

**PENGARUH PERMAINAN *MAZE* ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK KELOMPOK B
DI TK ISLAM AL-HIKMAH OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh

SISKA APRIANI

NIM 06141282126052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK KELOMPOK B
DI TK ISLAM AL-HIKMAH OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh

Siska Apriani

NIM: 06141282126052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi,



Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Pembimbing Skripsi,



Akmaliah Ilhami, M.Pd
NIP. 199410152023212049

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,



**PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK KELOMPOK B
DI TK ISLAM AL-HIKMAH OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh

Siska Apriani

NIM : 06141282126052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Akmillah Ilhami, M.Pd


.....

2. Penguji : Akbari, M.Pd


.....

Palembang, 20 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi





Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Apriani

NIM : 06141282126052

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Membilang Anak Kelompok B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 22 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Siska Apriani

NIM 06141282126052

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Membilang Anak Kelompok B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd dan Bapak Akbari, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 22 Maret 2025

Penulis,



Siska Apriani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat, ridho, dan izin-Nya sehingga penulis dipermudah dalam segala urusan dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, serta tak lupa shalawat serta salam dicurahkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari jaman jahiliyah menuju jalan terang benderang.

Dengan bangga oleh karena itu, dengan rasa syukur penulis mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tersayang, Bapak Nuris Zaman dan Ibu Solekah. Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tuaku yang tercinta. Terima kasih telah mengupayakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terima kasih atas usaha, perjuangan, dan do'a yang tak pernah putus, serta cinta, kasih, dan sayang yang selalu tercurahkan sampai kapanpun. Semua perjuangan saya lakukan untuk membanggakan kalian.
2. Kepada adik perempuanku satu-satunya yang tersayang, Dwi Rahma Novriana terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, ikut memberikan do'a dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi yang telah memberikan arahan dan dukungan, semangat serta motivasi-motivasi selama masa studi.
4. Dosen Pembimbing, Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd, yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan serta masukan yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis hingga penyusunan skripsi ini selesai.
5. Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd selaku pembimbing validator dalam instrumen penelitian yang telah sabar membimbing dan memberi masukan agar hasil penelitian baik dan valid.
6. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina,

M.Pd., Ibu Febriyanti, M.Pd., Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, M.Pd., Ibu Dara Zulaiha, M.Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd., Ibu Yin-Yin Septiani, M.Pd., Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd, Bapak Akbari, M.Pd yang selama ini telah sabar mendidik kami, memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya.

7. Seluruh staf FKIP dan admin program studi Ibu Tesi Fauziah, S.T dan Ibu Riansi, S.Pd yang sangat membantu dalam segala urusan administrasi dengan sabar dan teliti.
8. Kepada Ibu Kepala Sekolah Ibu Noviyanti, S.Pd, guru TK Kelas B2 Ibu Rusdiati, S.Pd dan Ibu Suhartini, S.Pd yang telah direpotkan dan memberikan kesempatan serta bantuan yang berharga dalam penelitian skripsi ini. Dan tak lupa kepada anak-anak hebat kelas B2 yang membantu penelitian ini, juga telah menerima baik kehadiran penulis.
9. Untuk sahabat, teman, keluarga, Pasya Zafa Ramada. Terima kasih telah kebersamai masa perkuliahan ini dalam keadaan senang maupun susah. Zafa terima kasih telah berproses, berusaha, berjuang, dan berdo'a bersama untuk menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, memberi semangat, bantuan, dukungan serta masukan darimu. Banyak kebahagiaan yang telah kita lakukan, semoga kebaikan, kebahagiaan dan kesuksesan selalu menyertaimu.
10. Untuk bestfriend ku Mutia Iskandar, terima kasih sudah selalu mendengarkan cerita keluh kesah dalam penyelesaian skripsi ini. Walau kesibukan kita sudah berbeda tapi dirimu selalu memberi semangat dan dukungan sampai skripsi ini selesai.
11. Untuk teman-teman dimasa SMA ku, Nora, Widi, Firia, April dan Emi, terima kasih telah memberikan semangat bagi penulis, semoga segala urusan kalian selalu dimudahkan.

