

**PENERAPAN MEDIA MAZE UNTUK MENGENALKAN KONSEP
BILANGAN DI TK NEGERI PEMBINA JULOK
KABUPATEN ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ZAHRATUL JANNAH
NIM. 190210043**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024**

**PENERAPAN MEDIA MAZE UNTUK MENGENALKAN KONSEP
BILANGAN DI TK NEGERI PEMBINA JULOK
KABUPATEN ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh:

Zahratul Jannah
NIM. 190210043

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

**PENERAPAN MEDIA MAZE UNTUK MENGENALKAN
KONSEP BILANGAN DI TK NEGERI PEMBINA
JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 17 Desember 2024 M
15 Jumadil Akhir 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Penguji I,

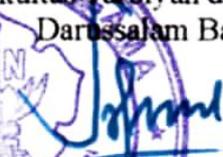
Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji II,

Faizatul Faridy, S.Pd.I, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Penguji III,

Andriansyah, S.Pd.I, M.Sc., Ph.D
NIP. 198408102018011001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003




LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahratul Jannah
Nim : 190210043
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi pada naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Desember 2024

Yang Menyatakan



Zahratul Jannah
Nim. 190210043



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor : B- 722 /Un.08/Kp.PIAUD/ 12/2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Zahratul Jannah
Nim : 190210043
Pembimbing : Muthmainnah, MA.
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 27%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD

Helia Faridah



Banda Aceh, 10 Desember 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Zahratul Jannah
Nim : 190210043
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur
Tanggal Sidang : 17 Desember 2024
Tebal Skripsi : 69 Halaman
Pembimbing : Muthmainnah, MA
Kata Kunci : Media, Maze, Konsep Bilangan

Berdasarkan hasil observasi pada kelas A di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur masih terdapat beberapa anak yang keliru dalam menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10 dan dalam membedakan angka. Penggunaan media maze dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga Peneliti menggunakan media maze yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media maze dapat diterapkan untuk mengenalkan konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur. Penelitian ini menggunakan metode Pre Eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel yaitu total sampling kelas A dengan jumlah 21 anak. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji-t, uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media maze terhadap kemampuan mengenal bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur, hal ini dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 8,71 dan *posttest* sebesar 16,95. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (13.139) > t_{tabel} (20)$ yang artinya penggunaan media maze dapat diterapkan untuk kemampuan mengenal mengenal bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media maze dapat diterapkan untuk kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-nya kepada kita semua, sehingga penulis menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW, serta keluarga dan para sahabat yang telah membawa kita dari zaman Jahiliyah menuju zaman Islamiyah yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini, dan yang memberikan teladan melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan di muka bumi.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan Skripsi masih banyak mengalami kesulitan, kekurangan dan hambatan. Namun, terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari pihak, pada kesempatan kali ini Penulis menyampaikan terima kasih yang terhingga atas ketulusan dalam membimbing sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Muthmainnah, MA, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi, nasehat,

bantuan, doa dan yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Kepala sekolah beserta guru TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur, beserta dewan guru yang sudah membantu Penulis dalam melakukan penelitian, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Staf Dosen Jurusan PIAUD yang memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan hingga terselesainya Skripsi ini

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kepada pihak yang bersangkutan. Akhir Penulis mengucapkan memohon maaf bila terdapat kesalahan dalam penyusunan Skripsi ini.

Banda Aceh, 17 Desember 2024
Penulis



Zahratul Jannah
NIM.190210043

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Masalah	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
1. <i>Media Maze</i>	5
2. <i>Konsep Bilangan</i>	6
F. Kajian Relevan	7
G. Hipotesis Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Media Maze	11
1. Pengertian Media Maze.....	11
2. Manfaat Media Maze	14
3. Langkah-langkah Penggunaan Maze	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Maze	16
B. Konsep Bilangan Pada AUD	18
1. Pengertian Konsep Bilangan Pada AUD.....	18
2. Tahapan Mengenal Konsep Bilangan	22
3. Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan	24
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	26
5. Manfaat Pembelajaran Konsep Bilangan	28
6. Karakteristik Konsep Bilangan	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Rancangan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel	33
1. <i>Populasi</i>	33
2. <i>Sampel</i>	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
1. <i>Observasi</i>	34

2. <i>Dokumentasi</i>	35
E. Prosedur Penelitian	35
1. <i>Pretest</i>	35
2. <i>Treatment</i>	36
3. <i>Posttest</i>	37
F. Instrumen Penelitian	38
G. Teknik Analisis Data	43
1. <i>Uji Normalitas</i>	43
2. <i>Uji T</i>	44
3. <i>Uji Hipotesis</i>	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
1. <i>Profil Sekolah</i>	45
2. <i>Visi, Misi dan Tujuan</i>	46
3. <i>Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan</i>	48
4. <i>Sarana dan Prasarana</i>	49
B. Deskripsi Hasil Penelitian	52
1. <i>Deskripsi Data Pre-Test</i>	53
2. <i>Treatment</i>	54
3. <i>Deskripsi Data Post-Test</i>	56
C. Pengolahan dan Hasil Data	59
1. <i>Uji Normalitas</i>	59
2. <i>Uji-T</i>	60
3. <i>Uji Hipotesis</i>	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Populasi Penelitian Peserta Didik	33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Peserta Didik	34
Tabel 3.4 Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan.....	39
Tabel 3.5 Kategori Keberhasilan Anak.....	41
Tabel 4.1 Profil Murid Kelompok A.....	46
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Data Kependidikan	48
Tabel 4.3 Kelas di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok	49
Tabel 4.4 Ruang Perkantoran dan Ruang Penunjang lainnya	49
Tabel 4.5 Fasilitas TK Negeri Pembina Kecamatan Julok	50
Tabel 4.6 Lapangan dan Tempat Bermain	51
Tabel 4.7 Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 4.8 Hasil Data <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.9 Hasil Data <i>Posttest</i>	56
Tabel 4.10 Perbandingan Rata-Rata Nilai.....	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 4.12 Uji pair sampel T-tes.....	60
Tabel 4.13 <i>Paired Samples Correlations</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Maze.....	5
Gambar 4.1 Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry tentang pembimbing skripsi
- Lampiran 2 : Surat izin penelitian dari fakultas tarbiyah dan keguruan
- Lampiran 3 : Surat keterangan telah melakukan penelitian di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur
- Lampiran 4 : Validasi instrumen
- Lampiran 5 : Lembar validasi instrumen
- Lampiran 6 : Lembar observasi anak
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 : Dokumentasi penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media adalah hal yang mempunyai peran penting untuk proses pembelajaran dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, media pembelajaran sama halnya dengan alat permainan edukatif, karena alat yang dipergunakan untuk proses pembelajaran atau sarana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Media juga merupakan semua bentuk benda yang bisa digunakan untuk menggambarkan atau menyampaikan pesan-pesan Pendidikan untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak pada tujuan kegiatan dalam proses pembelajaran. Media sangatlah membantu proses pembelajaran pada anak-anak, di lingkungan belajar media dapat mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum ialah alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media maze. Media maze adalah media visual pembelajaran yang berbentuk papan dan berisi angka 1-10 untuk menghubungkan lambang bilangan atau angka 1-10 yang terdapat pada papan maze dengan jumlah bilangan yang disajikan.¹

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah arti yang selalu dikaitkan dengan hal yang menghubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan. Konsep bilangan sangat perlu di

¹ Winangsih E dkk, Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPA Disekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol. 7 No. 1, (2023), h 452-453

kenalkan pada anak usia dini, karena pemahaman konsep bilangan akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep anak dalam mengenal matematika selanjutnya. Dapat meliputi pengembangan kepekaan bilangan, pengembangan rasa ingin tahu dan pemahaman kesesuaian anak. Bilangan adalah dasar dari konsep matematika mengenai jumlah dari banyaknya benda pada saat melakukan perhitungan. Ketika anak telah menguasai konsep bilangan maka dapat dipastikan mampu dalam memahami materi berhitung, dan akan mudah dipahami oleh anak.²

Memperkenalkan angka pada anak dimulai dari benda yang nyata. Anak akan belajar dengan berbagai tahapan belajar, yaitu anak terlebih dahulu diberi kesempatan dengan memanipulasi objek konkrit secara langsung melalui simbol dan gambar atau dengan melalui simbol dan juga kata. Oleh Karena itu, dalam kegiatan belajar terutama dalam pembelajaran berhitung guru semestinya memperkenalkan angka 1-10 secara langsung dengan cara menunjukkan benda-benda nyata, hal tersebut bertujuan untuk anak dapat melihat secara langsung atau dapat memegangnya. Akan tetapi, diperlukan proses yang lama dan juga bertahap. Aspek kognitif merupakan pengaruh yang sangat besar pada perkembangan anak, dengan mengembangkan kognitif anak, jadi anak akan mampu menjadi lebih cepat, lebih mudah memecahkan masalah, memiliki kemampuan mengelompokkan, dan memiliki pengetahuan ruang dan waktu yang baik.³

Berdasarkan hasil obsevasi pada bulan September 2024 yang dilakukan di TK

² Sariyanti La Sule dkk, Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.P- ISSN. 2407-1064. h 25

³ Itsni Khoirunnisa, dkk. Analisis Media Magnetik number untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 4 (2022), h 1751

Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur diketahui bahwa kemampuan mengenal bilangan anak masih keliru dalam menyebutkan bilangan berurutan 1-10 dan membedakan angka. Pada kegiatan pembelajaran matematika diketahui beberapa permasalahan, diantaranya adalah anak cenderung pasif, hanya memperhatikan penjelasan guru. Selain itu guru kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga kurang menarik minat belajar anak. Guru hanya menjelaskan materi secara lisan dan tertulis di papan tulis. Permainan yang digunakan dalam peningkatan kecerdasan anak di TK Negeri Pembina yaitu permainan *maze* dikarenakan permainan ini dapat membantu anak belajar penjumlahan dengan berbagai tingkatan yang ada dalam permainan tersebut yang membuat anak menjadi senang dalam berhitung dan tidak cepat bosan, dan tidak lelah. Dalam permainan *maze* anak diajak untuk menghitung dengan angka serta meningkatkan kemampuan logika matematika anak melalui materi warna. Permainan tersebut akan membuat anak lebih semangat dalam berhitung. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media maze dapat diterapkan untuk mengenal konsep bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

penggunaan dari media maze dapat diterapkan untuk mengenal konsep bilangan anak di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk perkembangan media maze dalam mengenalkan konsep bilangan. Media maze digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki potensi menjadi alat pendukung pembelajaran baru bagi anak usia (4-5) tahun. Tujuan utamanya ialah untuk memperkenalkan, menyebutkan dan menirukan konsep bilangan serta menginspirasi untuk menarik semangat dan minat anak dalam proses pembelajaran

b. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi Peneliti, untuk mempunyai kemampuan untuk menerapkan media pada proses pembelajaran. Sehingga Peneliti mempunyai pengetahuan serta wawasan mengenai cara yang tepat kepada anak untuk mengenal angka 1- 10
- b. Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi guru, dalam penerapan media maze dapat memudahkan guru saat memberi materi tentang kemampuan mengenal angka.
- c. Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi kedepannya guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

- d. Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan tambahan informasi dan memberi wawasan luas yang digunakan sebagai bahan pertimbangan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasionalisasi yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tertentu.

a. Media Maze

Media adalah semua bentuk benda yang bisa digunakan untuk menggambarkan atau menyampaikan pesan-pesan pendidikan untuk menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak pada tujuan kegiatan dalam proses pembelajaran. Media maze angka adalah sebagai alat untuk mengenalkan lambang bilangan dan gerak halus anak, menyatakan bahwa media maze angka dapat menyajikan simbol angka dan anak dapat menyebutkan maze angka.⁴

Media dapat membantu dalam proses pembelajaran pada anak-anak, kehadiran lingkungan belajar dapat mengurangi rasa bosan anak pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum ialah alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Salah satu media yang sudah ada dan dapat digunakan dalam proses

⁴ Winangsih E dkk, Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPA Disekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol. 7 No. 1, (2023), h 452

pembelajaran adalah media maze.⁵ Media yang dimaksud dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina yaitu “Media Maze” media visual pembelajaran yang berbentuk papan dan berisi angka 1-10 untuk menghubungkan lambang bilangan atau angka 1-10 yang terdapat pada papan maze dengan jumlah bilangan yang disajikan.

