

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BILANGAN (6-10) PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Maryati Indah Safitri

NIM: 06141282025017

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BILANGAN (6-10) PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Maryati Indah Safitri

NIM: 06141282025017

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BILANGAN (6-10) PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Maryati Indah Safitri

NIM : 06141282025017

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

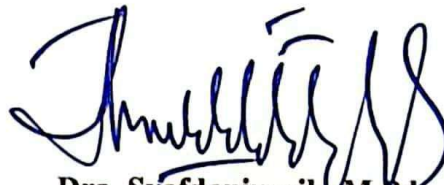
Mengesahkan

Koordinator Program Studi



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

Pembimbing

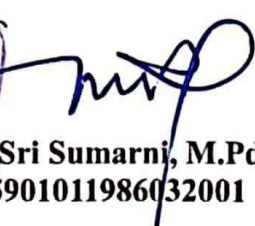


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan




Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN LAMBANG
BILANGAN (6-10) PADA ANAK USIA (4-5) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Maryati Indah Safitri

NIM : 06141282025017

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

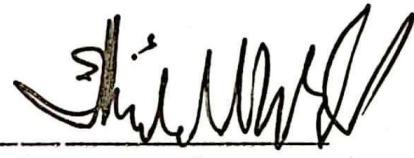
Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Selasa

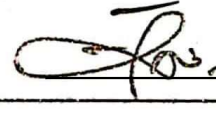
Tanggal : 30 April 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



2. Penguji : Taruni Suningsih, M.Pd



Indralaya, 7 Maret 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maryati Indah Safitri

NIM : 06141282025017

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Angka Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan (6-10) Pada Anak Usia (4-5) Tahun” 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 ini saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 30 April 2024

Yang membuat pernyataan



Maryati Indah Safitri

NIM. 06141282025017

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Angka Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan(6-10) Pada Anak Usia (4-5) Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Pembimbing skripsi ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., atas segala bimbingan yang diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, 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. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah beserta para guru TK Cahaya Nurrohman Lahat, dan teman-teman seperjuangan HMPAUD 2020 serta semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 30 April 2024

Penulis,



Maryati Indah Safitri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'alaamiin dengan ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT., atas berkat dan rahmat-Nya lah saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam yang senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku tersayang, Ayah Edi Mardiansyah dan Ibu Dewi Huspita sebagai tanda hormat dan bakti serta rasa sayang dan terima kasih yang tiada tara sehingga ku persembahkan karya tulis ini untuk ayah dan ibok yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan juga motivasi serta dukungan hingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teruntuk keluargaku, satu-satunya adiiku tersayang Aliyah Meidita dan nenek inoku tercinta Nurhayati yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat serta motivasi ketika diri sedang merasa tidak baik-baik saja.
- ❖ Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing akademik, terima kasih telah memberikan waktu dan kesabaran dalam membimbing dan membantu kelancaran, baik dalam bidang akademik selama perkuliahan dan juga didalam penyusunan penulisan skripsi ini hingga terselesaikan dengan baik.
- ❖ Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, terima kasih telah membantu serta memberikan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., dan Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd., selaku dosen validator media dan validator materi, terima kasih telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan penyempurnaan media skripsi.
- ❖ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Terima kasih telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa perkuliahan dalam jangka waktu 4 tahun ini, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd.,

Ibu Febriyanti Utami, M.Pd., Bapak Akbari, M.Pd., Ibu Dara Zulaiha, M.Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, M.Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd., dan Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd.