12. Untuk teman-teman seperjuangan di PG PAUD'21 terima kasih telah memberikan banyak kenangan indah dan ilmu-ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan, sukses selalu untuk kalian semua.
13. Almamater Universitas Sriwijaya tercinta.
14. Terakhir untuk diriku sendiri, Siska Apriani. Terima kasih banyak telah sampai di titik ini dengan segala rintangan dan tantangan yang sudah dilalui. Terima kasih sudah berjuang dengan kuat dan terus bertahan untuk melangkah maju demi menyelesaikan hal-hal yang rumit ini. Semoga segala hal yang sudah dilalui menjadi hal baik kedepannya dan menjadikan pelajaran baik bagi diri ini, serta percaya tidak ada hal yang tidak mungkin dalam perjuangan hidup ini.

MOTTO

لا إله إلا أنت سبحانك إني كنت من الظالمين

“Tidak ada Tuhan selain Engkau. Maha suci Engkau sesungguhnya aku adalah termasuk orang-orang yang dzalim”

Do'a Nabi Yunus a.s

“Allah yang Maha baik, Allah yang Maha pemberi yang terbaik, dan semua yang terjadi adalah pemberian Allah yang terbaik”

“As much as you can, because there is nothing better than prayer”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR TELAH DIUJIKAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	7
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	8
2.1.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	10
2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	14

2.2.1 Pengertian Perkembangan Kognitif.....	14
2.2.2 Karakteristik Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun ..	15
2.2.3 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	16
2.3 Hakikat Kemampuan Membilang Anak.....	18
2.3.1 Pengertian Kemampuan Membilang	18
2.3.2 Karakteristik Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun.....	19
2.3.3 Tujuan Kemampuan Membilang.....	20
2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang	20
2.4 Hakikat Bermain dan Permainan.....	21
2.4.1 Pengertian Bermain dan Permainan	21
2.4.2 Tujuan dan Manfaat Bermain dan Permainan	22
2.4.3 Jenis-Jenis Permainan.....	23
2.5 Hakikat <i>Maze</i> Angka	26
2.5.1 Pengertian <i>Maze</i> Angka.....	26
2.5.2 Manfaat Permainan <i>Maze</i> Angka	27
2.5.3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Maze</i> Angka	27
2.6 Penelitian Relevan	28
2.7 Kerangka Berpikir	30
2.8 Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Desain Penelitian	33
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.4 Populasi dan Sampel	34
3.4.1 Populasi	34

3.4.2 Sampel	35
3.5 Variabel Penelitian	35
3.5.1 Variabel Bebas	36
3.5.2 Variabel Terikat.....	36
3.5.3 Definisi Konseptual Variabel	36
3.5.4 Definisi Operasional Variabel	37
3.6 Prosedur Penelitian.....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	39
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data yang Digunakan	39
3.7.2 Instrumen Penelitian.....	40
3.8 Teknik Analisis Data	48
3.8.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	49
3.8.2 Uji Normalitas	50
3.8.3 Uji Hipotesis.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	52
4.1.1.1 Deskripsi Data <i>Pretest</i>	53
4.1.1.2 Deskripsi Data <i>Posttest</i>	71
4.1.1.3 Deskripsi Data Akhir.....	76
4.1.2 Analisis Instrumen.....	77
4.1.2.1 Uji Validitas	77
4.1.2.2 Uji Reliabilitas.....	78
4.1.3 Teknik Analisis Data	78
4.1.3.1 Uji Normalitas	78