Gambar 1.1 Media Maze



b. Konsep Bilangan

Pengenalan simbol bilangan merupakan keterampilan yang penting bagi anak dalam mengenal simbol bilangan. Mengenali simbol bilangan ialah dasar dari matematika. Dikatakan anak mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak bukan saja mengingat, namun dapat mengetahui dan mengenali simbol bilangan tersebut. Lambang bilangan merupakan lambang nilai bilangan, lambang bilangan berupa lambang memudahkan penyajian operasi bilangan. Dengan mengenalkan simbol angka untuk anak usia (4-5) tahun, anak bisa menggunakan lingkungan pendidikan, lingkungan pendidikan dan juga alat permainan edukatif lainnya.⁶

⁵ Nurhanifa dkk, 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*, Vol. 5 No. 1, (2022) h 243

⁶ Fauziyyah dkk. Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, No. 9 Vol. 1 (2023) h 642

F. Kajian Relevan

Kajian relevan ialah penjelasan tentang kajian penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti. Dengan kajian relevan ini poenulis mendalami, mencermati, menelaah dan mengidentifikasi pengetahuan atau hal yang telah ada untuk mengetahui apa yang telah ada dan apa yang belum ada. Dengan demikian, untuk mengetahui bagian apa dari penelitian yang sudah diteliti dan bagian apa yang belum terungkap diperlukan kajian relevan hasil penelitian sebelumnya untuk menentukan fokus penelitian yang dikaji.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti pada tahun 2023 dengan judul “*Maze Angka: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas dengan model penelitian *Kemmis dan Taggart*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui presentase/*scoring*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengalami peningkatan sebanyak 68% pada Siklus II. Hasil pengamatan pada pratindakan anak berkriteria sangat baik sebanyak 10% dan meningkat pada Siklus I dengan presentase 27%. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak mengalami peningkatan dalam penggunaan media maze angka. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dari yang dilakukan. Persamaan terdapat pada variabel yang mempengaruhi dan variabel yang dipengaruhi oleh meningkatkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media maze angka. Perbedaan terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan

kuantitatif.⁷

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Atlavia Bena pada tahun 2024 dengan judul “*Pengembangan Media Maze Angka Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Malaboa*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrument yang digunakan yaitu instrumen ahli materi, instrument ahli media dan instrument ahli desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan dari ahli materi dengan perolehan nilai 80% dengan kategori valid, dan ahli media dengan perolehan nilai 89,3% dengan kategori valid, sedangkan uji produk ahli desain dengan perolehan nilai 85,3% dengan kategori valid, skor rata-rata yang diperoleh adalah 100% kategori sangat valid. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dalam penggunaan media maze angka. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan. Persamaan terdapat pada variabel yang mempengaruhi dan variabel yang dipengaruhi yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan media maze angka. Perbedaan terletak pada jenis penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan jenis penelitian ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.⁸

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nurhanifa pada tahun 2023 dengan

⁷ Yulianti, ddk. Maze Angka Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*. Vol. 6 No. 6 (2023) h. 580-584

⁸ Theresia, ddk. Pengembangan Media Maze Angka Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Malaboa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. Vol. 3 No. 1 (2024) h. 896-903

judul “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”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan test. instrumen yang digunakan yaitu instrumen Observasi partisipasi pasif. Desain penelitian yang dilakukan yaitu pre-experimental designs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 3,634$ sedangkan $t_{tabel} = 1,77093$, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, maka artinya terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia 5-6 tahun di KB Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. Penelitian ini memiliki perbedaan dan persamaan dari penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian eksperimen, dan sama-sama berfokus pada permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Perbedaannya penelitian sebelumnya mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.⁹ Sedangkan penelitian ini mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu hubungan variable satu dengan variabel lainnya, yang bersifat sementara, atau bersifat dugaan, atau masih lemah, hipotesis bisa dimaksudkan juga dalam kalimat lain, yaitu: hipotesis merupakan

⁹ Nurhanifa, dkk. Pengaruh 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*. Vol. 5 No. 1 (2023) h. 245-250

hubungan antara dua variable atau lebih, yang masih bersifat praduga yang belum terbukti kebenarannya atau masih lemah.¹⁰

Berdasarkan kajian beberapa penelitian relevan. Jadi hipotesis dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah penerapan media media maze dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah media maze pembelajaran terhadap mengenalkan konsep bilangan di Tk Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur.

¹⁰ Djaali, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020) hal. 13

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Maze

1. Pengertian Media Maze

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara lurus dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar dari sumber pesan ke penerima pesan. Media adalah “alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi”. Media mengarah pada suatu yang mengantar informasi antara sumber dan penerima pesan. Media di dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.¹

Maze adalah permainan yang berisikan teka-teki yang berguna untuk melatih kemampuan motorik anak dan mendorong anak untuk mengasah logika dengan memecahkan teka-teki pada game maze.² Permainan maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau liku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. Sehingga permainan ini dapat mengasah Tingkat pemahaman anak untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan maze. Permainan maze dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif, juga dapat

¹ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish), 2019, h 3-4

² Rikza Azharona Susanti, Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 8 No. 1 (2023) h 132

dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang dicapai, memudahkan pendidik dalam pelaksanaan pembelajarannya.³

Media pembelajaran maze adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan permainan dalam menyelesaikan suatu misi untuk memenangkan permainan tersebut dan dapat merangsang pikiran, serta dapat merangsang psikomotor anak. Kata maze (labirin) dalam KBBI labirin dapat diartikan tempat yang didalamnya terdapat jalan dan lorong yang berliku-liku dan simpang siur atau sesuatu yang sangat rumit dan berbelit-belit. Maze adalah suatu permainan yang memberikan sensasi berpetualang didalam media yang terdapat jalan berliku-liku dan rumit sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung anak agar lebih aktif dan memberi respon.⁴

Maze atau dalam kata lain labirin merupakan alat permainan yang mengandung nilai edukasi dan harapan pada anak agar anak terbiasa untuk mandiri dan terbiasa untuk bisa memecahkan masalah permasalahan sederhana, sehingga permainan ini tidak hanya menyenangkan bagi anak, akan tetapi juga mempunyai tujuan utama dalam pengembangan kognitif. Dengan permainan maze atau labirin ini sangat membantu dan mendukung stimulasi anak untuk terbiasa belajar

³ Anggil Viyantini Kuswanto, Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2 (2020) h. 119

⁴ Tika Nursolehatun, Pengembangan Media Maze Adventure Game Untuk Meningkatkan Prestasi dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 1 (2021) h 22-23

memecahkan masalahnya sendiri melalui permainan dengan proses pengalaman langsung tanpa adanya dorongan atau bimbingan serta motivasi dari guru.⁵

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran PAUD merupakan sebuah hal yang dapat digunakan sebagai pemberi pesan dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi, isi pesan berupa ajaran dan didikan yang ada dikurikulum dituangkan oleh pendidikan PAUD.⁶

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi, baik berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Media maze merupakan permainan sejenis puzzle yang berbentuk jalur yang bercabang dan berliku dalam mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak dan permainan ini dapat melatih konsentrasi dan koordinasi mata dan tangan pada anak

⁵ Nurhanifa dkk, 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*. Vol. 5 No. 1 (2023) h 249-250

⁶ Lele Riskika Alfia Ningrum, Pengaruh media papan magnet terhadap hasil belajar matematika siswa, Vol. 5, *Jurnal Of Classroom Action Research*, (2023) h 301

2. Manfaat Media Maze

Media maze merupakan media yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, Adapun perkembangan lainnya yang dapat dikembangkan, seperti mengembangkan perkembangan motorik, sosial emosional, dan kreatifitas anak, aktifitas dalam kegiatan mencari jejak dalam labirin pun dapat dilakukan dengan menarik garis dalam menemukan jalan keluar. Selanjutnya permainan maze dapat mengembangkan unsur pendidikan bagi perkembangan otak anak, seperti bermain, berkreasi, mengenal bentuk geometri dan warna, serta melatih motorik halus anak.

Adapun manfaat dari media maze diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih kesabaran
- b. Melatih kemampuan
- c. Mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna
- d. Melatih motorik halus
- e. Melatih berfikir logis
- f. Melatih tangan anak menjadi lentur.⁷

Semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan anak memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

⁷Anggil Viyantini Kuswanto dkk, Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2, (2020) h 121

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungannya, dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media maze adalah media yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, motorik halus, dan kreativitas. Aktivitas ini melatih kesabaran, kemampuan berpikir logis, serta pengenalan bentuk dan warna. Selain itu, media pembelajaran seperti maze membantu memperjelas informasi, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi interaksi anak dengan lingkungan. Secara keseluruhan, media pembelajaran mendukung proses belajar yang lebih kaya dan menyeluruh.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Maze

Langkah-langkah dalam menggunakan media maze ialah anak diberikan media maze, dan anak diajak mencari jejak untuk menemukan bilangan yang sesuai

⁸ Abdul Syukur dkk, Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 6 No. 1 (2019) h 4

dengan lambang bilangan yang ada. Langkah-langkah penggunaan media maze yaitu:

- a. Anak- anak diperlihatkan media maze
- b. Anak diberikan kesempatan untuk melihat dan diberi arahan cara penggunaan media maze
- c. Anak diberi papan maze
- d. Anak diminta memainkan dengan stik,
- e. Anak diminta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin untuk menemukan jumlah bilangan yang sesuai,
- f. Guru akan membimbing anak yang belum mampu menemukan pasangan lambang bilangan dan bilangannya secara mandiri.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media maze melibatkan langkah-langkah yang membantu anak belajar mengenal bilangan dan lambangnya melalui aktivitas mencari jalan keluar dalam labirin. Anak diberi arahan untuk menggunakan media maze, kemudian diminta mencari bilangan yang sesuai, sambil mengembangkan keterampilan motorik halus dan berpikir logis. Guru memberikan bimbingan untuk anak yang kesulitan, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Maze

Kelebihan dari maze yaitu dapat mengembangkan kognitif atau kecerdasan otak

⁹ Maria Aneti Konstantina Bhara dkk, Pendampingan Penggunaan Media Maze Dalam Mengenal Angka Di TK ST. Gabriel Mangulewa, *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, Vol. 1 No. 3, (2023) h 205

anak, mengembangkan aspek fisik terutama motorik kasar anak, mengembangkan aspek bahasa dengan anak menyebutkan angka atau huruf abjad yang ada serta mengembangkan aspek social emosional ketika anak bermain mampukan untuk menyelesaikan masalah contoh atau pola yang terdapat pada maze. Kekurangannya adalah beberapa anak ada yang tidak konsentrasi.