- ❖ Terima kasih kepada admin Program Studi PG-PAUD, Ibu Riansih, S.Pd., dan Ibu Tesi Faizah, S.T., yang telah memberikan bantuan serta kemudahan dalam pengurusan administrasi pada penyelesaian skripsi ini
- ❖ Terima kasih kepada Kepala Sekolah Ibu Karulinda Wati, S.Pd AUD dan wali kelas A Bunda Fitri dan BundaSari serta anak-anak kelompok A di TK Cahaya Nurrohman Lahat yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
- ❖ Para teman dan sahabat seperjuanganku. Ratna Triasa Kencana, Della Stevany, Oktari Mirhansyah, Hamy Azzahra, Nisa Adila, dan Ayu Dwi Putri terima kasih telah membantu dan memberikan semangat serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Teman-teman seperjuangan PG-PAUD 2020, terima kasih telah kebersamai selama menjalankan pendidikan di Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diri saya sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya. Terima kasih telah bertahan sampai sejauh ini.
- ❖ Almamaterku tercinta, Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Jangan berkata tidak bisa sebelum mencoba”

“ketika kamu merasa ingin berhenti dan menyerah, pikirkanlah tentang mengapa kamu memulainya dan seberapa jauh kamu telah melangkah”

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan Penelitian.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Deskripsi Teori.....	7
2.1.1. Hakikat Alat Permainan Edukatif	7
2.1.2. Hakikat Permainan <i>Maze</i> (Labirin).....	12
2.1.3. Karakteristik Anak Usia(4-5) Tahun.....	15
2.1.4. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	19
2.1.5. Teori <i>Number Sense</i>	23
2.1.6. Hakikat Penelitian Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	24
2.2. Penelitian Relevan.....	29
2.3. Teknik Analisis Data Walkthrough, Observasi, dan Tes	32
2.4. Kerangka Berpikir.....	34

BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Jenis Penelitian.....	36
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	36
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.4. Prosedur Penelitian.....	36
3.4.1. Tahap Perencanaan	36
3.4.2. Tahap Pengembangan	37
3.4.3. Tahap Evaluasi Tessmer	38
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1. Walkthrough	39
3.5.2. Observasi.....	42
3.6. Analisis Data Observasi	45
BAB IV	46
HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Hasil Penelitian	46
4.1.1. Hasil tahap perencanaan.....	46
4.1.2. Hasil tahap pengembangan	47
4.1.3. Hasil tahap evaluasi <i>Tessmer</i>	49
4.2. Pembahasan.....	58
BAB V.....	66
KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Desain <i>Formative Evaluation</i> Tessmer	26
Bagan 2.2 Alur Kerangka Berpikir	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze Angka</i>	42
Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi	43
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Materi dan Media <i>Maze Angka</i>	44
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Praktis	45
Tabel 4.1 Penilaian Validator Materi	51
Tabel 4.2 Penilaian Validator Media Alat Permainan Edukatif <i>Maze Angka</i>	53
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	54
Tabel 4.4 Hasil Observasi Tahap <i>One-to-one evaluation</i>	55
Tabel 4.5 Hasil Observasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Prototype 1 permainan <i>maze</i> angka yang belum di revisi sesuai dengan saran dari para ahli	48
Gambar 4.2 Permainan <i>maze</i> angka yang telah di revisi	49
Gambar 4.3a Desain awal	50
Gambar 4.3b Desain yang telah di revisi	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....	75
Lampiran 2 Lampiran Observasi.....	75
Lampiran 3 Lampiran Rubrik Penilaian.....	76
Lampiran 4 Lembar Observasi Anak	79
Lampiran 5 Analisis Data	86
Lampiran 6 Data yang diperoleh.....	87
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	93
Lampiran 8 Usul Judul.....	97
Lampiran 9 SK PEMBIMBING	98
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 11 Kartu Bimbingan	102
Lampiran 12 Cek Plagiarisme.....	106
Lampiran 13 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	107
Lampiran 14 Persetujuan UAP	108
Lampiran 15 Bukti Submit Jurnal	109