4.1.3.2 Uji Hipotesis	80
4.2 Pembahasan	81
4.3 Keterbatasan Penelitian	87
BAB V PENUTUPAN	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	34
Tabel 3.2 Daftar Kelas B di TK Islam Al- Hikmah Oku Timur.....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membilang	40
Tabel 3.4 Format Lembar Observasi	42
Tabel 3.5 Rubrik Penelitian Kemampuan Membilang	44
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor.....	49
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian di Tk	49
Tabel 3.8 Kriteria Kemampuan Membilang Anak	50
Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i>	54
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai dari Indikator Data <i>Pretest</i>	55
Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.4 Rekapitulasi Nilai dari Indikator Data <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kemampuan Membilang Anak.....	75
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	78
Tabel 4.7 Pengujian Normalitas Data dengan Rumus <i>Chi Kuadrat</i>	80
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Pengujian Normalitas Data	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Maze</i> Angka.....	28
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Variabel Penelitian	36
Gambar 4.1 Diagram Batang Data Hasil <i>Pretest</i>	55
Gambar 4.2 Kegiatan <i>Pretest</i> Indikator 1-3	56
Gambar 4.3 Kegiatan <i>Pretest</i> Indikator 4-6	57
Gambar 4.4 Pengenalan Permainan <i>Maze</i> Angka	58
Gambar 4.5 Kegiatan Menyebutkan dan Menunjukkan Angka	59
Gambar 4.6 Kegiatan Mencocokkan Angka dan Gambar yang Seseuai.....	60
Gambar 4.7 Kegiatan Penguatan Mencocokkan Angka dengan Gambar serta Warna-Warna yang Sesuai	61
Gambar 4.8 Kegiatan Mengenalkan Lurus, Belok Kanan, Belok Kiri.....	62
Gambar 4.9 Kegiatan Menyebutkan dan Menggeser Pion Angka 1-5.....	63
Gambar 4.10 Kegiatan Menyebutkan dan Menggeser Pion Angka 6-10.....	64
Gambar 4.11 Kegiatan Menyebutkan dan Menggeser Pion Angka 10-6.....	65
Gambar 4.12 Kegiatan Menyebutkan dan Menggeser Pion Angka 5-1	66
Gambar 4.13 Kegiatan Membandingkan Angka yang Lebih Besar.....	67
Gambar 4.14 Kegiatan Membandingkan Angka yang Lebih Kecil	68
Gambar 4.15 Kegiatan Penguatan <i>Treatment</i>	69
Gambar 4.16 Kegiatan <i>Posttest</i> Indikator 1 sampai 3	70
Gambar 4.17 Kegiatan <i>Posttest</i> Indikator 4 sampai 6	71
Gambar 4.18 Diagram Batang Data Hasil <i>Posttest</i>	73
Gambar 4.19 Diagram Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
Gambar 4.20 Diagram Kemampuan Membilang Anak di TK	76
Gambar 4.21 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membilang.....	96
Lampiran 2 Rubrik Penilaian	98
Lampiran 3 Lembar Observasi Kemampuan Membilang	102
Lampiran 4 Rekapitulasi Nilai Uji Validitas dan Reliabilitas	104
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS.....	105
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	106
Lampiran 7 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	122
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	124
Lampiran 9 Tabel Distribusi Frekuensi Permainan <i>Maze Angka</i>	126
Lampiran 10 Uji Normalitas.....	127
Lampiran 11 Tabel Z-Score	131
Lampiran 12 Tabel Nilai Uji <i>Chi Kuadrat</i>	132
Lampiran 13 Uji Hipotesis	133
Lampiran 14 Tabel Nilai Uji Distribusi <i>t</i>	135
Lampiran 15 Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	136
Lampiran 16 Usulan Judul Skripsi	137
Lampiran 17 Surat Keputusan Penelitian.....	138
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian	139
Lampiran 19 Lembar Validasi Instrumen.....	140
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi	141
Lampiran 21 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	142
Lampiran 22 Kartu Bimbingan.....	143
Lampiran 23 Cek Plagiarisme	147
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian	148
Lampiran 25 Bukti Submit Jurnal	150

**PENGARUH PERMAINAN MAZE ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK KELOMPOK B
DI TK ISLAM AL-HIKMAH OKU TIMUR**

Oleh :

Siska Apriani

NIM: 06141282126052

Pembimbing: Akmillah Ilhami, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Implikasi kemampuan membilang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, yaitu berupa menyebutkan lambang bilangan, selain pada perkembangan kognitif kemampuan membilang juga berimplikasi pada perkembangan bahasa yaitu berupa menyebutkan kosakata angka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak kelompok B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre eksperimental dengan desain *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B2 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t satu sampel. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t yang diperoleh yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana t_{hitung} sebesar 3,09 dan t_{tabel} sebesar 1,76. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak kelompok B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur.