- a. Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak.
- b. Maze dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar.
- c. Melatih kecermatan anak dalam belajar problem solving (pembelajaran memecahkan masalah).
- d. Maze dapat melatih motorik anak.
- e. Maze dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak.
- f. Maze dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis dan dapat melatih fungsi panca indera anak.
- g. Maze terdiri dari bermacam-macam bentuk, warna dan gambar sehingga menarik minat anak untuk belajar. Langkah Bermain Maze Huruf.¹⁰

Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

¹⁰ Sera Yuliantini dkk, Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar, *Jurnal Alwatzikhoebillah*, Vol. 9 No. 2 (2023), h. 284

- a. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan maze angka tersebut materi akan mudah dipahami, sehingga pembelajaran pemahaman anak dapat tercapai secara optimal.
- b. Pembelajaran mengenai lambang bilangan dengan menggunakan maze angka membuat anak menjadi lebih senang karena bilangan dan lambangnya pada media yang digunakan disajikan dengan bentuk yang menarik. Selain itu kelebihan penggunaan media maze angka juga dapat digunakan secara berulang dan melalui. Penggunaan media maze angka anak menjadi lebih memahami bagian-bagian dari lambang bilangan dan jumlah bilangannya.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media maze memiliki banyak kelebihan dalam mendukung perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional. Permainan ini melatih konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan memecahkan masalah. Variasi bentuk, warna, dan gambar pada maze juga meningkatkan minat anak untuk belajar, khususnya dalam mengenal bilangan dan lambangnya. Meskipun ada tantangan terkait konsentrasi, secara keseluruhan, maze sangat efektif dalam mendukung pembelajaran anak secara menyeluruh.

B. Konsep Bilangan Pada AUD

1. Pengertian Konsep Bilangan Pada AUD

Konsep adalah suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna, suatu pengertian tentang objek, produk, subjektif yang berasal dari cara seseorang

¹¹ Nurul Ihsan, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara, 2014) h 267

membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya. Konsep merupakan suatu gambaran mental dari beberapa objek atau kejadian yang sesungguhnya. Pada tingkat abstrak dan kompleks, dan juga merupakan sintesis sejumlah kesimpulan yang telah ditarik dari pengalaman dengan objek atau kejadian tertentu. Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang dapat memberi sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan, selain itu juga konsep bilangan adalah salah satu unsur yang ada didalam matematika adalah kemampuan berhitung. Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika.¹²

Bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak berkembang, anak akan semakin tertarik pada hitung menghitung. Menghitung menjadi landasan pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan.¹³ Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dan dimanapun.

¹² Wiwit Kristianisa dkk, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Vol. 17 No. 2 (2021), h 22

¹³ Nur Hayati Yusuf, Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1 (2022) h 3

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak di definisikan. Bilangan dapat dikatakan abstrak apabila bilangan tersebut tidak di tunjukan melalui benda nyata. Bilangan ialah suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang dan jumlah, Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekatnya dengan dirinya, sejalan dengan perkembangannya tersebut maka kemampuan anak akan meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.¹⁴

Berhitung adalah dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penjumlahan, pengurangan, pembagian, atau perkalian. Jika anak usia dini dapat mengenal bilangan dan angka maka akan lebih mudah dalam mengenal penambahan dan pengurangan dengan baik. Tahapan kemampuan pada anak kelompok A yaitu anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10, anak mampu mencocokkan lambang bilangan, dan juga anak mampu menjumlahkan angka 1-10.¹⁵

Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Lambang bilangan tersebut

¹⁴ Lathipah Hasanah, dkk. Pengembangan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan melalui metode jarimatika pada anak usia dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2 (2022), h 94

¹⁵ Putri Maulida Hasanah, Dkk. Analisis faktor penyebab kesulitan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7 No. 1, (2021) h 121

juga diwujudkan dalam bentuk angka. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja dapat diwujudkan dalam sesuatu yang konkret. Lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur-struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis. Fungsi memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak agar mampu berpikir secara logis matematik. Penjumlahan merupakan termasuk dalam hubungan matematis, setelah anak mampu berhitung, anak juga akan mampu memecahkan masalah. Pemecahan masalah tersebut akan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir. Jika anak sudah mengenal bilangan dan memahami penjumlahan maka anak tersebut telah berpikir secara logis dan matematis, meskipun dengan cara yang sangat sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak dan pengulangan dari kegiatan hal yang sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah dasar penting dalam perkembangan matematika anak, yang melibatkan pemahaman angka, kuantitas, dan hubungan antar bilangan. Kepekaan terhadap bilangan membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung, seperti penjumlahan dan pengurangan. Dengan mengenalkan lambang bilangan dan operasi dasar pada anak usia dini, anak akan lebih mudah memahami konsep matematika dan berpikir logis. Stimulasi yang tepat dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak, mempersiapkan mereka untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk perkembangan matematika lebih lanjut.

2. Tahapan Mengenal Konsep Bilangan

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung”. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

- a. Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.
- b. Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- c. Menjumlah, membandingkan dan simbol angka Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan atau jumlah. Lebih lanjut.¹⁶

Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas dan pemecahan masalah”. Pembelajaran masing-masing kelompok tersebut selalu melihat tiga tingkat penekanan, yaitu:

¹⁶ Wiwit Kristianisa dkk, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Vol. 17 No. 2 (2021), h 24

- a. Tahap konsep. Tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus melakukan dengan memikat, sehingga benda-benda dipahami oleh anak. Anak akan paham jika ia bermain dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Dengan menggunakan benda anak akan memperoleh pengalaman tentang konsep matematika.
- b. Masa Transisi yaitu masa peralihan dari konsep ke lambang bilangan. Contoh, anak dapat memasang jumlah suatu benda dengan lambang bilangannya.
- c. Tahap transisi dari kongkrit ke abstrak dimana anak harus sudah menguasai dua tahap sebelumnya baru kemudian berlanjut ke tahap transisi dari kongkrit ke abstrak.¹⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun berkembang melalui tiga tahap utama: menghitung, hubungan satu-satu, dan penjumlahan. Pada tahap pertama, anak belajar menghitung melalui penghafalan atau membilang. Selanjutnya, mereka menghubungkan angka dengan benda secara satu-satu. Tahap terakhir mencakup pemahaman penjumlahan dan simbol angka. Pembelajaran matematika pada anak usia dini mencakup konsep dasar seperti bilangan, pola, geometri, dan pemecahan masalah, yang diajarkan melalui tiga fase: eksplorasi dengan benda konkret, transisi ke lambang bilangan, dan akhirnya, pemahaman konsep secara abstrak. Pendekatan

¹⁷ Putri Maulida Hasanah dkk, Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 1 (2021), h 121-122

ini membekali anak dengan fondasi matematika yang kuat untuk perkembangan selanjutnya

3. Perkembangan Mengenal Konsep Bilangan

Perkembangan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Anak akan lebih mengenal dan memahami suatu pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan atau bermain. Belajar melalui bermain sangat penting diterapkan karena melalui permainan anak akan cepat dapat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Perkembangan mengenal konsep bilangan meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengenalan kualitas (jumlah) yaitu anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dilakukan secara bertahap 1 sampai 5, kemudian 6 sampai 10.
- b. Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan (angka) sesuai urutannya yang benar.
- c. Menhitung secara rasional dalam arti anak dikatakan memahami bilangan atau angka bila mampu:
 - 1) Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya.
 - 2) Membuat korespondensi satu-satu
 - 3) Menyadari atau mengerti bahwa bilangan terakhir yang disebut mewakili total atau jumlah benda satu kelompok.

Dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan perkembangan

anak. Pengenalan konsep bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan konsep bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸ Dalam perkembangan kognitif, pengenalan konsep bilangan merupakan dasar dalam pembelajaran matematika pada jenjang Pendidikan lebih lanjut, konsep dapat diartikan sebagai kesamaan karakteristik atau kategori untuk mengkomunikasikan pengetahuan, sehingga dapat memperoleh suatu pengetahuan yang tak terbatas dengan menguasai sebuah konsep, Ketika anak sudah memahami sebuah konsep, maka selanjutnya, anak akan lebih mudah untuk mengimplementasikan konsep yang lebih kompleks seperti konsep bilangan yang sangat penting bagi anak untuk menguasai konsep berhitung permulaan agar anak memiliki bekal dalam menguasai konsep matematika yang lebih jauh lagi. Dalam pembelajaran matematika, konsep dasar merupakan materi baru yang diberikan dan ditanamkan kepada anak untuk menjadi prasyarat dalam memahami konsep berikutnya. Penguasaan konsep adalah kemampuan anak dalam menungkan ide dalam bentuk abstrak ke konkret.

Adapun dalam pengenalan konsep bilangan, anak akan menjalani tiga tahapan yaitu penguasaan konsep, transisi, dan pengenalan lambang bilangan. Konsep bilangan merupakan sebuah kegiatan berhitung atau membilang serta menghubungkan angka sesuai dengan jumlah benda. Dalam penguasaan konsep

¹⁸ Abdul Syukur, Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol. 6 No. 1 (2019) h 3-5

berhitung, pemahaman terhadap konsep bilangan menjadi bagian dari pembelajaran matematika anak usia dini yang sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan dalam mengenal konsep matematika.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini merupakan dasar penting dalam perkembangan kognitif dan pembelajaran matematika mereka. Melalui kegiatan bermain, anak belajar mengenal jumlah, urutan bilangan, dan menghitung secara rasional, yang meliputi kemampuan menghitung benda, membuat korespondensi satu-satu, dan memahami bahwa bilangan terakhir mewakili total jumlah benda. Pengenalan konsep bilangan ini harus diberikan sedini mungkin dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga memudahkan mereka untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Proses ini melibatkan tiga tahapan utama: penguasaan konsep, transisi, dan pengenalan lambang bilangan. Dengan menguasai konsep dasar ini, anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk memahami konsep matematika yang lebih lanjut dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi

¹⁹ Amelisa Susmiarni dkk, Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7 No. 2 (2023) h 167-168

kognitif juga berlaku sama pada kemampuan mengenal konsep bilangan. Sama halnya dengan anak yang memiliki potensi cerdas secara kognitif, tetapi lingkungan kurang menguntungkan, maka perkembangan kecerdasannya bisa saja mengalami hambatan. Dan juga apabila kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan kecerdasan, tidak akan membentuk seseorang menjadi cerdas, apabila faktor potensi dasar kecerdasan anak tersebut memang rendah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan mengenal konsep bilangan anak yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik merupakan faktor yang diturunkan oleh orang tua berupa struktur otak. Perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak sangat tergantung pada ciri-ciri anatomi otak serta fungsi otak. Apabila kedua orang tua memiliki faktor hereditas atau genetika cerdas dalam memahami konsep bilangan, kemungkinan dapat menurunkan anak-anak yang cerdas dalam memahami bilangan. Adapun faktor lingkungan anak usia taman kanak-kanak ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungan hidupnya.²⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini yaitu hereditas atau genetika, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat,

²⁰ Wiwit Kristianisa dkk, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Vol. 17 No. 2 (2021), h 24-25

dan pembawaan yang khas, kebebasan, gizi yang seimbang serta pendidikan yang memadai.

5. Manfaat Pembelajaran Konsep Bilangan

Anak usia dini adalah masa yang tepat untuk mengenalkan konsep bilangan, karena pada masa tersebut anak sangat peka terhadap rangsangan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mengenalkan konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan bermain. Pengenalan konsep bilangan bertujuan agar anak dapat mengenal dasar-dasar dalam pembelajaran berhitung. Pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini yaitu anak dapat berpikir logis sejak dini melalui pengamatannya terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada sekitarnya. Anak dapat terlibat dalam kehidupan kesehariannya di masyarakat yang memerlukan kemampuan berhitung. Anak juga dapat memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu dapat memahami urutan suatu kejadian, memiliki kreativitas dan daya imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.²¹ Manfaat pembelajaran konsep bilangan yang diberikan pada kegiatan belajar di TK adalah:

- a. Membelajarkan anak berdasarkan konsep bilangan yang benar, menarik, dan menyenangkan.
- b. Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal

²¹ Nur Hayati Yusuf, Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol. 1 No. 1 (2022) h 4-5

- c. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan permainan konsep bilangan.²²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat peka terhadap rangsangan. Pengenalan konsep bilangan melalui kegiatan bermain bertujuan agar anak memahami dasar-dasar berhitung dan dapat berpikir logis. Selain itu, pembelajaran ini membantu anak dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan keterampilan berhitung, serta mengembangkan ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman tentang ruang dan waktu. Manfaat pembelajaran konsep bilangan di TK antara lain adalah membantu anak belajar matematika dengan cara yang menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap matematika, dan memberikan pembelajaran yang alami melalui permainan.

6. Karakteristik Konsep Bilangan

Konsep bilangan yang merupakan dasar matematika terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut:

- a. Membilang sampai sepuluh

²² Cucu Mulyati dkk, Pengembangan Media Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 1 No. 1 (2019) h 4

- b. Menyebutkan urutan bilangan
- c. Membuat urutan 1-10 dengan benda
- d. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10
- e. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.²³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

²³ Nur Hayati Yusuf dkk, Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di TK A Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1 (2022) h 4

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah kerangka atau sketsa yang didesain oleh peneliti sebagai rencana penelitian (*research plan*). Rancangan penelitian yang diajukan untuk mendapatkan persetujuan kepada pihak-pihak tertentu terkait penelitian yang bisa disebut skripsi penelitian. Dikenal tiga istilah yang digunakan yang merujuk pada pengertian rancangan penelitian yakni rancangan penelitian, desain penelitian, dan skripsi penelitian, meskipun secara definisi berbeda, ketiganya bisa dikatakan sebagai bagian dari rancangan penelitian.¹ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui “Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur”. Pendekatan kuantitatif dapat dikatakan sebagai metode untuk digunakan dalam meneliti pada populasi atau sampel tertentu, yang menggunakan pengumpulan data instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental*, karena penelitian ini dilaksanakan di satu kelas yaitu kelas A di TK Negeri Pembina Julok. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one grup pretest-posttes design*, dengan memberikan *Pre test* sebelum perlakuan dan *Post test* setelah perlakuan dan kemudian membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi

¹ Elfrianto, Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Medan: UMSU, 2022), h 139

perlakuan. Berikut ini desain *one grup pretest posttest design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradikma Baru*

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu
dengan menggunakan media maze

O₂ : Tes (*Post-test*) setelah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Gampong Blang Pauh Sa Kecamatan Julok yang beralamat di Jl. Alue Ie Mirah, Blang Pauh Sa, Kec. Julok, Kabupaten Aceh Timur. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi, ditemukannya permasalahan dalam mengenal urutan bilangan 1-10 yang sangat penting diteliti karena mengenal bilangan pada anak pada anak sangatlah penting dilakukan untuk persiapan anak mengenal matematika dasar. Kemudian, pada sekolah ini belum pernah dilakukannya penelitian mengenai permasalahan kemampuan mengenal bilangan 1-10. Selain itu, alasan pemilihan media maze adalah karena guru kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga kurang menarik minat belajar anak, sehingga Peneliti memilih untuk menggunakan media maze sebagai media dalam penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sesuatu kelompok yang hidup berdampingan di suatu tempat dan ingin menjadi sasaran kesimpulan suatu penelitian. Populasi juga semua data yang menarik minat kita dalam rentang dan waktu yang kita tentukan.² Adapun populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Negeri Pembina sebanyak 21 anak.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian Peserta didik Kelas A di TK Pembina Julok

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	11
2.	Perempuan	10
Jumlah		21

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Penentuan besarnya sampel sebagai bagian dari populasi, hal ini dilakukan untuk mengefektifkan biaya, tenaga, waktu dan keberhasilan pencapaian tujuan penelitian, oleh karena itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif.³ Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *total sampling* adalah metode

² Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h 118

³ Johni Dimiyanti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2016), h 56

pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Peserta didik Kelas A di TK Pembina Julok

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	11
2.	Perempuan	10
Jumlah		21

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan data ini dapat diubah menjadi data yang dapat digunakan tergantung dari permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.⁴

Teknik pengumpulan data ini sangat penting untuk dilaksanakan karena data yang diperoleh di lapangan melalui perangkat penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis, sehingga hasilnya dapat menemukan pertanyaan penelitian dan pemecahan masalah penelitian. Dengan demikian teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah sebuah cara untuk memperoleh informasi dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena yang menjadi objek pengamatan. Observasi digunakan sebagai alat penilaian banyak digunakan

⁴ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h 173

untuk menilai perilaku individu atau terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah menemukan dan mengenali hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, catatan harian, dan lainnya. Materi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data yang relevan dengan penelitian, seperti identitas anak, sekolah, pola pembelajaran, rencana aksi dan lainnya.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. *Pretest*

Sebelum melakukan penelitian kepada subjek yang hendak diteliti maka terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal materi yang dikenal dengan (*pretest*). Tes awal ini dilakukan untuk memperoleh data awal terhadap pengaruh media maze dalam pengenalan bilangan di kelompok A. Langkah-langkah pelaksanaan *pretest* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menunjukkan bilangan 1-10 melalui papan tulis
- b. Anak menyebutkan bilangan 1-10
- c. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya dan juga menyebutkan bilangan pada lembar kerja
- d. Anak mengerjakan lembar kerja dengan menyambungkan garis putus-putus pada angka 1-10

- e. Guru menunjuk satu angka kemudian bertanya kepada anak dimana angka “6” dengan menggunakan lembar kerja
- f. Anak menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10 dengan menggunakan lembar kerja

2. *Treatment*

Treatment merupakan perlakuan untuk melihat hasil yang diinginkan. Proses *treatment* dilakukan pada saat pembelajaran yang sudah terstruktur. *Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Langkah-langkah *treatment* dengan menggunakan media maze dapat dilakukan sebagai berikut:

Hari ke-1

- a. Guru menunjukkan media maze pada anak
- b. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
- c. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 pada media maze
- d. Anak menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan menggunakan media maze

Hari ke-2

- a. Guru menunjukkan media maze pada anak
- b. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
- c. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 pada media maze dan memaikan menggunakan stik

- d. Anak menyebutkan angka secara berurutan 1-10 dan memainkan media maze dengan stik sesuai dengan bilangan, misal guru meminta anak untuk menemukan bilangan “5” sehingga anak akan menggerakkan stik pada angka 5 tersebut

Hari ke-3

- a. Guru menunjukkan bilangan pada media maze pada anak
- b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak
- c. Guru menyebutkan bilangan 1-10 dengan memainkan media maze menggunakan stik magnet
- e. Kemudian, anak menyebutkan angka secara berurutan 1-10 dan memainkan media maze dengan stik sesuai dengan bilangan, misal guru meminta anak untuk menemukan bilangan “4,7” sehingga anak akan menggerakkan stik pada angka 4, 7, dan angka seterusnya pada bilangan 1-10 tersebut

3. *Posttest*

Posttest dilakukan setelah terlaksananya *treatment*. *Posttest* bertujuan untuk melihat pengaruh media maze dalam pengenalan bilangan di kelompok A. Setelah *treatment* menggunakan media maze dilakukan, *posttest* dilakukan untuk melihat seberapa maksimal perkembangan. Adapun Langkah-langkah *posttest* sebagai berikut:

- a. Guru menunjukkan bilangan 1-10 melalui papan tulis
- b. Anak menyebutkan bilangan 1-10

- c. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya dan juga menyebutkan bilangan pada lembar kerja
- d. Anak mengerjakan lembar kerja dengan menyambungkan garis putus-putus pada angka 1-10
- e. Guru menunjuk satu angka kemudian bertanya kepada anak dimana angka “6” dengan menggunakan lembar kerja
- f. Anak menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10 dengan menggunakan lembar kerja

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur dan yang memberikan informasi tentang apa yang kita teliti.⁵ Bantuan alat ukur merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bagian dari penelitian yang sedang berlangsung. Kemudian peneliti harus mengumpulkan alat pengumpulan datanya sendiri berdasarkan data yang ingin diperoleh. Dari masing-masing digunakan untuk memenuhi kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik. Berikut ini adalah indikator yang digunakan dalam lingkup capaian pembelajaran anak PAUD⁶, sebagai berikut:

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h 148

⁶ Lingkup Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD

Tabel 3.4 Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

ELEMEN	CP	TP	PENGAMATAN			
			KEMUNCULAN	KONTEKS	TEMPAT /WAKTU	KEJADIAN TERAMATI
Literasi dan Steam	Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari	Menyebutkan an bilangan secara berurutan 1-10		Anak mampu menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10 menggunakan media maze		
		Mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang		Anak mampu mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze		
		Menunjukkan pemahaman		Anak mampu menunjukkan koresponden satu ke satu		

		<p>korespond ensatu ke satu mengguna kan benda konkret</p>		<p>menggunakan media maze</p>		
		<p>Memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukk an banyaknya benda yang dihitung</p>		<p>Anak mampu memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10</p>		
		<p>Memahami representas i bilangan dalam simbol yang</p>		<p>Anak mampu memahami representasi bilangan dalam simbol yang</p>		

		berbeda (termasuk simbol angka)		berbeda pada media maze		
--	--	--	--	----------------------------	--	--

Sumber: Portal Kurikulum Merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi

Tabel 3.5 Kategori Keberhasilan Anak

Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat pada Keseluruhan (4)
Anak menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10	Anak belum dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	Anak dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	Anak sudah dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	Anak sangat menguasai dalam menyebutkan bilangan berurutan 1-10
Anak mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang	Anak belum dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	Anak dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	Anak sudah dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	Anak sangat menguasai dalam mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze

Anak menunjukkan koresponden satu ke satu	Anak belum dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	Anak dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	Anak sudah dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	Anak sangat menguasai dalam menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze
Anak memahami bilangan terakhir yang disebut	Anak belum dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	Anak dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	Anak sudah dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	Anak sangat menguasai dalam memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10
Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda	Anak belum dapat memahami representasi bilangan dalam simbol yang	Anak dapat memahami representasi bilangan dalam simbol yang	Anak sudah dapat memahami representasi bilangan dalam simbol yang	Anak sangat menguasai dalam memahami representasi bilangan dalam simbol yang

	berbeda pada media maze	berbeda pada media maze	berbeda pada media maze	berbeda pada media maze
--	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

G. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang telah dikumpulkan perlu dianalisis. Analisis data adalah pengurutan dan penyederhanaan data sehingga data tersebut dapat dihubungkan langsung pada masalah penelitian.⁷ Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji IBM dengan bantuan program SPSS 20. Bentuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-Value atau Significance (Sig) adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal

⁷ Syamsuddin dkk, *Metode Penelitian Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h 25

2. Uji T

Uji-T adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran dari suatu hipotesis yang dilakukan dengan membandingkan data sebelum atau sesudah tindakan dari eksperimen.⁸ Maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-T adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan

- d = Selisih skor sesudah dan skor sebelum dari setiap subjek
- Md = Mean dari selisih pretest dan pottes
- Xd = Devisi masing-masing nilai selisih pretest dan posttest
- $\sum X^2 d$ = Kuadrat devisi skor gain terhadap reratanya
- N = Jumlah sampel (sampel penelitian)

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban terhadap permasalahan yang sudah dirumuskan, sehingga harus di uji kebenarannya sesuai yang diamati. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS 20.

Dasar keputusan pada pengujian data:

Apabila taraf signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka Ha diterima,

Apabila taraf signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka Ha ditolak.

⁸ S Zein, *Engolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi Spss* Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 4, Nomor 1, Februari 2019 h.2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

TK Negeri Pembina Kecamatan Julok adalah lembaga pendidikan tingkat taman kanak-kanak (TK) yang berlokasi di Jalan Alue Ie Mirah/Kampung Blang Pauh Satu, Kecamatan Julok, Kabupaten Aceh Timur, Provinsi Aceh. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69812451 dan berstatus sekolah negeri yang bertujuan memberikan layanan pendidikan dasar bagi anak usia dini di wilayah tersebut.

Secara administratif, alamat lengkap sekolah ini berada di kelurahan Blang Paoh Satu dengan kode pos 24457. Lokasinya tercatat di wilayah geografis Provinsi Aceh, Indonesia. Dengan lokasinya yang strategis, sekolah ini menjadi salah satu pusat pendidikan yang penting bagi masyarakat Kecamatan Julok dan sekitarnya.

TK Negeri Pembina Kecamatan Julok didirikan berdasarkan SK Pendirian Sekolah dengan nomor 421/684/2011, yang diterbitkan pada tanggal 7 Desember 2011. Selain itu, sekolah ini juga telah mendapatkan SK Izin Operasional dengan nomor yang sama (421/684/2011) pada tanggal yang sama, yakni 7 Desember 2011.

Status kepemilikan sekolah adalah milik Pemerintah Daerah, menunjukkan bahwa operasional dan pengelolaan sekolah ini berada di bawah tanggung jawab

pemerintah setempat. Keberadaan sekolah ini diharapkan mampu mendukung peningkatan mutu pendidikan dan memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan anak usia dini di daerah tersebut.

2. Visi, misi dan tujuan

Visi:

Membentuk generasi emas yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

Misi:

1. Mengembangkan potensi anak secara optimal melalui kegiatan bermain yang edukatif.
2. Memberikan pendidikan karakter sejak dini.
3. Menyediakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

Tujuan:

Memperkenalkan dasar-dasar literasi dan numerasi kepada anak usia dini untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan dasar.

Tabel 4.1 Profil Murid Kelompok A

No	Nama Murid	Jk	Tempat Tanggal Lahir	Nama Orang Tua
1.	Ziyad Arrahman	L	Lhokseumawe, 23 Desember 2019	Nasrullah & Narinda Kartika
2.	Zayid Arrahman	L	Lhokseumawe, 23 Desember 2019	Nasrullah & Narinda Kartika
3.	Zahara	P	-	-
4.	Azam	L	-	-

5.	Arsyila	P	Idi Rayeuk, 17 Desember 2019	Mujiburrahman & Siti Supur
6.	Muhammad	L	-	-
7.	Cut Siti Aisyah	P	Simpang Ulim, 03 September 2019	T.Muhammad Fadhil, S.H & Mardiani,S.Pd
8.	Fathiya Aulia Nisa	P	Idi Rayeuk, 30 Desember 2019	Masrizal & Azlina Novriyanti
9.	Syafieq Adam	L	Idi , 13 November 2019	Baharuddin & Nurfina
10.	Akila	P	-	-
11.	Ilham Maulana	L	Aceh Timur, 09 Oktober 2019	Ramadhani & Siti Maryana
12.	Khansa Hawa Humaira	P	Kuta Binjei, 30 Maret 2020	Adi Suryadi & Marlina
13.	Zalfa Azzalea	P	Aceh Timur, 04 Januari 2020	Nasruddin & Julianti
14.	Siti Sumayya Hifza	P	Kuta Binjei, 01 Januari 2020	Muhammad Nasir & Fadhilatunnisa
15.	Siti Alya Rumaisha	P	-	-
16.	Muhammad Azhar Ramadhan	L	-	-
17.	Khanza Nadira Shakila	P	Aceh Timur, 07 Januari 2020	Jamaluddin & Desi Kumala Sari
18.	Muhammad Shalqan	L	Meudang Ara, 10 Desember 2019	Al Azhar & Mutiara Sari
19.	Muhammad Suhail Ramadhan	L	-	-
20.	Muhammad Syakir Al- Fatih	L	-	-

21.	Muhammad Rifky Zaky	L	Kuta Binnjei, 03 November 2020	Zulkarnaini & Zulaifah
-----	---------------------	---	--------------------------------	------------------------

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Table 4.2 Data Pendidik Dan Data Kependidikan

No	Nama	NIP	NUPTK	Jabatan
1	Nazariah, S.Pd	19761112 200701 2 002	453754656300023	Kepala Sekolah
2	Nur Laila, S.Pd	19770902 200801 2 002	323475566300003	Guru
3	Eva Maulidar, S.Pd	19870225 202321 2 024	7557756667300010	Guru
4	Irmaida, S.Pd	19970118 202321 2 015	6450775676230050	Guru
5	Sri Wahyuni, A.Ma	-	-	Guru
6	Nurasma, S.Pd	-	8042766667130170	Guru
7	Nona Isna May Isra	-	-	Tenaga Kependidikan
8	Ernita	-	1947761664220000	Guru

9	Rahmiyati, S.H.	-	3540770671230220	Guru
10	Nelli, S.Pd	-	9060770671230240	Guru
11	Natasya Pramidta	-	9742777678230030	Guru

4. Sarana Dan Prasarana TK Negeri Pembina Kecamatan Julok

Table 4.3 Kelas di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok

No	Nama Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Kelas A	1	Baik
2.	Kelas B1	1	Baik
3.	Kelas B2	1	Baik
4.	Kelas B3	1	Baik
5.	Kelas B4	1	Baik

Table 4.4 Ruang Perkantoran dan Ruang Penunjang lainnya

TK Negeri Pembina Kecamatan Julok

No	Nama Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik

3.	Ruang Kelas	5	Baik
4.	Gudang	1	Baik
5.	Aula	1	Baik

Table 4.5 Fasilitas TK Negeri Pembina Kecamatan Julok

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Meja siswa	100	Baik
2.	Kursi	100	Baik
3.	Papan tulis	5	Baik
4.	Lemari rak	5	Baik
5.	Rak sepatu	5	Baik
6.	Meja guru	5	Baik
7.	Kipas angin	12	Baik
8.	Printer	1	Baik
9.	Sound	1	Baik
10.	Tong sampah	5	Baik
11.	Serokan	5	Baik

12.	Tempat cuci tangan	5	Baik
13.	Pel	5	Baik
14.	Sapu	5	Baik
15.	Microfon	2	Baik
16.	Tempat bermain oudor	1	Baik
17.	Kamar mandi	11	Baik

**Table 4.6 Lapangan dan Tempat Bermain TK Negeri
Pembina Kecamatan Julok**

No	Nama ruang dan Nama Permainan	Jumlah	Kondisi
1.	Prosotan	2	Baik
2.	Ayunan besi	4	Baik
3.	Jungkat jungkit	1	Baik
4.	Ayunan berhadapan	3	Baik
5.	Panjat besi	2	Baik
6.	Mainan panjatan	1	Baik

7.	Ayunan sampan	1	Baik
8.	Jarring laba-laba	2	Baik

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 hari, mulai tanggal 19 November 2024 hingga 23 November 2024. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengukur pemahaman awal peserta didik melalui *pre-test*, memberikan perlakuan (*treatment*) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, serta mengevaluasi perlakuan tersebut melalui *post-test*. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak dari perlakuan yang diberikan serta kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Tabel 4.7 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Selasa/19 Nov 2024	Penyerahan Surat Penelitian Dan <i>Pre-Test</i>
2	Rabu/ 20 Nov 2024	<i>Treatment 1</i>
3	Kamis/21 Nov 2024	<i>Treatment 2</i>
4	Jumat/22 Nov 2024	<i>Treatment 3</i>
5	Sabtu/ 23 Nov 2024	<i>Post-Test</i>

1. Deskripsi Data *Pre-Test*

Untuk mengetahui kemampuan awal anak mengenai materi yang akan dipelajari, dilakukan *pre-test* sebelum pemberian perlakuan atau treatment. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal anak sebagai data awal yang akan dibandingkan dengan hasil setelah perlakuan. Berikut adalah tabel hasil *pre-test* anak:

Tabel 4.8 Hasil Data *Pretest*

NO	Nama	Item					Skor
		1	2	3	4	5	
1	ZA	3	2	2	2	1	10
2	ZA	3	2	2	2	2	11
3	ZH	2	1	1	2	2	8
4	MRZ	2	2	1	1	2	8
5	AZ	2	1	1	1	1	6
6	KA	2	1	2	1	1	7
7	MHD	2	1	1	1	1	6
8	CSA	2	1	2	1	1	7
9	FAN	2	2	2	1	1	8
10	SA	3	2	2	2	2	11
11	AK	2	1	1	1	1	6
12	IH	2	1	1	1	1	6
13	KHH	3	2	2	2	2	11
14	ZAA	2	1	1	1	1	6
15	SSH	2	1	2	1	1	7
16	SAR	2	1	1	2	1	7
17	MAR	3	3	2	2	2	12
18	KNS	4	3	3	4	3	17
19	MS	2	1	1	1	1	6
20	MSR	3	2	2	2	2	11
21	MSA	3	3	2	2	2	12
Jumlah							183
Rata-rata							8,71

Tabel yang Anda berikan menunjukkan hasil penilaian anak dalam suatu tes atau evaluasi dengan skor yang dihitung berdasarkan beberapa item. Setiap baris mewakili anak yang berbeda, dan setiap kolom menunjukkan skor yang diberikan untuk masing-masing item pada tes tersebut. Kolom Item (1 hingga 5) Mewakili lima pertanyaan atau item yang dievaluasi dalam tes ini. Setiap anak diberikan skor untuk setiap item berdasarkan jawaban yang diberikan. Ini adalah jumlah total nilai yang diperoleh siswa dari kelima item.

Misalnya, ZA memperoleh skor 10 dari total lima item yang dinilai. Pada tabel ini, anak yang bernama KNS memperoleh skor tertinggi yaitu 17, sedangkan anak lainnya memiliki skor yang lebih rendah, dengan rata-rata skor keseluruhan adalah 8. Tabel ini bisa digunakan untuk menilai performa siswa dalam tes dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki berdasarkan skor yang didapatkan pada masing-masing item.

2. *Treatment*

Setelah proses *pre-test* selesai, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan *treatment* untuk menguji efektivitas penggunaan media maze dalam membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep yang diajarkan. *Treatment* dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan langkah-langkah yang terstruktur dan berfokus pada penggunaan media maze untuk memperkenalkan dan memperkuat urutan bilangan 1 hingga 10.

Hari ke-1

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan media maze kepada anak. Setelah itu, guru memberikan penjelasan mengenai cara kerja media maze yang akan digunakan dalam kegiatan belajar. Anak diminta untuk menyebutkan bilangan 1 hingga 10 yang ada pada media maze dan mengikuti urutan yang benar. Hal ini bertujuan untuk membiasakan anak dengan urutan bilangan.

Hari ke-2

Pada pertemuan kedua, guru kembali memperkenalkan media maze dan memberikan penjelasan ulang mengenai cara kerja media tersebut. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 pada media maze dan memainkan menggunakan stik, anak menyebutkan angka secara berurutan 1-10 dan memainkan media maze dengan stik sesuai dengan bilangan, misal guru meminta anak untuk menemukan bilangan “5” sehingga anak akan menggerakkan stik pada angka 5 tersebut

Hari ke-3

Pada pertemuan ketiga, guru kembali memperkenalkan media maze dan memberikan penjelasan ulang mengenai cara kerja media tersebut. Guru menyebutkan bilangan 1-10 dengan memainkan media maze menggunakan stik magnet, kemudian, anak menyebutkan angka secara berurutan 1-10 dan memainkan media maze dengan stik sesuai dengan bilangan, misal guru meminta anak untuk menemukan bilangan “4,7” sehingga anak akan menggerakkan stik pada angka 4, 7, dan angka seterusnya pada bilangan 1-10 tersebut

3. Deskripsi Data *Post-Test*

Setelah pemberian perlakuan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman anak setelah mendapatkan pembelajaran yang telah dirancang. *Post-test* ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah mengikuti rangkaian perlakuan. Berikut adalah tabel hasil *post-test* anak:

Tabel 4.9 Hasil Data *Posttest*

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	Skor
1	ZA	3	3	3	3	3	15
2	ZA	4	4	4	4	3	19
3	ZH	4	3	4	3	3	17
4	MRZ	3	3	3	3	4	16
5	AZ	2	3	3	5	3	16
6	KA	3	3	3	3	4	16
7	MHD	3	4	3	2	4	16
8	CSA	3	4	3	5	4	19
9	FAN	3	3	3	3	2	14
10	SA	4	4	4	4	5	21
11	AK	2	3	3	4	4	16
12	IH	2	3	4	2	2	13
13	KHH	4	4	3	4	3	18
14	ZAA	4	3	3	3	2	15
15	SSH	3	3	3	2	2	13
16	SAR	3	3	4	3	2	15
17	MAR	4	4	5	4	5	22
18	KNS	5	5	4	4	4	22
19	MS	4	3	3	3	2	15
20	MSR	4	4	4	3	3	18
21	MSA	4	5	4	4	3	20
Jumlah Skor Total							356
Rata-rata Skor							16,95

Skor Tertinggi	22
Skor Terendah	13

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian anak setelah mengikuti *treatment* yang diberikan. Setiap anak dinilai berdasarkan lima item yang mencerminkan aspek pemahaman atau pencapaian mereka terhadap materi yang diajarkan. Skor pada masing-masing item berkisar antara 1 hingga 5, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Skor total yang diperoleh setiap anak dihitung dengan menjumlahkan skor dari kelima item tersebut.

Dari tabel ini, jumlah skor total seluruh anak adalah 356, dengan rata-rata skor sebesar 16. Skor tertinggi yang diperoleh anak adalah 22, yang diraih oleh siswa KNS, sementara skor terendah adalah 13, yang diperoleh oleh anak SSH dan IH. Dengan demikian, rata-rata skor menunjukkan pencapaian yang baik secara keseluruhan, namun ada variasi dalam hasil yang menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat pemahaman atau kemampuan setiap anak. Hal ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

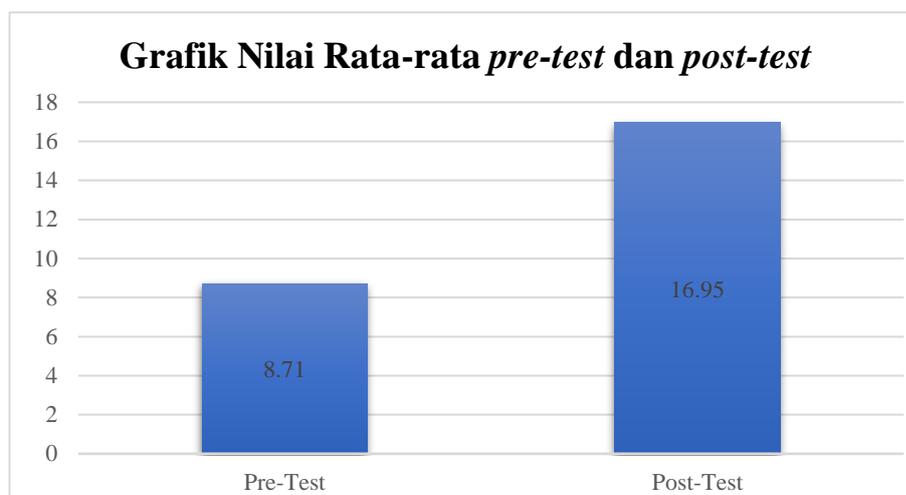
Tabel 4.10 Perbandingan Rata-Rata Nilai

No.	Aspek	Rata-Rata Nilai
1	Pre-Test	8,71
2	Post-Test	16,95
3	Selisih	8,24

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test adalah 8,71, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 16,95, dengan selisih rata-rata sebesar 8,24 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perlakuan atau *treatment* yang

diberikan, yaitu penggunaan media maze, berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui penggunaan media maze pada *pre-test* dan *post-test* juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Gambar 4.1 Grafik *Pretest* dan *Posttest*



Pada tahap *pre-test*, anak cenderung memiliki keterbatasan dalam menyebutkan bilangan secara berurutan, mengenali jumlah benda, dan memahami representasi bilangan. Hal ini tercermin dari nilai *pre-test* yang relatif rendah. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak tiga kali pertemuan, anak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator kemampuan mengenal konsep bilangan, seperti menyebutkan bilangan 1-10 secara urut, memahami korespondensi satu ke satu, dan mengenali jumlah benda tanpa membilang (subitansi).

C. Pengolahan dan Hasil Data

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Salah satu cara yang digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, yang akan membandingkan distribusi data dengan distribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan dalam tabel berikut, kita dapat melihat bahwa untuk kedua data, baik *pre-test* maupun *post-test*, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) masing-masing adalah 0.131 dan 0.496. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* keduanya berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut, seperti uji perbedaan rata-rata atau uji hipotesis.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Pre-Test	Post-Test
N		21	21
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	8.71	16.95
	<i>Standar Deviation</i>	2.7	2.91
	<i>Absolute</i>	0.254	0.181
	<i>Positive</i>	0.2	0.181

<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Negative</i>	-0.254	-0.134
	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	1.166	0.832
	<i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	0.131	0.496
	<i>a. Test Distribution Is Normal.</i>		
	<i>b. Calculated From Data.</i>		

Penjelasan:

- *Pre-Test*: Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.131 lebih besar dari 0.05, yang berarti data pre-test berdistribusi normal.
- *Post-Test*: Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.496 juga lebih besar dari 0.05, yang berarti data post-test berdistribusi normal.

Dengan demikian, data untuk pre-test dan post-test keduanya berdistribusi normal, yang memungkinkan kita untuk melanjutkan dengan analisis lebih lanjut, seperti uji homogenitas atau uji hipotesis untuk mengevaluasi perbedaan antara pre-test dan post-test.

2. Uji T

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS 20 untuk menguji perbedaan rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* anak. Berikut ini adalah hasil uji paired sample t-test yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test*.

Table 4.12 Uji pair sample T-tes

				<i>Paired Sample Test</i>	T	Df	Sig. (2-Tailed)
	<i>Mean</i>			<i>95% Confidence</i>			

			Std. Deviation	Std Error Mean	Interval Of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest -Pretest	.8.35	3.12	0.681	7.52	10.38	13. 139	20	0.000

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (Mean) sebesar 8.35, yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata anak setelah diberikan perlakuan sebesar 8.35 poin. Standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 3.12 menunjukkan tingkat variasi atau penyebaran skor antar anak, sedangkan standar error mean (Std. Error Mean) sebesar 0.681 merepresentasikan kesalahan estimasi rata-rata perbedaan tersebut. Nilai t yang diperoleh adalah 13.139, dengan derajat kebebasan (df) sebesar 20, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Dasar keputusan dalam uji ini adalah:

- Jika Sig. (2-tailed) < 0.05, maka Ha diterima dan Ho ditolak.
- Jika Sig. (2-tailed) > 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Karena nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* anak. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak.

3. Uji Hipotesis

Pada tahap uji hipotesis, dilakukan uji Korelasi Sampel Berpasangan untuk menilai hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.13 Paired Samples Correlations

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		N	Corellation	Sign
Pair 1	Pre-Test & Post Test	21	0.832	0.000

Hasil analisis menunjukkan nilai korelasi sebesar 0.832, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang kuat antara kedua skor tersebut. Hal ini berarti anak yang memiliki skor tinggi pada *pre-test* cenderung memiliki skor tinggi juga pada *post-test*, dan sebaliknya. Nilai signifikansi korelasi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan secara statistik. Dasar keputusan untuk uji hipotesis ini adalah:

- Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka H_a diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.
- Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka H_o diterima yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap indikator kemampuan mengenal konsep bilangan, penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam memahami dan mengenali bilangan. Beberapa elemen

yang diamati menunjukkan hasil yang dominan, yaitu anak-anak mampu menyebutkan bilangan secara berurutan dari 1 hingga 10 menggunakan media maze. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, anak berhasil mengenali urutan bilangan dengan baik.

Selain itu, kemampuan anak dalam mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa perlu membilang atau yang disebut subitansi, juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan menggunakan media maze, anak dapat dengan mudah memahami konsep subitansi dan mampu mengenali jumlah benda dengan cepat tanpa harus menghitungnya satu per satu.

Pemahaman mengenai korespondensi satu ke satu menggunakan benda konkret juga tercapai dengan baik. Anak berhasil memahami hubungan antara bilangan dan objek konkret, yang merupakan langkah penting dalam pengembangan keterampilan matematika dasar. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan pemahaman bahwa bilangan terakhir yang disebutkan menunjukkan jumlah benda yang dihitung, yang menjadi tanda bahwa mereka telah memahami konsep dasar matematika dengan baik.

Peningkatan yang signifikan juga terlihat dalam pemahaman representasi bilangan dalam berbagai simbol, termasuk simbol angka. Penggunaan media maze yang variatif memungkinkan anak untuk memahami dan mengenali bilangan melalui berbagai cara yang berbeda. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan melalui media maze berhasil

meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media maze dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka. Proses penelitian dilakukan dengan menggunakan uji statistik yang komprehensif untuk menganalisis data yang dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Pembahasan hasil penelitian ini akan mencakup beberapa temuan penting yang diperoleh dari uji normalitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal. Dengan demikian, uji statistik parametrik seperti paired sample t-test dapat digunakan untuk menguji perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Nilai t sebesar 13.139 dengan derajat kebebasan (df) 20 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata skor *post-test* (16.95) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pre-test* (8.71), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media maze berpengaruh positif terhadap pemahaman anak dalam mengenal angka dan menyebutkannya secara berurutan.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa media maze efektif dalam meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan menyebutkan angka 1-10 secara berurutan. Media ini memberikan pendekatan yang interaktif dan menarik, yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep urutan angka dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan demikian, penggunaan media maze sebagai alat bantu pembelajaran di tingkat TK terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan berbasis media edukatif dapat merangsang perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka dan meningkatkan kemampuan berhitung dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media maze terbukti dapat diterapkan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* sebesar 8,71 dan *post-test* sebesar 16,95, dengan selisih rata-rata sebesar 8,24. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa treatment yang diberikan berhasil mengenalkan konsep bilangan pada anak. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah, yaitu penerapan media maze untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak.

B. Saran

Hasil penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi. Pertama, guru disarankan untuk menggunakan media maze atau media interaktif serupa dalam pembelajaran untuk mengenalkan pramatematika anak, karena media ini mampu memotivasi dan memperkuat pemahaman anak. Kedua, sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas pembelajaran yang menunjang penggunaan media interaktif. Ketiga, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengembangkan media maze untuk mengukur indikator lain, seperti pengenalan operasi bilangan dasar atau geometri, guna memperluas cakupan manfaatnya. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik khususnya dalam konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syukur, 2019, Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol. 6 No. 1
- Amelisa Susmiarni dkk, 2023, Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7 No. 2
- Anggil Viyantini Kuswanto, 2020, Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada) Disekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol. 7 No. 1
- Cucu Mulyati dkk, 2019, Pengembangan Media Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 1 No. 1
- Djaali, 2020, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Elfrianto, Gusman Lesmana, 2022, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Medan: UMSU)
- Fauziyyah dkk. 2023, Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, No. 9 Vol. 1
- Itsni Khoirunnisa, dkk. 2022, Analisis Media Magnetik number untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 4
- Johni Dimyanti, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung)
- Johni Dimyanti, 2016, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana)
- Lathipah Hasanah, dkk. 2022, Pengembangan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan melalui metode jarimatika pada anak usia dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2

- Lele Riskika Alfia Ningrum, 2023, Pengaruh media papan magnet terhadap hasil belajar matematika siswa, Vol. 5, *Jurnal Of Classroom Action Research*, Lingkup Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD
- Margono, 2010, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Maria Aneti Konstantina Bhara dkk, 2023, Pendampingan Penggunaan Media Maze Dalam Mengenal Angka Di TK ST. Gabriel Mangulewa, *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, Vol. 1 No. 3
- Mirayanti, ddk. 2022, Pengaruh Permainan Papan Hitung dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak, *Jurnal pendidikan*, Vol. 4 No. 2
- Nurhanifa dkk, 2022, 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*, Vol. 5 No. 1
- Nur Hayati Yusuf, 2022, Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1
- Nurul Ihsan, 2014, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara)
- Purnamasari, Nisa. 2013, *Kemampuan Membilang Menggunakan Balok Cluisenare*. (Universitas Negri Yogyakarta)
- Putri Maulida Hasanah dkk, 2021 Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 1
- Rikza Azharona Susanti dkk, 2023, Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 8 No. 1
- Sariyanti La Sule dkk, Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.P- ISSN. 2407-1064
- Sera Yuliantini dkk, 2023, Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar, *Jurnal Alwatzikhoebillah*, Vol. 9 No. 2
- Sudjana, 2017, *Metode Statistika*, (Bandung: PT. Tarsito)

- Sufri Mashuri, 2019, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish)
- Sugiyono, 2010, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta),
- Suharsimi Arikunto, 2016, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Supardi, 2013, *Aplikasi Santistiks dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication)
- Supardi, 2013, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication)
- Syamsuddin dkk, 2011, *Metode Penelitian Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Tika Nursolehatun, 2021, Pengembangan Media Maze Adventure Game Untuk Meningkatkan Prestasi dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 1
- Theresia, ddk. Pengembangan Media Maze Angka Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Malaboa. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. Vol. 3 No. 1 (2024) h. 896-897
- Winangsih E dkk, 2023, Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPA
- Wiwit Kristianisa dkk, 2021, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Vol. 17 No. 2
- Yulianti, ddk. 2023, Maze Angka Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*. Vol. 6 No. 6



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-1540/Un.08/FTK/Kp.07.6/1/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU : Menunjukkan Saudara :
Muthmainnah, MA
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Zahratul Jannah
NIM : 190210043
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Negeri Pembina Julok Aceh Timur
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 23 Januari 2024



Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Maka kesempurnaan:





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9704/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Sekolah Paud IT Mutiara Ilmu Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/Nim : Zahratul Jannah / 190210043
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat Sekarang : Gampong Laksana Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Media Maze untuk Mengenalkan Konsep Bilangan di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur.*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 06 November 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
danKelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 197208062003121002



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK-KANAK (TK) NEGERI PEMBINA
KECAMATAN JULOK

Jln. Alue Ie Mirah Gampong Blang Pauh Sa Kec. Julok 24457

SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.2/35/TKN-PJ/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nazariah.S.Pdi
Unit Kerja : TK Negeri Pembina Kecamatan Julok
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Zahratul Jannah
NIM : 190210043
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama diatas telah selesai melakukan penelitian untuk tugas akhir skripsi di TK Negeri Pembina Kecamatan Julok Kabupaten Aceh Timur, pada tanggal 19 s/d 23 November 2024 dengan judul **Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Di TK Negeri Pembina Julok Kabupaten Aceh Timur**, demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Julok, 23 November 2024

Kepala Sekolah



NIP. 19761112 200701 2002

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT

PENERAPAN MEDIA MAZE UNTUK MENGENALKAN KONSEP BILANGAN DI TK NEGERI PEMBINA JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina
Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
Penulis : Zahratul Jannah
Nama Validator : Faizatul Faridy, M.Pd
Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/ Ibu.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	1. Sistem Penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh penomoran sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan Instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian instrument terlihat menggunakan format penyusunan yang benar
II	BAHASA:	
	1. Kebenaran tata Bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami <input checked="" type="checkbox"/> 3. Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana <input checked="" type="checkbox"/> 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana.

	3. Kejelasan Pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada Sebagian yang jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Baik
III	KONTEN SUBTANSI:	
	1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sesuai
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian indikator yang diambil <input checked="" type="checkbox"/> 3. Lengkap memuat seluruh indicator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Lembar instrument ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar instrument ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Saran

.....

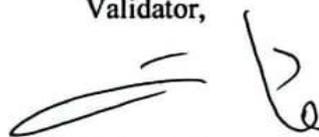
.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 8 November 2024
Validator,



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP.19901125201903219

LEMBAR OBSERVASI (Pretest)

Penerapan Media Maze Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Di TK Negeri Pembina
Julok Kabupaten Aceh Timur

Nama murid : ZA
Kelompok/usia : A/ 4-5 Tahun
Hari/tanggal : Sabtu/ 19 November 2024
Lokasi penelitian : TK Negeri Pembina
Nama peneliti : Zahratul Jannah

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada tabel dibawah ini dengan skor penilaian sebagai berikut:

- 1 (Belum Muncul)
- 2 (Muncul Sebagian Kecil)
- 3 (Sudah Muncul Di sebagian Besar)
- 4 (Terlihat Pada Keseluruhan)

No	Indikator	Konteks Capaian	Penilaian
1	Menyebutkan bilangan secara berurutan 1-10	Anak belum dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	
		Anak dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	
		Anak sudah dapat menyebutkan bilangan berurutan 1-10	✓
		Anak sangat menguasai dalam menyebutkan bilangan berurutan 1-10	
2	Mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang (subitasi)	Anak belum dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah	

		sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	
		Anak dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	✓
		Anak sudah dapat mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	
		Anak sangat menguasai dalam mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang menggunakan media maze	
3	Menunjukkan pemahaman koresponden satu ke satu menggunakan benda konkret	Anak belum dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	
		Anak dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	✓
		Anak sudah dapat menunjukkan koresponden satu ke satu menggunakan media maze	
		Anak sangat menguasai dalam menunjukkan koresponden satu ke	

		satu menggunakan media maze	
4	Memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung	Anak belum dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	
		Anak dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	✓
		Anak sudah dapat memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	
		Anak sangat menguasai dalam memahami bilangan terakhir yang disebut pada media maze dalam menunjukkan benda yang dihitung 1-10	
5	Memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka)	Anak belum dapat memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda pada media maze	✓
		Anak dapat memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda pada media maze	
		Anak sudah dapat memahami representasi bilangan	

		dalam simbol yang berbeda pada media maze	
		Anak sangat menguasai dalam memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda pada media maze	

Mengetahui

Kepala Sekolah



Selasa, 19 November 2024

Observer

ZAHRATUL JANNAH

NIM. 190210043

	berbeda pada media maze	
	Anak sangat menguasai dalam memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda pada media maze	

Mengetahui
Kepala Sekolah



Sabtu, 23 November 2024

Observer

ZAHRATUL JANNAH

NIM. 190210043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR
TAHUN 2024/2025

Semester/ Minggu : 1/9
Hari/ Tanggal : Selasa/ 19 November 2024
Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)
Topik/ Sub Topik : Lingkunganku / Kamar Tidur
Nama Kegiatan : *Pre-test*

❖ **Capaian Pembelajaran**

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
Anak Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
2. Jati Diri
Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
3. Dasar-Dasar Literasi, Matematika, SAINS, Teknologi, Rekayasa, dan Seni
Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramenbaca dan pramenulis.

❖ **Tujuan Pembelajaran**

1. Anak dapat menunjukkan sikap menyayangi makhluk ciptaan Allah
2. Anak dapat mengenal lingkungan rumah
3. Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam kamar
4. Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kamar tidur
5. Anak dapat menyanyikan lagu tentang Nina Bobo dan lainnya
6. Anak dapat mengenal warna benda yang ada di dalam kamar tidur

❖ **Alat dan bahan**

Gambar bantal, gambar lampu tidur, krayon, potongan kertas, LKPD

❖ **Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Awal

1. Baris-berbaris (Senam), Salam, Coret-coret, Berdoa, Mengecek Kehadiran

2. Guru bercerita tentang lingkungan rumahku
3. Anak berdiskusi tentang lingkungan rumahku

Kegiatan Inti

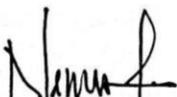
1. Guru menunjukkan bilangan 1-10 melalui papan tulis
2. Anak menyebutkan bilangan 1-10
3. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
4. Anak mengerjakan lembar kerja dengan menyambung garis putus-putus pada bilangan 1-10
5. Guru menunjuk satu angka kemudian bertanya kepada anak apakah angka "6" dengan menggunakan lembar kerja
6. Guru meminta untuk menyebutkan bilangan tersebut dengan menggunakan lembar kerja

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. Menguatkan konsep yang telah di bangun anak
3. Refleksi anak

Mengetahui

Guru Kelas



Nurlaila, S.Pd

Nip. 19770902 200801 2002

Julok, 19 November 2024

Observer



Zahratul Jannah

Nim. 190210043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR
TAHUN 2024/2025

Semester/ Minggu : 1/9
Hari/ Tanggal : Rabu/ 20 November 2024
Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)
Topik/ Sub Topik : Lingkunganku / Kamar Tidur
Nama Kegiatan : *Treatmen I*

❖ Capaian Pembelajaran

4. Nilai Agama dan Budi Pekerti

Anak Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

5. Jati Diri

Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

6. Dasar-Dasar Literasi, Matematika, SAINS, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramenbaca dan pramenulis.

❖ Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap menyayangi makhluk ciptaan Allah
2. Anak dapat mengenal lingkungan rumah
3. Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam kamar
4. Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kamar tidur
5. Anak dapat menyanyikan lagu tentang Nina Bobo dan lainnya
6. Anak dapat mengenal warna benda yang ada di dalam kamar tidur

❖ Alat dan bahan

Gambar bantal, gambar lampu tidur, krayon, potongan kertas, LKPD

❖ Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Baris-berbaris (Senam), Salam, Coret-coret, Berdoa, Mengecek Kehadiran
2. Guru bercerita tentang lingkungan rumahku
3. Anak berdiskusi tentang lingkungan rumahku

Kegiatan Inti

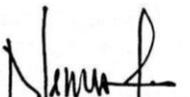
1. Guru menunjukkan media maze pada anak
2. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
3. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 pada media maze
4. Anak menyebutkan bilangan sesuai dengan urutannya

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. Menguatkan konsep yang telah di bangun anak
3. Refleksi anak

Mengetahui

Guru Kelas


Nurlaila, S.Pd

Nip. 19770902 200801 2002

Julok, 20 November 2024

Observer


Zahratul Jannah

Nim. 190210043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR
TAHUN 2024/2025

Semester/ Minggu : 1/9
Hari/ Tanggal : Kamis/ 21 November 2024
Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)
Topik/ Sub Topik : Lingkunganku / Kamar Tidur
Nama Kegiatan : *Treatmen II*

❖ Capaian Pembelajaran

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
Anak Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
2. Jati Diri
Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
3. Dasar-Dasar Literasi, Matematika, SAINS, Teknologi, Rekayasa, dan Seni
Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramenbaca dan pramenulis.

❖ Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap menyayangi makhluk ciptaan Allah
2. Anak dapat mengenal lingkungan rumah
3. Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam kamar
4. Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kamar tidur
5. Anak dapat menyanyikan lagu tentang Nina Bobo dan lainnya
6. Anak dapat mengenal warna benda yang ada di dalam kamar tidur

❖ Alat dan bahan

Gambar bantal, gambar lampu tidur, krayon, potongan kertas, LKPD

❖ Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Baris-berbaris (Senam), Salam, Coret-coret, Berdoa, Mengecek Kehadiran
2. Guru bercerita tentang lingkungan rumahku
3. Anak berdiskusi tentang lingkungan rumahku

Kegiatan Inti

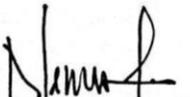
1. Guru menunjukkan media maze pada anak
2. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
3. Guru meminta anak untuk menyebutkan bilangan 1-10 pada media maze
4. Anak menyebutkan bilangan pada media maze sesuai dengan urutannya satu persatu

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. Menguatkan konsep yang telah di bangun anak
3. Refleksi anak

Mengetahui

Guru Kelas


Nurlaila, S.Pd

Nip. 19770902 200801 2002

Julok, 21 November 2024

Observer


Zahratul Jannah

Nim. 190210043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR
TAHUN 2024/2025

Semester/ Minggu : 1/9
Hari/ Tanggal : Jum'at/ 22 November 2024
Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)
Topik/ Sub Topik : Lingkunganku / Kamar Tidur
Nama Kegiatan : *Treatmen III*

❖ Capaian Pembelajaran

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti

Anak Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

2. Jati Diri

Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

3. Dasar-Dasar Literasi, Matematika, SAINS, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramenbaca dan pramenulis.

❖ Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap menyayangi makhluk ciptaan Allah
2. Anak dapat mengenal lingkungan rumah
3. Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam kamar
4. Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kamar tidur
5. Anak dapat menyanyikan lagu tentang Nina Bobo dan lainnya
6. Anak dapat mengenal warna benda yang ada di dalam kamar tidur

❖ Alat dan bahan

Gambar bantal, gambar lampu tidur, krayon, potongan kertas, LKPD

❖ Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Baris-berbaris (Senam), Salam, Coret-coret, Berdoa, Mengecek Kehadiran
2. Guru bercerita tentang lingkungan rumahku
3. Anak berdiskusi tentang lingkungan rumahku

Kegiatan Inti

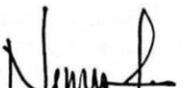
1. Guru menunjukkan bilangan pada media maze dan macam-macam warna
2. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak
3. Guru menyebutkan bilangan 1-10 dengan memainkan media maze menggunakan stik magnet
4. Kemudian, anak menyebutkan bilangan 1-10 dengan memainkan stik magnet sesuai dengan urutan bilangan

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. Menguatkan konsep yang telah di bangun anak
3. Refleksi anak

Mengetahui

Guru Kelas


Nurlaila, S.Pd

Nip. 19770902 200801 2002

Julok, 22 November 2024

Observer


Zahratul Jannah

Nim. 190210043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN JULOK KABUPATEN ACEH TIMUR
TAHUN 2024/2025

Semester/ Minggu : 1/9
Hari/ Tanggal : Sabtu/ 23 November 2024
Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)
Topik/ Sub Topik : Lingkunganku / Kamar Tidur
Nama Kegiatan : *Posstest*

❖ Capaian Pembelajaran

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
Anak Menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
2. Jati Diri
Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
3. Dasar-Dasar Literasi, Matematika, SAINS, Teknologi, Rekayasa, dan Seni
Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramenbaca dan pramenulis.

❖ Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menunjukkan sikap menyayangi makhluk ciptaan Allah
2. Anak dapat mengenal lingkungan rumah
3. Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam kamar
4. Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kamar tidur
5. Anak dapat menyanyikan lagu tentang Nina Bobo dan lainnya
6. Anak dapat mengenal warna benda yang ada di dalam kamar tidur

❖ Alat dan bahan

Gambar bantal, gambar lampu tidur, krayon, potongan kertas, LKPD

❖ Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Baris-berbaris (Senam), Salam, Coret-coret, Berdoa, Mengecek Kehadiran
2. Guru bercerita tentang lingkungan rumahku
3. Anak berdiskusi tentang lingkungan rumahku

Kegiatan Inti

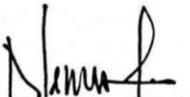
1. Guru menunjukkan bilangan 1-10 melalui papan tulis
2. Anak menyebutkan bilangan 1-10
3. Guru memberikan penjelasan cara kerja pada kegiatannya
4. Anak mengerjakan lembar kerja dengan menyambungkan garis putus-putus pada bilangan 1-10
5. Guru menunjuk satu angka kemudian bertanya kepada anak apakah angka “6” dengan menggunakan lembar kerja
6. Guru meminta untuk menyebutkan bilangan tersebut dengan menggunakan lembar kerja

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. Menguatkan konsep yang telah di bangun anak
3. Refleksi anak

Mengetahui

Guru Kelas


Nurlaila, S.Pd

Nip. 19770902 200801 2002

Julok, 23 November 2024

Observer


Zahratul Jannah

Nim. 190210043

DOKUMENTASI PENELITIAN

Lokasi Penelitian



Pertemuan *Pre-test*, 19 November 2024



Pertemuan *Treatment*

1. *Treatment 1*, 20 November 2024



2. *Treatment 2*, 21 November 2024



3. *Treatment 3*, 22 November 2024



Pertemuan Post-test, 23 November 2024





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Zahratul Jannah
NIM : 190210043
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat/Tanggal Lahir : Julok Tunong, 18 September 2001
Alamat Domisilin : Laksana, Kuta Alam, Banda Aceh
Alamat Rumah : Julok Tunong, Julok, Aceh Timur
Email : 190210043@student.ar-raniry.ac.id



Riwayat Pendidikan

TK : TK Bungong Jeumpa
SD : SDN 1 Kuta Binjei
SMP/MTsN : MTsN 8 Aceh Timur
SMA : SMA N 1 Julok
Perguruan Tinggi (S1) : UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2019-Sekarang)

Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Abdul Manaf
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Pendidikan Ayah : SMA
Nama Ibu : Rohana
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Pendidikan Ibu : SMA
Alamat Orang Tua : Julok Tunong, Julok, Aceh Timur