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media atau alat permainan edukatif pada pengenalan lambang bilangan mengakibatkan kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* angka yang praktis dan valid. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan model penelitian pengembangan Rowntree yang terbagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi yang dimodifikasi menggunakan model evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari tahap *self evaluation*, tahap *expert review*, tahap *one-to-one evaluation*, dan tahap *small group evaluation*. Di tahap *expert review* menggunakan ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk yang dihasilkan. Sedangkan di tahap *one-to-one evaluation* dan *small group* dilakukan pada 9 orang anak yang berusia (4-5) tahun atau anak kelompok A yang berada di TK Cahaya Nurrohman Lahat. Alat permainan edukatif *maze* angka mendapatkan validitas sebesar 88% dari ahli media dan 100% dari ahli materi sehingga mendapatkan rata-rata skor presentase valid sebesar 94% yang berkategori sangat valid. Kepraktisan pada media mendapatkan 90% di tahap *one-to-one evaluation* dan 96% di tahap *small group evaluation* sehingga mendapatkan rata-rata presentase kepraktisan media sebesar 93% yang dikategorikan sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* angka terbukti valid dan praktis untuk mengenalkan lambang bilangan(6-10) pada anak usia (4-5) tahun.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Maze Angka, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

The lack of use of media or teaching aids in recognizing number symbols results in less than optimal children's ability to recognize number symbols. This research aims to produce a number maze educational game tool that is practical and valid. The type of research used in this research is development research with the Rowntree development research model which is divided into 3 stages, namely the planning stage, development stage, and evaluation stage which is modified using the Tessmer formative evaluation model which consists of the self evaluation stage, the expert review stage, the one-to-one evaluation, and small group evaluation stage. At the expert review stage, material experts and media experts are used to determine the validity of the product produced. Meanwhile, the one-to-one evaluation and small group stages were carried out on 9 children aged (4-5) years or group A children who were at Cahaya Nurrohman Lahat Kindergarten. The number maze educational game tool received a validity of 88% from media experts and 100% from material experts, resulting in an average valid percentage score of 94% which was categorized as very valid. The practicality of the media was 90% at the one-to-one evaluation stage and 96% at the small group evaluation stage, resulting in an average percentage of media practicality of 93% which was categorized as very practical. So it can be concluded that the number maze educational game tool has proven to be valid and practical for introducing number symbols (6-10) to children aged (4-5) years.

Key words : Educational Game Tools, Number Maze, Early Childhood.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu cara yang dilakukan dalam memberikan stimulus yang baik untuk anak usia dini. Syafdaningsih dkk (2020:10) menyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang memiliki rentang usia dari usia 0 hingga 8 tahun yang memerlukan stimulasi dari lingkungan untuk perkembangan yang optimal dan sedang berada pada masa perkembangan yang pesat. Jadi, masa usia dini biasanya dikenal dengan sebutan masa emas, yaitu masa-masa yang dialami anak dimana pertumbuhan dan perkembangan mereka dapat di stimulasi secara mudah dan cepat. Maya S (2020:14) berpendapat bahwa pada masa emas ini sistem saraf anak terbentuk secara mendasar, jadi hubungan antara sel-sel saraf terjadi yang dapat membuat kualitas dan kuantitas menjadi satu kesatuan yang dapat menentukan kecerdasan mereka. Sehingga semakin baik stimulus yang akan diberikan, maka semakin baik pula pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, pada masa emas ini stimulus yang diberikan haruslah lebih optimal.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yaitu meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik-motorik, aspek sosial-emosional, dan yang terakhir aspek seni. Masing-masing aspek perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangannya dimulai dari anak berusia 0 bulan hingga berusia 6 tahun. Salah satu contohnya ialah aspek kognitif, dimana kemampuan ini memiliki peranan penting bagi anak didalam keberhasilan anak didalam belajar. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak yang berusia (4-5) tahun di jelaskan bahwa di usia tersebut tepatnya pada bagian berfikir simbolik bahwa anak seusia (4-5) tahun sudah dapat membilang banyak benda 1-10, anak telah mengenal konsep bilangan, dan anak sudah mengenal lambang bilangan serta mengenal lambang

huruf. Sehingga di usia (4-5) tahun anak diharapkan mampu mencapai indikator tersebut. Anak yang berusia 3-5 tahun itu termasuk ke dalam masa prasekolah. Dimana pada masa ini, 80% perkembangan kognitif anak telah tercapai sehingga dengan menstimulasi segala aspek perkembangan pada usia ini sangat berperan penting.

Harus dipahami bahwa setiap anak memiliki tingkat kecepatan pencapaian yang berbeda-beda dalam mencapai tingkat perkembangan tersebut, maka dari itu pendidik haruslah mempunyai strategi yang tepat agar peserta didik dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan tersebut dapat dicapai secara optimal. Pembelajaran logika matematika sederhana pada bidang pengembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan objek sederhana yang berada disekitarnya secara menyenangkan yang pastinya disukai oleh anak-anak. Untuk itu pendidik juga hendaknya menggunakan media yang menarik bagi anak, contohnya dengan menggunakan permainan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Ulfah dkk (2021) bahwa permainan ialah sebuah kegiatan yang dapat membuat anak menjadi senang. Karena pada hakikatnya dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, anak belajar menggunakan konsep bermain. Sehingga, tenaga pendidik seharusnya dapat membuat suasana yang aman dan nyaman saat pembelajaran sehingga nantinya anak dapat menyerap pengetahuan dan informasi yang disampaikan dengan mudah.

Begitu juga dengan Aslindah (2020:14) yang menjelaskan bahwa belajar itu tidak akan dianggap menjadi sebuah beban yang membuat anak merasa ditimpakan di pundak mereka apabila nantinya anak akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan. Salah satu contoh kegiatan yang dapat menciptakan suasana yang senang dan nyaman tersebut ialah kegiatan bermain, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Maya S (2020) bahwa ruang lingkup anak usia 3-6 tahun ialah kelompok bermain. Begitu juga dengan pendapat dari Utoyo (2017:12) yang menyebutkan bahwa belajar sambil bermain dapat mengatasi kebosanan anak karena dengan metode ini pendidik menggabungkan permainan dengan matematika dimana pada permainan tersebut dilibatkan pengelompokkan warna dan hitungan. Menurut Direktorat PAUD Kemdikbud (2020) bermain matematika

untuk anak usia dini adalah sebuah kegiatan perancangan bermain menyenangkan dalam mengenalkan konsep matematika awal. Selain itu bermain matematika juga dapat memberikan beberapa manfaat bagi anak usia dini, yakni sebagai berikut: 1) mengajarkan kebenaran konsep matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan; 2) menghindarkan rasa takut anak terhadap matematika sejak awal pertama; 3) bermain ini dapat membantu anak dalam mempelajari matematika dengan cara alami; 4) membantu anak sehingga dapat memecahkan masalah dengan membantunya dalam merangsang aspek perkembangan kognitifnya sehingga anak dapat berpikir dengan kritis, kreatif, dan juga logis; 5) mengetahui bahwa konsep matematika itu secara keseluruhan sebagai dasar yang dimiliki anak sebelum anak lancar membaca; 6) serta dapat membantu anak dalam membentuk aspek sosial emosionalnya, dimana anak belajar untuk bekerja sama dengan orang lain baik temannya ataupun orang dewasa, sehingga dapat memupuk sikap anak dalam kepercayaan dirinya, kemandirian, sabar dan mampu belajar menaati aturan main.

Banyak sekali hal-hal berhubungan dengan angka yang berada di sekitar anak. Sehingga menurut Nur & Ningrum (2023) ketika anak akan menguasai operasi berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian anak haruslah memahami konsep angka dengan baik dan dapat menguasai kemampuan berhitung secara berurutan. Begitu pula dengan pendapat Khadijah & Amelia (2020:59) yang mengatakan bahwa mengenal angka yaitu dasar kemampuan matematikanya anak, yang dimana nantinya kemampuan yang dimiliki anak sejak usia dini dalam mengenal bilangan atau angka dengan baik akan membuat anak mudah dalam memahami operasi bilangan yang berada pada tingkat pendidikan dimulai dari sekolah dasar, menengah hingga ke perguruan tinggi. Selaras dengan pendapat dari Sandyprihati dkk (2021) yang juga mengemukakan bahwa konsep lambang bilangan ialah satu hal yang mendasar bahkan penting didalam bimbingan matematika anak usia dini. Selain itu juga Saputri dkk (2022) menyatakan bahwa lambang bilangan sangat diperlukan di dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mengenalkan

lambang bilangan atau angka itu sangat penting dilakukan kepada anak sedari dini.

Salah satu contoh dari permainan yang memiliki tujuan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak ialah permainan *maze* angka. Sesuai dengan pendapat yang dinyatakan Saputri dkk (2022) jika permainan *maze* ialah permainan alur yang berliku atau yang dikenal dengan labirin yang bertujuan mencari-cari jalan keluar dengan tepat untuk menghubungkan angka dengan jumlah bilangan yang sesuai. Permainan *maze* ini dapat di modifikasi menjadi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, sehingga permainan ini dapat mengembangkan segala potensi begitu juga aspek anak. Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Soraya & Putri (2023) mengemukakan bahwa hasil dari penggunaan permainan *maze* yaitu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Karena itu penggunaan permainan *maze* angka ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai contoh dari permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran kepada anak yang bertujuan menstimulasi dan merangsang anak sehingga memahami konsep lambang bilangan kemudian juga melalui permainan *maze* angka ini anak dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan sehingga pengenalan lambang bilangan kepada anak dapat menumbuhkan minat belajar anak sehingga anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Bhara dkk (2023) yang menyebutkan jika penggunaan media *maze* angka dapat membuat anak merasa mudah ketika mengenal angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak. Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan penggunaan permainan *maze* angka pada anak dapat membantu bahkan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka ataupun mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi Indralaya pada bulan Oktober 2023 diperoleh informasi dari pendidik yakni Ibu Yan Putri, S.Pd., dalam mengenalkan angka kepada anak mereka menggunakan media berupa kartu angka, poster angka, mereka juga menggunakan media *maze* dalam bentuk buku majalah dan lembar kerja anak, kemudian anak-

anak diajak mengenal angka dengan menyebutkannya bersama-sama. Lalu, observasi yang kedua dilakukan di TK Pertiwi Lahat pada bulan November 2023, peneliti memperoleh informasi dari Ibu Ita Yulianti, S.Pd., bahwa dalam mengenalkan angka mereka menggunakan media gambar, alat-alat peraga seperti balok, bola, dan stik, mereka juga menggunakan media maze dalam bentuk buku majalah. Dan untuk observasi yang ketiga dilakukan di TK Cahaya Nurrohman pada bulan Januari 2024, disini peneliti memperoleh informasi dari Ibu Karulindawati, S.Pd., dalam mengenalkan angka pada anak mereka menggunakan media berupa puzzle angka, bola, poster angka dan mereka juga memakai media *maze* yang terdapat dibuku majalah didalam pembelajarannya.

Melalui beberapa informasi yang diperoleh dari tiga Taman Kanak-Kanak (TK) tersebut bahwa permainan *maze* ialah media yang sering digunakan sebagai media pembelajaran dimana anak mencari jejak melalui labirin yang sudah tersedia di dalam buku majalah berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik. Sehingga media tersebut hanya dapat sekali pakai atau hanya dapat dikerjakan satu kali, hal tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan lebih mudah dilupakan oleh anak. *Maze* angka yang telah ada berupa permainan edukatif yang hanya mengenalkan konsep bilangan dimana anak hanya mencocokkan bilangan dengan jumlah benda. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media berupa alat permainan edukatif *maze* angka yang dapat mengenalkan lambang bilangan dimana labirin jalurnya berbentuk lambang bilangan yang saling berhubungan.

1.2. Permasalahan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan(6-10) pada anak usia (4-5) tahun yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan(6-10) pada anak usia (4-5) tahun yang praktis?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan(6-10) pada anak usia (4-5) tahun yang valid.
2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* angka untuk mengenalkan lambang bilangan(6-10) pada anak usia (4-5) tahun yang praktis.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum, alat permainan *maze* angka yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat dan membantu pembelajaran matematika anak usia dini dalam mengembangkan aspek kognitif tepatnya kemampuan anak dalam mengenal angka, serta dapat memberikan wawasan, informasi, dan pengetahuan kepada para pembaca.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Melalui alat permainan *maze* angka ini peneliti berharap dapat membantu anak dalam mengenal angka dengan menyenangkan sehingga dapat memotivasi anak agar lebih semangat dalam belajar.

b. Bagi pendidik

Peneliti berharap bahwa produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan masukan alternatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan angka kepada anak.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bahwa alat permainan ini dapat di implementasikan dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar.

d. Bagi peneliti selanjutnya,

Penelitian ini dapat menambah wawasan, informasi, dan pengetahuan tentang pengembangan alat permainan *maze* angka untuk kemampuan mengenal angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisaputri, S., Putri, Z. D., & Kurniawan, E. (2022). *Pengembangan media maze untuk membilang 1-10 pada anak tunagrahita sedang kelas 4 sdlb negeri karimun*. <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- Al Banna, N. Z., Ilmiah, N., & Khairunnisa. (2023). Validitas Dan Kepraktisan Buku Ilmiah Populer Limbah Air Kelapa Tua Sebagai Zat Alami Pertumbuhan Sawi (*Brassica juncea* L.). *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 35–44. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v9i2.16646>
- Alwi, Z., Ernalida, & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dan Sainifik. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10–21. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>
- Ariyana, I. K. S. (2021). Strategi Mengembangkan Kepekaan Bilangan (Number Sense) Dan Berhitung Pada Anak Usia Dini. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 109–118.
- Aslindah, A. (2020). *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Kreatif*. Kaaffah Learning Cente.
- Asra, A., Sohibun, & Junaidi, N. S. (2020). Analisis kemampuan literasi informasi terhadap kemampuan menulis tugas akhir mahasiswa akhir program studi pendidikan Fisika FKIP UPP. *Jurnal Edu Sains*, 3(1).
- Atmilawati, W., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Mentari*, 3(2), 94–102.
- Bhara, M. A. K., Deo, M. G., Mamo, Y., & Nafsia, A. (2023). *Pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka di tkk st. gabriel mangulewa*. 1(3), 199–208.
- Direktorat PAUD Kemdikbud. (2020). Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Dirumah. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Firayanti, Rahmanipu, & Musta, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta

- Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8(1), 47–58. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v8i1.7>
- Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 68–71. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4934>
- Fitri, R. (2020). Media Number Sense Untuk Mengenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini Dengan Multisensori R. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 55–63.
- Hidayati, N., & Mahfudy, S. (2021). Profil Number Sense Siswa Berprestasi Pada Matei Pecahan. *Journal of Math Tadris*, 1(1), 11–25.
- Istianah, L., Rosaliya, I., Ningsih, R. A., & Jannah, S. (2021). *Merancang Membuat APE untuk Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Jordan, N. C., Devlin, B. L., & Botello, M. (2022). Core foundations of early mathematics: refining the number sense framework. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 46(101181).
- Juniantari, M., Mahayukti, G. A., & Gita, I. N. (2020). Kepraktisan Dan Efektivitas Bahan Ajar Model Conceptual Understanding Procedures. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 14(2), 38–58.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. KENCANA.
- Khoiriyah, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Kartu Angka Melalui Penggunaan Kartu Angka pada anak TK Kelompok A. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(2), 156–164.
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Tirtaningsih, M. T. (2020). Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 137–144.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Sistematis Literatur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-

- Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Yaa Bunayya*, 4(2).
- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 250–262. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/6073>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Lubis, H. R., Palupi, W., & Hafidah, R. (2020). Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 69–81.
- Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 326–339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761>
- Marlina, Mastuang, & Dewantara, D. (2021). Kepraktisan bahan ajar dinamika partikel bermuatan ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan model pengajaran langsung. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 3, 88–92.
- Maya S. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Memaksimalkan Pertumbuhan dan Kemampuan Buah Hati* (Dyas (ed.)). C-Klik Media.
- Nasution, S., Nurbaiti, & Arfannudin. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Guepedia.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori dan Praktik* (Tadzkirah (ed.)). IAIN Parepare Nusantara Press.
- Novirasiwi, N., Adjie, N., & Muqodas, I. (2023). Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 166–171.
- Nur, N. R., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1),

21–30.

- Nurjanah, U., & Hakim, D. L. (2019). Number sense siswa pada materi bilangan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 1174–1182.
- Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 114–150.
- Oktamarina, L., Wahyuni, D., & Aprisa, T. S. (2023). Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 151–165. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i2.19036>
- Permata, H., Ramalis, T. R., & Kaniawati, I. (2020). Karakteristik Tes Penalaran Ilmiah Materi Momentum Dan Impuls Berdasarkan Teori Respon Butir. *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 5(2), 57–63. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v5i2.27547>
- Prabowo, Y. H., & Sukidi, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kipas Gambar Berseri Untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 839–849. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35819>
- Pujiarti. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207–222. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2d2: teori & Praktek*. Lembaga Academis & Research Institute.
- Safira, A. R., & Ifadah, A. S. (2020). *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.

- Samih, Y. T. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(1), 107–121. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i1.5886>
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sandyprihati, D., Rasmani, U. E. E., & Hafidah, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Balok Suisenaire Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan pada Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 69–74.
- Saputri, Q., Marlina, L., & Dewi, K. (2022). *Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Pengembangan Media Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang*. 9, 80–90.
- Sarita, A. A., & Imawati, E. (2022). Peningkatan Keterampilan Memahami Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Metode Diskusi Siswa Kelas Viii. *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 39–46. <https://conference.ut.ac.id/index.php/psapbin/article/view/1094>
- Selmin, Y., Bunga, Y. N., & Bare, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Organisasi Kehidupan. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.55241/spibio.v3i1.52>
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2022). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Siantrui, A., & Sobri, M. (2023). Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Global Education Trends*, 1(2), 10–19. <https://doi.org/10.61798/get.v1i2.40>
- Sirait, D. E. P. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Bank Dan Lembaga Keuangan Bukan Bank. *LENTERA (Jurnal: Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial Dan Budaya)*, 5(2),

37–40.

- 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. *Junral Pendidikan Dan Konseling*, 5, 243–252.
- Sugiono, Noerdjanah, & wahyu, afrianti. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.)). CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA.
- Surajiyo, Nasruddin, Fanira, N., & Paleni, H. (2021). Penggunaan Metode Structural Equation Modeling (SEM) pada Pengaruh Kemampuan Kerja dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Serta Dampaknya Terhadap Kualitas Pelayanan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 8(3), 715–734.
- Susanti, J. I. P.; A., & Widodo, R. A. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1>.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini(Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Syafdaningsih, Rukiyah, & Utami, F. (2020). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini* (M. Nurkamilah (ed.)). Edu Publisher.
- Syafdaningsih, & Utami, F. (2021). The Introduction for Number Symbols in Children Aged 4-5 Years through Mathematics Play Activities. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 96–102.
- Syamsiah, S. (2020). Meningkatkan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak usia 5-6 Tahun (Kelompok B2) di TK Al Insyirah Maros. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(4a), 351–358. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/>
- Ulfah, Z., Islam, U., Sultan, N., Muhammad, A., Samarinda, I., Razak, A., &

- Yanti, I. R. (2021). Efektivitas Permainan Maze Angka dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Borneo Journal of Primary Education*, 1(2), 2021.
- Ulfah, Z., Razak, A., & Yanti, I. R. (2021). *Efektivitas Permainan Maze Angka dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. 1, 103–114.
- Umam, M. K., & Syamsiyah, D. (2020). Konsep Pendidikan Humanistik Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Desain Pembelajaran Bahasa Arab. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2).
- Utami, L. W. C. (2022). *Pengembangan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Untuk Anak Usia (5-6) Tahun*. Universitas Sriwijaya.
- Utoyo, S. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Ideas Publishing.
- Yasbiati, & Gandana, G. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)* (2nd ed.). Ksatria Siliwangi.
- Zaman, B., & Hermawan, A. H. (2021). *Media Dan Sumber Belajar PAUD* (2nd ed.). Universitas Terbuka.