Kata kunci: Permainan *maze* angka, Kemampuan membilang, Anak kelompok B

***THE EFFECT OF NUMBER MAZE GAMES ON THE ABILITY
TO COUNT CHILDREN IN GROUP B
AT AL-HIKMAH ISLAMIC KINDERGARTEN EAST OKU***

By :

Siska Apriani

NIM: 06141282126052

Advisor: Akmillah Ilhami, M.Pd

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The implications of counting skills can improve cognitive development, namely in the form of mentioning number symbols, apart from cognitive development, counting skills also have implications for language development, namely in the form of mentioning number vocabulary. This study aims to analyze the effect of the number maze game on the ability to number children in group B at Al-Hikmah Islamic Kindergarten, East Oku. The research method used is pre-experimental with a one group pretest posttest design. The sample in this study was class B2 which consisted of 10 boys and 5 girls selected using purposive sampling. The data collection tools used were observation, test and documentation. The data obtained was analyzed using the one-sample t test, it can be seen from the results of the t-test calculation obtained which shows that the value of the t-test where the t_{count} value $\geq t_{table}$ where the t_{count} was 3,09 and the t_{table} was 1,76. That means that there is an effect of the number maze game on the ability to count children in group B at Al-Hikmah Islamic Kindergarten, East Oku.

Keywords: Number maze game, Ability to caount, Group B Children.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini di Indonesia dikenal dengan sebutan PAUD. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang melayani anak dari lahir sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya penstimulasian dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun atau dikenal dengan *golden age*, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia anak 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 yang dilakukan dari usia 0-6 tahun secara terpadu merupakan salah satu jalur pendidikan dalam program pembelajaran anak, yang dimana dapat mengembangkan kreativitas anak sesuai karakteristik perkembangannya. Anak usia dini erat dengan aspek perkembangan kognitif sesuai dengan tahapan usianya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, terdapat beberapa anak yang tahap perkembangannya sesuai dengan usianya, namun ada pula yang tahap perkembangannya belum sesuai dengan usianya. Dalam penelitian ini keterampilan yang dibahas adalah keterampilan perkembangan kognitif pada anak. Selain di rumah dengan orang tua, pendidikan anak usia dini menjadi platform untuk memberikan stimulasi kognitif pada anak. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan perkembangan penting dari tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Pada anak usia dini anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam kemampuan berpikir, pengetahuan, memahami, dan belajar.

Aspek perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan dalam berpikir untuk belajar menyelesaikan masalah dari pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum lebih luas. Sebagaimana pula menurut Permendiknas nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa tingkat pencapaian pada aspek kognitif diharapkan anak mampu menyelesaikan masalah secara sederhana, melakukan kegiatan yang menunjukkan mampu mengenalkan konsep bilangan, melakukan kegiatan yang menunjukkan mampu mengenal benda, bentuk, ukuran pola dan warna dengan kegiatan mengelompokkan pada usia 5-6 tahun pada kelompok B. Pendapat dari Jean Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap pra operasional dimana terjadi pada anak usia 0-7 tahun, yang didominasi oleh pendapat bahwa anak mulai mengenal lambang dan simbol. Aspek kognitif seringkali berhubungan dengan mengenal bilangan dengan kegiatan yang diawali dengan membilang.

Kemampuan membilang termasuk aspek penting kognitif, dan juga salah satu bagian dari konsep matematika yang dapat dikenalkan pada anak usia dini. Kegiatan membilang pada anak harus dimiliki untuk anak memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya. Belajar membilang akan mendukung anak dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda. Dengan kegiatan membilang anak dapat menggunakan lingkungan belajar di rumah, ataupun lingkungan belajar di sekolah dengan alat permainan edukatif yang sesuai. Maka dari itu anak dapat diberikan stimulus untuk kegiatan membilang angka dengan permainan.

Pada kenyataannya, dilansir dari mediaindonesia dari tahun 2012-2022 skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) dalam bidang matematika mengalami penurunan dalam beberapa tahun kebelakang. PISA yang

diadakan tiga tahun oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*), mengukur kemampuan siswa di berbagai negara dalam tiga bidang utama: matematika, literasi dan sains. Penurunan skor matematika Indonesia di PISA mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan dalam pembelajaran matematika. Penurunan kualitas pembelajaran di Indonesia disebabkan oleh ketertinggalan pembelajaran akibat pandemi Covid-19.

Masa anak usia dini dikenal sebagai dunia bermain, dimana anak akan menerima perilaku dari lingkungan sekitarnya. Permainan dilakukan tanpa adanya pihak yang memaksa dan intimidasi dari dunia luar sehingga dunia bermain anak-anak tidak mendapat gangguan. Bermain memberikan kebebasan dalam berekspresi untuk anak-anak, sehingga menghadirkan kegiatan yang menyenangkan dan menambah teman baru. Anak akan senang ketika bermain karena dunia anak itu bermain, tetapi aktivitas bermain pada anak harus bermakna dan mempunyai tujuan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya, yaitu dengan menggunakan permainan yang selain memberikan kesenangan namun juga memberikan edukasi pembelajaran. Salah satu permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *maze* angka.

Permainan *maze* merupakan salah satu permainan untuk mengasah aspek perkembangan kognitif anak. Dimana anak dapat belajar menyelesaikan permasalahan sederhana dengan bermain *maze*. Salah satu permainan *maze* yang dapat digunakan yaitu *maze* angka, untuk anak melakukan kegiatan membilang. *Maze* angka merupakan permainan yang berbentuk labirin dengan jalur-jalur yang berbelok-belok untuk anak sampai ke angka yang dituju. Dengan kegiatan ini dapat mengasah kemampuan anak dalam kegiatan membilang angka dengan urut.

Berdasarkan observasi awal di TK Islam Al-Hikmah yang dilakukan oleh peneliti pada bulan September 2024 pada anak kelompok B (5-6) tahun yang berjumlah 18 anak dalam pengenalan angka dengan kegiatan membilang sudah dilakukan untuk melatih perkembangan kognitif anak. Namun dari pengamatan keseluruhan ada beberapa anak belum mampu membilang angka dan anak belum mampu dalam menyebutkan bilangan serta anak belum mampu dalam

mengurutkan bilangan, sehingga dapat dikatakan kemampuan membilang anak masih rendah. Selain itu media pembelajaran tampak belum efektif untuk mengenalkan bilangan atau angka kepada anak kelompok B, maka perlu adanya inovasi atau pembaruan, agar pembelajaran lebih efektif dan interaktif. Pembaruan pada pembelajaran dengan permainan dapat merangsang ingatan dan kemampuan berpikir anak dapat menyenangkan karena dengan bermain.

Permasalahan mengenai kemampuan membilang pada anak akan berdampak pada kemampuan matematika yang konsepnya salah saat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari anak. Terdapat media pembelajaran kreatif dengan bermain sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini untuk kemampuan membilang anak yaitu permainan *maze* angka. Sehingga peneliti ingin menggunakan media permainan *maze* angka ini pada kegiatan belajar dikelas. Peneliti telah melakukan observasi di TK Islam Al-Hikmah dan didapatkan bahwa belum memanfaatkan media permainan *maze* angka dalam pembelajaran. Permainan *maze* angka memiliki kelebihan seperti mengasah logika matematika dengan pemikiran strategis, dapat melatih kemampuan dalam matematika anak, serta meningkatkan konsentrasi, kesabaran dan ketelitian anak. Kemudian pentingnya *maze* angka bagi anak yaitu untuk melatih kemampuan memecahkan masalah sederhana anak (*problem solving*), dan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan matematika.

Terdapat beberapa penelitian yang sejalan dengan permasalahan peneliti diantaranya dilakukan oleh (Saputri et al., 2022) bahwa *maze* mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B. Penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nurhanifa et al., 2023) dimana terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan *maze* angka. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti & Andrisyah, 2023) menyatakan bahwa salah satu cara meningkatkan kemampuan berpikir simbolik usia 5-6 tahun yaitu dengan *maze* angka.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu permainan *maze* angka yang digunakan untuk anak mengenal angka dan anak dalam berpikir simbolik, serta permainan *maze* angka yang digunakan cakupan jalur-jalur labirinnya masih monoton lurus dan pendek. Maka dari itu kebaruan pada penelitian ini terletak pada variabel membilang angka dan variabel permainan *maze* angka menggunakan jalur labirin yang lebih menarik dan tampilannya lebih banyak gambar-gambar yang berwarna sesuai dengan angkanya.

Berdasarkan hasil uraian di atas mengenai permainan *maze* untuk kemampuan membilang anak usia dini agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan membilang angka dan memecahkan masalah sederhana, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur.**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian adalah “apakah terdapat pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur?.”

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas yang sudah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, informasi, dan pengetahuan tentang permainan *maze* angka untuk kemampuan membilang anak.

2. Bagi anak

Melalui permainan *maze* angka ini peneliti berharap dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran, melatih berpikir kritis agar anak terbiasa dalam menyelesaikan masalah secara sederhana dan diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang dalam menerima, memahami serta membilang angka dengan minat dan keinginan yang tinggi.

3. Bagi guru

Peneliti berharap dapat menambah sumbangan pemikiran atau bahan masukan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang anak dengan permainan.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan bahwa alat permainan *maze* angka ini dapat di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani.
- Amini, M. (2020). Hakikat Anak Usia Dini. *Modul*, 17-23. <https://repository.ut.ac.id/4707/1/PAUD4306-M1.pdf>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1), 1–5. <http://www.alhikmah.sti-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16>
- Aurora, N. (2024). Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 di TK Al-Badariyah Muara Bulian. *Skripsi*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Astuti, E., M. & Novianti, R., & Febrialismanto. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alfarizky Kids Kabupaten Kampar. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 98-107. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.869>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, NW., U., C., Asril, N., M., Wirabrata, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 5(1), 99-106. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mutitata Jurnal Penelitian*, 1(3), 34–

46. <https://jurnalmitita.univpasifik.acid/index.php/mjp/article/view/47>
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Fitria, A. D. (2024). Pengaruh Media Pasir Berwarna Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia (4-5) Tahun di KB Al Fath Kelurahan Mulia Agung Kecamatan Banyuasin III. *Skripsi*. Indralaya: Fkip Universitas Sriwijaya.
- Handayani, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Membilang Benda dan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Pengembangan Kognitif di TK Handayani Banjaranyar Kelompok A Semester 1 Tahun 2018/2019. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(1), 106-114. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/w>
- Helpiani, I., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Bagaimana Dasar Kebutuhan Alat Permainan Edukatif Papan Alur untuk Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun?. *Jurnal Kewarnageraan*, 6(2), 3763-3768. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3564>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <http://dx.doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Khairunnisa, N. C., & Aini, I. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dalam Menyelesaikan Soal Materi SPLDV pada Siswa SMP. Dalam, *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* (546–554). Karawang: Universitas Singeparbangsa Karawang. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/seismodika>
- Kuswanto, A. V. (2018). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ananda Pasuruan Lampung Selatan. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Permainan *Maze* dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/10.24853/yby.4.2.119-125>
- Lasmita, & Muspawi., M. (2024). *Literatur Review: Operasionalisasi Variabel dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42925-42931.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/Innisa.v13i1.26>

- Matondang, A. R., Damayanti, A., Widiartika, S., A., Handayani, A., Syahputri H. (2022). Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Saku Bilangan Di Kabupaten Serdang Bedagai. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 180-185. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i2.620>
- Mulia, T. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Maze* Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat. *Skripsi*. Lampung: Fkip Universitas Lampung.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.3574>
- Nari, N., Akmay, Y. D. Sasmita, D. (2019). Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 44-52. <http://journal.unv.ac.id/index.php/ippfa>
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*. Bali: Jayapangus Press.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berlandaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Novitasari, Y. (2020). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurhanifa, Soraya, N., & Putri, Y. F. (2023). Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1): 243-252. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10918>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- Oktavia, V. (2021). Kemampuan Membilang Angka 1-10 Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar Rafif Kecamatan Kalasan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(10), 384–389. <https://journal.student.uny.ac.id/pgpaud/article/viewFile/17821/17170>
- Pertiwi, D., A., & Fitroh, S., F., & Mayangsari, D., (2020) Pengaruh Permainan

- Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 5(2), 86-100.
- Pranoto, I., Budhi, W. S., & Gunawan, H. (2023) Hasil PISA 2022, Matematika Indonesia Masih Stagnan. <https://mediaindonesia.com/opini/637150/hasil-pisa-2022-matematika-indonesia-masih-stagnan>. Diakses pada 15 November 2024.
- Priyono, F., H., & Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A., D. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4), 212-218. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Purnama, R., & Fidiawati, R. (2021). Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Mechine. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1), 1–10. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/10>
- Putri, N. K., & Rochmah. (2022). Efektifitas Permainan Media Bowling Terhadap Kemampuan Berhitung Kelompok A TK Handayani Cirebon. *JMECE: Journal of Modern Early Childhood Education*, 2(1), 1-8.
- Rahmi, R., Desyandri, & Murni, I. (2023). Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 5057–5065. <https://doi.org/10.36989/didakdik.v9i2.1297>
- Ramadhani, E., A., & Wulandari, R., S. (2021). Pengaruh Permainan Jepit Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 1(1), 23-33. doi.org/10.60155/Mentari
- Rasul, A., Subbanudin, & Sonda, R. (2022). *Statistika Pendidikan Matematika*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Raudilah, Malina, L., & Kurnia, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komeringn Ilir. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3707>
- Riyadi, A., Saepudin, A., Cunayah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Media Terompah Tempurung Di PAUD Permata Sukaharja Kecamatan Teluk Jame Timur. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(2), 155-169.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar Statistika*.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama.
- Safitri, M. I. (2024). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan (6-10) Pada Anak Usia (4-5) Tahun. *Skripsi*. Indralya: Fkip Universitas Sriwijaya.

- Saputri, Q., Marlina, L., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Media *Maze* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka Pada Anak Kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 9(1), 80–90. <https://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16716>
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2020). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5 — 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 1535–1539. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sarinah. (2020). Pengembangan Media *Apron* Hitung dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang. *Skripsi*. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Sholehah, L. (2023). Perkembangan Tahap-Tahap Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Papan Flanel Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Muslimat NU 55 Tekung Lumajang. *Skripsi*. Jember: Fkip Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulyandari, A., K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Syafdaningsih, Rukiyah, Utami, F. (2020). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publiser.
- Syukur, T. A., Al Haddar, G., Istiqamah, Fahmi, H., Risan, R., Sugisman, Siswantara, Y., Setya, D. N., Arum, Zaenurrosyid, A., Novelti, & Maq, M. M. (2023). *Pendidikan Anak Dalam Keluarga*. Padang: PT Global Eksekuitf Teknologi.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>
- Toanubun, Y. A., Lengkong, E. J., & Sumual, O. R. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Permainan Tradisional Lidi Bambu pada Anak Usia Dini 5-6 tahun di TK GMIM Efrata 2 Bitung. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 22–28.
- Umayah, Juhri, Muqdamien, B., Fauzia, W., Qolbiyah, S. (2021). Penggunaan Balok *Cuisenaire* Untuk Media Pengenalan Bilangan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Intersections*. 6(1), 2685-7952.

- Wahyuni, F., Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 159-176. <https://doi.org/10.37680./adabiya.v15i01.257>
- Wasis, S. (2002). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 37-41. <https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat Permainan Edukatif : Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Wilianti, S. N., Marhun, M., & Inten, D. N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membilang Anak Usia 5- 6 Tahun melalui Permainan Bola Bowling Rainbow. Dalam, *Prosiding Pendidikan Guru Paud* (55-59). Bandung: Universitas Islam Bandung.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, S. T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Zega, B. K. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17-24. jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas