorongan kepada guru, terutama dalam merancang strategi pembelajaran pembelajaran yang efektif dan lebih memperhatikan anak didik.
4. Peneliti lain, untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya. Peneliti, dapat menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan, tentang pentingnya pemberian penguatan dan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar anak

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.: Kencana Prenada
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. (2007). *Permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, M. T. R., (2015) *Pengaruh Pembelajaran dengan Permainan Maze Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*, JURNAL, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pedagogik fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Heriantoko, Bima Cahya. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan menggunakan Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember*. Jurnal Pendidikan
- Setianingrum, I. dan Sudarto, Z. (2012). *Pengaruh Permainan Maze Petualang Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A di TK Cendekia*

Kids School Laboratorium School Universitas PGRI Madiun, Surabaya : Jurnal PAUD Teratai, Vol. 6(3).

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka