

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A
DI SATUAN PAUD SEJENIS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

IFDATUL HASANAH

NIM: 202101050046

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A
DI SATUAN PAUD SEJENIS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

IFDATUL HASANAH

NIM: 202101050046

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A
DI SATUAN PAUD SEJENIS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:
IFDATUL HASANAH
NIM: 202101050046

Disetujui Pembimbing



Jauhari, S.PsI., Skep., Ns., M.Kep
NIP. 197706152010011010

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MAZE ANGKA UNTUK MENGENALKAN BILANGAN 1-10
PADA ANAK KELOMPOK A
DI SATUAN PAUD SEJENIS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Selasa
Tanggal : 19 November 2024

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198501142023211015

Anggota:

1. Dr. Istifadah, S.Pd., M.Pd.I.
2. Jauhari, S.PsI., Skep., Ns., M.Kep

()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

سَيَقُولُونَ ثَلَاثَةً رَّابِعُهُمْ كَلْبُهُمْ ۚ وَيَقُولُونَ خَمْسَةً سَادِسُهُمْ كَلْبُهُمْ رَجْمًا ۚ بِالْغَيْبِ ۚ وَيَقُولُونَ سَبْعَةً وَثَامِنُهُمْ كَلْبُهُمْ ۚ قُلْ رَبِّي ۖ أَعْلَمُ بِعِدَّتِهِمْ مَا يَعْلَمُهُمْ إِلَّا قَلِيلٌ ۗ ﴿٢٢﴾

Artinya: “Nanti (ada orang yang akan) mengatakan (jumlah mereka) adalah tiga orang yang keempat adalah anjingnya, dan (yang lain) mengatakan: "(jumlah mereka) adalah lima orang yang keenam adalah anjing nya", sebagai terkaan terhadap barang yang gaib; dan (yang lain lagi) mengatakan: "(jumlah mereka) tujuh orang, yang ke delapan adalah anjingnya". Katakanlah: "Tuhanku lebih mengetahui jumlah mereka; tidak ada orang yang mengetahui (bilangan) mereka kecuali sedikit". (QS. al-kahfi [18]:22).*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, Al-quran dan Terjemahnya, (Jakarta: Mekar Surabaya, 2002), 404-405

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur saya persembahkan kepada-MU Ya Allah. Terimakasih engkau telah menyimpan sejuta makna dalam do'a dan perjuangan saya, atas takdir-Mu kini penulis bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya bapak Suwadi dan ibu Luluk yang sangat saya cintai dan saya sayangi, yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Apa yang saya dapatkan hari ini belum mampu membayar doa, keringat, jerih payah bapak dan ibu. Terimakasih banyak atas dukungan kalian semoga saya bisa menjadi seperti apa yang engkau harapkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR



Segenap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024" sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan, dan dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya usaha yang maksimal, bimbingan, dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah bekerja keras mengembangkan dan memanfaatkan semua potensi demi kemajuan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

5. Bapak Jauhari, S.PsI., S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan dan memberi izin dalam melakukan penelitian dan banyak meluangkan waktu dan pikiran dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya dengan ikhlas dan sabar selama penulis menempuh ilmu di kampus mulai awal masuk hingga selesai.
7. Ibu Siti Warda Tussoleha S.Pd. selaku Kepala Satuan PAUD Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember beserta jajaran guru kelompok A dan guru kelompok B yang telah berkenan memberikan waktunya dan memberikan informasi data yang dibutuhkan sehingga membantu proses penyelesaian skripsi ini.
8. Untuk seluruh keluarga saya, dan saudara saya terimakasih doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya skripsi yang sempurna. Akhirnya semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 01 Juni 2024

Penulis

Ifdatul Hasanah
NIM. 202101050046

ABSTRAK

Ifdatul Hasanah, 2024: *“Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024”*

Kata Kunci: *Maze Angka, Mengenal Bilangan 1-10*

Lembaga Satuan Paud Sejenis Manggis 20 telah berhasil dalam mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A usia 4-5 tahun menggunakan alat permainan edukatif maze angka. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 sudah dalam kategori mampu yaitu dari 11 siswa 8 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB).

Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024? 2) Bagaimana kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan bagaimana penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024 2) Mendeskripsikan bagaimana kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini bertempat di SPS Manggis 20 Arjasa Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahapan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa 1) Sebelum pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu. Dalam pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 ada tiga tahapan yaitu: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 2) Guru melakukan evaluasi dengan mengobservasi anak ketika bermain maze angka untuk mengetahui tingkat perkembangannya. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka sudah berkembang dengan baik, anak mampu membilang banyak benda atau gambar, mampu mengenal konsep bilangan, dan mampu mengenal lambang bilangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43

B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Subyek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data.....	48
F. Keabsahan Data.....	50
G. Tahap-tahap Penelitian.....	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	53
A. Gambaran Objek Penelitian	53
B. Penyajian Data dan Analisis.....	58
C. Pembahasan Temuan.....	79
BAB V PENUTUP.....	89
A. Simpulan	89
B. Saran-saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
1.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun.....	3
2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang.....	19
2.2 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun.....	37
4.1 Struktur Organisasi SPS Manggis 20 Arjasa Jember.....	56
4.2 Data Pendidik SPS Manggis 20 Arjasa Jember	56
4.3 Data Jumlah Peserta Didik Kelompok A SPS Manggis 20 Arjasa Jember.....	57
4.4 Sarana dan Prasarana SPS Manggis 20 Arjasa Jember	57
4.5 Evaluasi Perkembangan Mengenal Bilangan 1-10 Menggunakan Alat Permainan Edukatif Maze Angka SPS Manggis 20 Arjasa Jember.....	76
4.6 Temuan dari Hasil Observasi, Wawancara, Dokumentasi.....	78

DAFTAR GAMBAR

2.1 Alat Permainan Edukatif Maze Angka	30
4.1 Pelaksanaan Kegiatan Pembukaan Di Dalam Kelas	63
4.2 Guru Memberikan Contoh Cara Bermain Alat Permainan Edukatif Maze Angka	67
4.3 Kegiatan Inti Anak Bermain Alat Permainan Edukatif Maze Angka...	67
4.4 Kegiatan Penutup Pengulangan Materi, Tanya Jawab, dan Persiapan Pulang.....	71



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 Matriks Penelitian
- Lampiran 3 Pedoman Penelitian
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin
- Lampiran 7 Jurnal Penelitian
- Lampiran 8 RPPH
- Lampiran 9 Evaluasi Perkembangan Mengenal Bilangan 1-10 Menggunakan Alat
Permainan Edukatif Maze Angka
- Lampiran 10 Penilaian Perkembangan Harian
- Lampiran 11 Dokumentasi Foto
- Lampiran 12 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.¹ Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan fundamental baik secara fisik maupun mental. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. pada masa ini merupakan peletak dasar untuk perkembangan pada masa yang akan datang.²

Tentang pendidikan anak usia dini, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk merangsang, membimbing, menyempurnakan, dan memberikan kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia

¹ Syafdaningsih, Rukiyah, Febriyanti Utami, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisier, 2020), 7

² Lina Eka Retnaningsih, Nadya Nela Rosa, *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*, (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2022), 1

³ Undang-Undang Republik Indonesia, tentang sistem Pendidikan Nasional, 2003

dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan dengan usia enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut.⁴

Pentingnya mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak sejak dini dijelaskan dalam surat An-nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl: 78)⁵

Berdasarkan ayat diatas bahwasanya pendidikan itu penting, dan pendidikan tersebut dimulai dari lingkungan terutama keluarga, oleh karena itu pendidikan perlu dilakukan agar perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang secara optimal.

Salah satu aspek kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal bilangan. Mengetahui konsep bilangan merupakan konsep matematika yang perlu dikuasai oleh anak, karena sangat penting bagi penguasaan konsep-konsep matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar selanjutnya. Menurut Ramaini konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang

⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 15.

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Raja Publishing, 2011), 275

memberikan sebuah pengertian, yang kegiatannya selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan.⁶

Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ditetapkan indikator perkembangan kognitif anak dalam berfikir simbolik⁷. Sebagaimana termaktub dalam tabel berikut:

Tabel 1.1
Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Lingkup perkembangan kognitif	Tingkat pencapaian perkembangan
Berfikir simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Pengenalan lambang bilangan angka perlu diberikan sejak awal dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak serta dengan cara yang benar. Kemampuan anak dalam menghadapi angka dalam kehidupan

⁶ Rakhel Ruth Berkati Zega, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Dengan Metode Bermain Plastisin", *Indonesian Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4 no. 2 (Juli 2022): 452-453 <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1687>

⁷ Permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Paud

sehari-hari umumnya sangat tinggi di lingkungan anak-anak, berbagai bentuk angka sering dijumpai, seperti pada jam dinding, kalender, puzzle, berbagai remote control dan lain sebagainya. Dengan mengetahui konsep bilangan, anak akan mampu mengenal dan membaca bilangan serta simbol-simbol matematika yang biasa digunakan untuk melambangkan bilangan. Manfaat lainnya adalah jika angka diajarkan secara rutin maka anak akan terbiasa berhitung saat bermain. Selain itu, pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak tentang bilangan dan operasi bilangan dengan benda konkrit sebagai landasan yang kokoh bagi anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya pada tahap selanjutnya.⁸

Cara belajar yang tepat pada anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini akan memberikan nilai positif terhadap seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Bermain pada anak mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya.⁹

⁸ Annisah Kurniati, et al., "Maze Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Teori piaget)", *Jurnal Cendekia: Jurnal pendidikan matematika* vol. 06 no. 03 (Agustus-November 2022): 2847 <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>

⁹ Rizki Novita Sari, "Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran Di Paud Ar-Raudhah Kace Timur", *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 01 no.01 (Juli 2022): 38 <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/tar>

Melalui permainan yang menyenangkan anak dapat dengan mudah mengingat apa yang telah dilakukannya. Dan bukan hanya untuk kognisi, namun juga membantu merangsang setiap perkembangan lainnya pada anak. Dari prosesnya anak dapat mencoba memadukan lingkungannya dari pengalaman yang baru. Pada hakikatnya pembelajaran pada anak yakni berorientasi pada bermain, sehingga hendaknya pembelajaran harus sesuai dengan usia anak dan menggunakan metode yang menyenangkan.¹⁰ Salah satu permainan yang dapat menstimulus pengenalan bilangan adalah alat permainan edukatif *maze* angka.

Alat permainan edukatif merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik.¹¹ Permainan *maze* ini dimanfaatkan untuk merangsang minat anak terhadap angka sekaligus mendorong anak mengenal dan mengidentifikasi lambang angka 1 hingga 10. Permainan *maze* angka adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yakni pada sebuah papan yang memiliki permainan seperti *puzzle* bertuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku dengan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk menghubungkan lambang bilangan dan jumlah bilangan yang

¹⁰ Yulianti, dan Andriansyah, "Maze Angka: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini", *CERIA: (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, vol. 6 no. 6 (November 2023): 579

¹¹ Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, dan Wulan Adiarti, *Panduan Ape Aman Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021) : 7

tepat dalam waktu tertentu. Pada permainan ini dibutuhkan konsentrasi pada anak dan kecermatan anak dalam menyelesaikan permainan. Kegiatan ini disukai anak karena dapat memberikan dampak yang baik dalam pengembangan daya pikir dan keterampilan.¹²

Maze dapat membantu perkembangan anak usia dini. Kegiatan bermain menggunakan maze ini dapat menarik perhatian anak, mengekspresikan diri dalam beraktifitas mengenal dan memahami kegiatan bermainnya sehingga kegiatan bermainnya lebih aktif. Permainan mencari jejak dapat meningkatkan perkembangan kognitif, tidak hanya itu permainan maze dapat mengembangkan baik motorik, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Permainan ini memiliki dampak positif yang berarti bagi anak usia dini, yaitu seperti melatih koordinasi mata dan tangan, kesabaran, mengembangkan pengetahuan anak, melatih memusatkan perhatiannya, dan melatih motorik. Kemudian permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.¹³ Salah satunya yaitu untuk mengenalkan bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan di lembaga SPS Manggis 20 telah menerapkan permainan maze angka untuk pengenalan bilangan 1-10 dan lembaga SPS Manggis 20 berhasil dalam mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A usia 4-5 tahun menggunakan alat

¹² Zakiyah Ulfa, Abdul Razak, dan Irma Rizki Yanti, "Efektivitas Permainan Maze Angka Dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika matematika Anak Usia Dini", *Borneo Journal Of Primary Education*, vol. 1 no. 2 (2021): 105-106 <https://doi.org/10.21093/bjpe.v1i2.4898>

¹³ Anggil Viyantini Kuswanto, dan Suyadi, *Sistematika Literatur Riview: "Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak"*, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4 no. 2 (November 2020): 122

permainan edukatif maze angka. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 di SPS Manggis 20 sudah dalam kategori mampu hal ini berdasarkan pernyataan kepala sekolah yaitu ibu Siti Warda Tussoleha S.Pd mengatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan sudah dalam kategori mampu yaitu dari 11 siswa 8 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB). Anak-anak sudah bisa membilang melalui benda atau gambar, mengenal lambang bilangan, dan anak sudah mengenal konsep bilangan.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024?

¹⁴ Praobservasi SPS Manggis 20 Arjasa jember, 10 Januari 2024

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024
2. Mendeskripsikan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif maze angka terhadap kemampuan mengenal bilangan 1-10

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10

b. Bagi UIN KHAS Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan dapat menambah pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember

c. Bagi lembaga SPS Manggis 20

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini terutama kegiatan pembelajaran dalam pengenalan bilangan

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti atau mengembangkan kajian penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10

E. Definisi Istilah

Definisi istilah memuat istilah-istilah penting yang menjadi fokus peneliti dalam judul penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari permasalahan kesalahpahaman mengenai makna atau istilah yang dipahami peneliti¹⁵. Maka perlu bagi peneliti untuk memberikan beberapa penegasan.

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

¹⁵ Tim Penyusun, *Penulisan Pedoman Karya Ilmiah*, (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 30

1. Penerapan

Penerapan merupakan suatu tindakan melaksanakan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam proses pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Alat permainan edukatif maze angka

Alat permainan edukatif maze angka merupakan salah satu alat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran dalam mengenal bilangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif maze angka ini terbuat dari kayu yang berbentuk seperti papan yang didalamnya terdapat jalan berkeluk-luk dan berlambangkan bilangan 1-10 dalam labirin jejaknya. konsep permainannya yaitu mencocokkan angka dengan jumlah gambar yang terdapat pada papan maze angka.

3. Mengetahui bilangan

Mengetahui bilangan merupakan kemampuan dasar matematika yang harus dimiliki seseorang sejak usia dini. Karena didalamnya memuat konsep matematika mulai dari bentuk, nama, urutan lambang bilangan, mengenal jumlah banyak dan sedikit, dan mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan beberapa definisi istilah diatas, maka yang dimaksud dalam judul Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengetahui Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024 adalah anak belajar mengenal bilangan menggunakan permainan, agar anak lebih mudah memahami dan tertarik dalam mengenal bilangan 1-10.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan-pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.¹⁶

Bab I adalah berisi bab pendahuluan yang memuat gambaran umum tentang penelitian atau dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri beberapa sub-sub bab yang meliputi konteks penelitian, yang mana berisikan tentang alasan dilakukannya penelitian. Kemudian berisi fokus penelitian, manfaat penelitian, dan juga definisi istilah.

Bab II adalah berisi kajian pustaka yang mana terdapat sub-sub bab yang berupa penelitian terdahulu dan kajian teori. Dalam penelitian terdahulu berisi tentang persamaan dan perbandingan antara penelitian yang telah diteliti dan peneliti. Sedangkan kajian teori berisi tentang teori-teori yang diambil beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian.

Bab III adalah berisi tentang metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV adalah berisi tentang penyajian data dan analisis data yang mana termasuk dalam inti dari penulisan skripsi. Dalam bab tersebut berisi

¹⁶ Tim penyusun 77

sub-sub bab, antara lain: gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan temuan.

Bab V adalah bab terakhir atau penutup skripsi. Pada bab ini meliputi kesimpulan dari bermacam-macam data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diambil peneliti dalam penulisan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu dari berbagai jurnal maupun berbagai sumber lainnya, kemudian membuat ringkasan baik penelitian yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹⁷

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirun Nisak Agustika pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Kedungwilut”

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (*Quasi Experiment*) menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan *pre test* dan *post test*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi.

¹⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022): 30

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif maze angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kedungwilut Bandung Tulungagung. Hal ini berdasarkan uji-t untuk kemampuan berhitung anak diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0.000 karena nilai signifikansinya <0.005 . Dan ada perbedaan hasil kemampuan berhitung anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan alat permainan edukatif maze angka. Dengan membandingkan rata-rata (mean) *pre test* kelompok eksperimen yaitu sebesar 25,44 dengan rata-rata (mean) *post test* kelompok eksperimen yaitu sebesar 38,44. Sedangkan rata-rata (mean) *pre test* kelompok kontrol yaitu sebesar 26,22 dan rata-rata (mean) *post test* kelompok kontrol 28,11. Maka terjadi peningkatan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 13 dan rata-rata pada kelompok kontrol 1,89 karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.¹⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Qori Saputri, Leni Marlina, Kurnia Dewi pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Adventure Palembang”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan pendekatan ADDIE.

¹⁸ Khoirun Nisak Agustika, Pengaruh Alat permainan Edukatif Maze angka Terhadap kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Kedungwilut, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung)

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan *pre test* dan *pos test*. Hasil validasi media mendapatkan rata-rata skor 4.8 dengan kategori sangat baik, validasi materi mendapatkan rata-rata skor 4.2 dengan kategori baik dan ujicoba lapangan menunjukkan 83,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji efektivitas $t_{hit} > t_{tab}$ ($8,42 > 2,37$). Dapat menjawab hipotesis, bahwa media *maze* terdapat pengaruh yang signifikan sehingga dalam penelitian ini media maze mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Adventure Palembang.¹⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Ngamah pada tahun 2021 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin Bertiup Di RA Masyitoh Sucenjuritengah”

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang ditempuh melalui empat proses yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus yaitu pra tindakan, siklus I, siklus II, siklus III untuk memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui permainan angin bertiup. Hal ini dapat

¹⁹ Qori Saputri, leny Marlina, Kurnia Dewi, “Pengembangan Media Maze Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak kelompok B di TK Islam Adventure Palembang”, *Jurnal Tumbuhkembang: Kajian teori dan Pembelajaran PAUD*, vol. 9 no. 1 2022 <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16716>

dilihat dari meningkatnya kemampuan setiap indikator dari pelaksanaan pratindakan, tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil penelitian pada indikator kemampuan menulis angka 1-10 pra tindakan sebanyak 54,60 % meningkat menjadi 66,66% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 83% pada siklus III. Pada indikator menghubungkan benda dengan angka 1-10 pratindakan sebanyak 56,25% meningkat menjadi 68,75% pada siklus I, 72,91% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Sedangkan pada indikator menunjukkan angka 1-10 pada pra tindakan sebanyak 60,41% meningkat menjadi 75% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan angin bertiup dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di RA Masyitoh Sucenjuritengah.²⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tarisya Fitri Mulia pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Maze Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat”

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 96 anak usia 5-6 tahun di kelurahan Hadimulyo timur, kecamatan metro pusat dengan menggunakan purposive sampling diperoleh sampel sebanyak 44 anak di TK LPM Hadimulyo. Teknik pengumpulan data yang

²⁰ Amin Ngamah, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin Bertiup Di RA Masyitoh Sucenjuritengah”, *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD*, vol. 4 no. 1 2021.

digunakan adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai n-gain kelas eksperimen sebesar 0,627 yang memiliki arti bahwa pengaruh penggunaan media maze angka terhadap kecerdasan logika matematika anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independen sample t-test mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media maze angka terhadap kecerdasan logika matematika, anak usia dini.²¹

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nada Aurora pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Badariyah Muara Bulian”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan *design One-Group Pre-test* dan *Post-test*. Dimana dalam design terdapat *Pre-test* dan *Post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B atau usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah. pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sample dalam penelitian ini berjumlah 14 orang anak yang kemampuan kognitifnya masih rendah yang terdiri dari 7 perempuan dan 7 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi. Teknik analisis

²¹ Tarisya Vitri Mulia, Pengaruh Penggunaan Media Maze Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat (Skripsi, Universitas Lampung)

data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

Hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan pada penerapan permainan maze terhadap kemampuan kognitif usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian Tahun Ajaran 2023/2024. Kemampuan kognitif anak lebih berkembang sesudah diterapkannya permainan maze. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ yaitu $16.125 > 2,179$ ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian.²²

Berdasarkan beberapa deskripsi penelitian terdahulu diatas untuk memperjelas arah penelitian ini, peneliti mengklasifikasi kembali dalam bentuk tabel sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²² Nada Aurora, Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Badariyah Muara Bulian, (Skripsi Universitas Jambi)

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	2.	3.	4.	5.
1.	Khoirun Nisak Agustika 2021 Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Kedungwilut	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh alat permainan edukatif maze angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kedungwilut Bandung Tulungagung. Hal ini berdasarkan uji-t untuk kemampuan berhitung anak memperoleh sig. (2-tailed) dengan 0.000 karena nilai signifikansinya <0.005. Dan ada perbedaan hasil kemampuan berhitung anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan alat permainan edukatif maze angka. Dengan membandingkan rata rata (<i>mean</i>)	Penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang sama-sama menggunakan Permainan Edukatif maze angka	a. Penelitian terdahulu membahas tentang kemampuan berhitung sedangkan peneliti yang sekarang membahas tentang mengenal bilangan 1-10 b. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif

1.	2.	3.	4.	5.
		<p><i>post test</i> kelompok eksperimen yaitu sebesar 38,44. Sedangkan rata-rata (mean) <i>pre test</i> kelompok kontrol yaitu sebesar 26,22 dan rata-rata (mean) <i>post test</i> kelompok kontrol 28,11. Maka terjadi peningkatan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 13 dan rata-rata pada kelompok kontrol 1,89 karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.</p>		
2.	<p>Qori Saputri, Leni Marlina, Kurnia Dewi 2022 Pengembangan Media Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Adventure Palembang</p>	<p>Hasil validasi media mendapatkan rata-rata skor 4.8 dengan kategori sangat baik, validasi materi mendapatkan rata-rata skor 4.2 dengan kategori baik dan ujicoba lapangan menunjukkan 83,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji efektivitas $t_{hit} > t_{tab}$ ($8,42 > 2,37$). Dapat menjawab hipotesis, bahwa</p>	<p>Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan maze</p>	<p>a. Penelitian terdahulu fokus meningkatkan kemampuan mengenal angka sedangkan penelitian sekarang fokus pengenalan bilangan 1-10 b. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model pengembangan ADDIE</p>

1.	2.	3.	4.	5.
		<p>media <i>maze</i> terdapat pengaruh yang signifikan sehingga dalam penelitian ini media <i>maze</i> mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Adventure Palembang.</p>		<p>sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif</p> <p>c. Penelitian terdahulu meneliti di Taman Kanak-kanak sedangkan penelitian sekarang meneliti di satuan paud sejenis</p>
3.	<p>Amin Ngamah 2021 Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin Bertiup Di RA Masyithoh Sucenjurutengah</p>	<p>Hasil penelitian pada indikator kemampuan menulis angka 1-10 pra tindakan sebanyak 54,60 % meningkat menjadi 66,66% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 83% pada siklus III. Pada indikator menghubungkan benda dengan angka 1-10 pratindakan sebanyak 56,25% meningkat menjadi 68,75% pada siklus I, 72,91% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Sedangkan pada indikator menunjukkan angka 1-10 pada</p>		<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif</p> <p>b. Penelitian terdahulu meneliti di Raudatul Athfal sedangkan penelitian sekarang meneliti disatuan paud sejenis</p> <p>c. Penelitian terdahulu</p>

1.	2.	3.	4.	5.
		<p>pada pra tindakan sebanyak 60,41% meningkat menjadi 75% pada siklus I, 75% pada siklus II dan 81,25% pada siklus III. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan angin bertiup dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di RA</p> <p>Masyitoh Sucenjuritengah</p>		<p>menggunakan permainan angin bertiup sedangkan penelitian sekarang menggunakan permainan maze angka</p>
4.	<p>Tarisya Fitri Mulia 2023 Pengaruh Penggunaan Media Maze Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai n-gain kelas eksperimen sebesar 0,627 yang memiliki arti bahwa pengaruh penggunaan media maze angka terhadap kecerdasan logika matematika anak berada pada kategori sedang. Kemudian, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independen sample t-test mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media</p>	<p>Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan maze angka</p>	<p>a. Penelitian terdahulu membahas tentang kecerdasan logika matematika sedangkan peneliti sekarang membahas tentang mengenal bilangan 1-10</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian</p>

1.	2.	3.	4.	5.
		maze angka terhadap kecerdasan logika matematika, anak usia dini.		kualitatif.
5.	Nada Aurora 2024 Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian	Hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan pada penerapan permainan maze terhadap kemampuan kognitif usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian Tahun Ajaran 2023/2024. Kemampuan kognitif anak lebih berkembang sesudah diterapkannya permainan maze. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16.125 > 2,179$ ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian.	Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan maze	a. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif b. Penelitian terdahulu meneliti tentang kemampuan kognitif sedangkan penelitian sekarang meneliti tentang pengenalan bilangan 1-10

Sumber: diolah dari penelitian terdahulu

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian

terdahulu mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kelima

penelitian tersebut adalah pembahasan terkait kemampuan mengenal bilangan, perbedaan dari kelima penelitian tersebut adalah pendekatan penelitian, tujuan penelitian, hasil penelitian dan usia yang diteliti. Pada penelitian ini akan melanjutkan penelitian dengan fokus pembahasan yang berbeda, yakni penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20.

B. Kajian Teori

1. Alat Permainan Edukatif Maze Angka

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.²³

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari tiga kata yaitu alat, permainan, dan edukatif. Dalam kamus besar bahasa Indonesia alat diartikan sebagai benda yang digunakan untuk mengerjakan atau mencapai suatu tujuan, permainan berasal dari kata “main” yang artinya melakukan aktivitas yang menyenangkan hati, sedangkan edukatif adalah berkenaan dengan pendidikan atau bersifat mendidik. Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti dikemukakan oleh Riany bahwa alat

²³ Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bojonegoro: Guepedia, 2021): 9

permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.²⁴

Zainal mengemukakan, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan Syamsuardi berpendapat, permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional maupun modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.²⁵

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dan peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif baik dari alam atau buatan manusia, yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya sehingga dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

²⁴ Muammar Qodafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Mataram: Sanabil, 2021) : 54

²⁵ Andi Aslindah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Sulawesi: CV. Kaffah Learning Center, 2018): 8

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Kegiatan belajar anak usia dini diintegrasikan melalui kegiatan bermain, sehingga kegiatan bermain tersebut perlu menarik minat dan perhatian anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini bertujuan sebagai:

- a) Sumber belajar yang mampu menjadi media/perantara bagi informasi nilai pembelajaran dan pendidikan yang akan disampaikan pada anak
- b) Menarik minat dan perhatian anak, melalui bentuk warna yang menarik
- c) Menstimulasi aspek-aspek perkembangan yang dioptimalkan selama masa usia dini
- d) Memperjelas informasi tentang materi kegiatan belajar yang disampaikan pada anak
- e) Memberi pengalaman baru melalui belajar yang menyenangkan bagi anak²⁶

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh dasar PAUD, salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan

²⁶ Nuryati, Sitti Rahmawati Talango, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*, (Banten: PT Renzune Sapta Konsultan, 2022): 26-27

seluruh aspek perkembangan anak. adapun manfaat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:²⁷

a) APE untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerak otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.

b) APE untuk pengembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya kemampuan mengenal sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif diantaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

²⁷ Andi Aslindah, *Alat permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Sulawesi: CV. Kaffah Learning Center, 2018): 17-18

c) Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.

d) Mengenalkan bentuk dan warna

Dari permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau, dan lainnya.²⁸

e) Meningkatkan daya konsentrasi anak

APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik.

f) Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional

APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang mengurangi stress pada anak.²⁹

²⁸ Tesya Cahyani Kusuma, Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021): 13

²⁹ Mareta Wahyuni, et al., *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021): 3

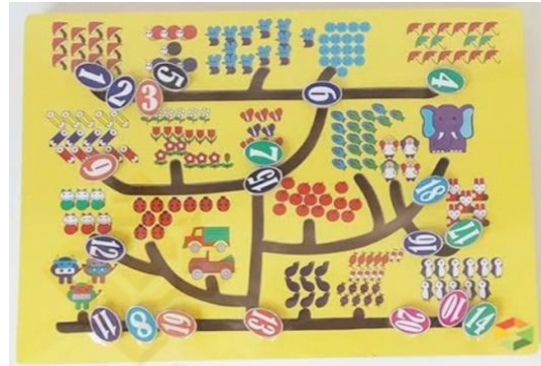
d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Karakteristi APE secara umum antara lain:

- a) APE ditujukan untuk anak usia dini difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai keagamaan, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.
- b) APE bagi anak usia dini bersifat multiguna atau dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan.
- c) APE anak usia dini harus aman atau tidak berbahaya bagi anak usia dini, misalnya dibuat dari bahan-bahan yang ramah untuk anak, tidak mengandung racun dan lain sebagainya.
- d) APE hendaknya dapat mendorong aktivitas, kreativitas anak dan menstimulasi daya cipta yang dimiliki anak.
- e) APE bersifat konstruktif atau memiliki sesuatu yang dihasilkan berdasarkan ide dan kreativitas anak.
- f) APE harus mengandung nilai pendidikan bagi anak usia dini. Artinya ada nilai-nilai yang dapat didapatkan oleh anak ketika bermain APE tersebut.³⁰

³⁰ Riyas Rahmawati, *MODUL APE & APET (Alat Permainan Edukatif & Alat Permainan Edukatif Tradisional)*, 3-4

2. Alat Permainan Edukatif Maze Angka



Gambar 2.1
Alat Permainan Edukatif Maze Angka

a. Pengertian Maze Angka

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku dan berbelok atau jalan buntu atau mempunyai rintangan.³¹

Menurut Yulianti maze merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris “Maze” yang artinya membingungkan. Maze juga diartikan dengan mencari jejak, menelusuri, dan memilih jalan. Maze adalah sebuah permainan pemecahan masalah mencari jalan keluar seperti *puzzle* atau teka-teki dari jalan bercabang, berjalur dan berliku-liku. Dapat dikatakan maze merupakan permainan sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat yang mencapai tujuan yang ditetapkan.³²

³¹ Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017): 136

³² Sera Yuliantini, Pingky Melaty, ” Penerapan Permainan Maze Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar (Studi Pada Anak Kelompok B2 Di Taman Kanak-kanak Bhineka Darma Persatuan Sambas)”, *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humionora*, vol. 9 no. 2 (Maret 2023): 276-277 DOI: 10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676

Jadi dapat disimpulkan bahwa maze adalah permainan pemecah masalah mencari jalan keluar dengan jalan berliku, berbelok, dan sempit untuk menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Menurut Khairiah dkk. simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran.³³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa maze angka adalah permainan mencari jejak dengan jalan berliku, berbelok, dan sempit yang didalamnya ada angka-angka/lambang bilangan dalam labirin jejaknya.

b. Langkah-langkah Bermain Maze Angka

Langkah-langkah dalam menggunakan permainan maze angka ialah anak diajak mencari jejak untuk menemukan bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan yang ada. Langkah-langkah Permainan maze angka menurut Siti Fatmaini dan Medinda Romlah dkk adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan permainan maze angka
- 2) Kemudian anak-anak diperlihatkan alat permainan maze angka
- 3) Guru memperkenalkan bagaimana cara bermain maze angka dan diberikan arahan cara penggunaannya

³³ Dina Khairiah, Efrida Mandasari Dalimunthe, Ika Nur Aini Nasution, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar", *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, vol. 02. No. 01 (Juli-Desember 2020): 43 <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>

- 4) Anak diminta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin untuk menemukan jumlah bilangan yang sesuai
- 5) Guru memantau anak dan diberi rasa percaya diri agar anak mau menyelesaikan tugasnya
- 6) Guru akan membimbing anak yang belum mampu menemukan pasangan lambang bilangan dan bilangannya secara mandiri³⁴

c. Manfaat Permainan Maze Angka

Adapun manfaat permainan maze menurut yulistari dalam Viyantini yaitu:

- 1) Melatih kesabaran
- 2) Melatih kemampuan mengelompokkan
- 3) Mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna
- 4) Melatih motorik halus
- 5) Melatih berpikir logis
- 6) Melatih tangan menjadi lentur³⁵

Menurut Vigotsky dalam Kuswanto permainan maze ini memiliki manfaat atau keunggulan bagi anak usia dini diantaranya:

³⁴ Selly Destia, Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020) : 52

³⁵ Anggil Viyantini Kuswanto, Suyadi, Sistematika literature Review: “Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak”, *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 02 no. 01 (Desember 2020): 57 <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6712>

- 1) Sebagai alat dan fasilitas untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak
- 2) Mengembangkan daya imajinasi anak
- 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*
- 4) Melatih konsentrasi serta melatih motorik halus
- 5) Mengembangkan kemampuan berpikir logis
- 6) Melatih fungsi panca indra³⁶

Dari beberapa pendapat tentang manfaat maze angka dapat disimpulkan bahwa permainan maze angka sangat penting bagi perkembangan anak karena permainan maze angka adalah salah satu alat fasilitas belajar yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, kognitif, sosial emosional anak dan juga dapat melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran, dan dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

3. Mengetahui Bilangan

a. Pengertian Mengetahui Bilangan

Mengetahui dalam KBBI adalah tahu, mengetahui dan kenal dengan suatu hal. Sedangkan bilangan yaitu suatu konsep bilangan

³⁶ Shabila Rahmalia Rahayu, Teti Ratnasari, Nano Nurdiansah, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Maze Di Kelompok A RA Al-Ghozali Bandung", *AZZAHRA Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Desember 2022) : 41-42

yang didalamnya terdapat unsur-unsur seperti nama, urutan, lambang dan jumlah.³⁷

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal bilangan adalah kecakapan seseorang dalam mengetahui lambang (bentuk), nama, urutan, dan bilangan (angka).

Menurut Mc Dermot dan Rakgokong kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak memahami mengenai berapa banyak suatu benda dan berakitan erat dengan jumlah dan perhitungan. Pengenalan mengenai konsep bilangan melibatkan pemikiran mengenai berapa jumlah suatu objek.³⁸

Mengenal konsep bilangan adalah awal dari konsep matematika, anak akan mengalami kesulitan dalam tahapan pada pembelajaran selanjutnya apabila anak tidak memahami bilangan. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Rahmawati, dkk. yang menyatakan bahwa penting bagi anak untuk dikenalkan bilangan untuk menjadi acuan dalam menguasai matematika ditingkat pendidikan berikutnya.³⁹

Sedangkan menurut Rumaini menyatakan bahwa konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka-angka yang

³⁷ Mutmainnah, Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Nurul Hidayah Lempangan, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021)

³⁸ Wulan Nur Cahyaningrum, dkk, "Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Gugus Dahlia Wonosari Klaten)", *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 10 no. 2 (2022): 109 <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>

³⁹ Nur Ika Sari Rakhmawati, Rahma Hasibuan, Erni Lutfiyah, "Study of Domino Number Game For Early Childer's Ability to Recognize Numbers", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3 Issue 2, (2019) <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.263>

dapat memberi sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun lambang bilangan. Selain itu juga konsep bilangan adalah suatu unsur yang ada dalam matematika adalah kemampuan berhitung. Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dan dimanapun.⁴⁰

Menurut Hannel & Helman, peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung, kepekaan pada bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang maka anak-anak akan mulai mengerti bahwa konsep dari kata “satu” berarti mewakili konsep dari satu benda tunggal, dan kata “dua” berarti mewakili kuantitas dari dua benda, dan seterusnya. Selain itu anak-anak juga mulai memahami bahwa “lebih banyak dari satu” berarti dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudah satu yaitu dua, tiga dan seterusnya. Dengan demikian anak-anak mulai mengenal penafsiran kasar dari kuantitas.⁴¹

Dari beberapa pendapat diatas tentang pengertian kemampuan mengenal bilangan maka peneliti menyimpulkan

⁴⁰ Wiwit Kristianisa, Rayne Praticia, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran”, *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, vol. 17 no. 2 (Desember 2021): 22 <https://doi.org/10.36873/jph.v17i2.4244>

⁴¹ Eva Roliana, “Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini”, *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 2018, 419

bahwa pengertian kemampuan mengenal bilangan adalah kesanggupan dalam mengetahui lambang bilangan, urutan, nama, mengetahui konsep sedikit dan banyak, dan mengetahui konsep bilangan.

b. Tahapan Pengenalan Bilangan

Tahapan matematika anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka tahap penguasaan matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

1) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap transmisi/peralihan

Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu

menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transmisi ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

3) Tahap lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.⁴²

c. Indikator Pencapaian Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan

Tabel 2.2
Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun⁴³

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	
Lingkup perkembangan kognitif	Tingkat pencapaian perkembangan
Berfikir simbolik	4. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 5. Mengenal konsep bilangan 6. Mengenal lambang bilangan

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

⁴² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012): 100-101

⁴³ Permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Paud

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini

Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan anak membilang 1-10 sebagaimana dikemukakan Chomsky, piaget, Lenneberg dan Slobin adalah sebagai berikut:

1) Faktor alamiah

Faktor alamiah yang dimaksudkan adalah setiap anak yang lahir dengan seperangkat potensi. Potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses pemerolehan melalui piranti ini sifatnya alamiah, karena sifatnya alamiah kendatipun anak tidak dirangsang belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi disekitarnya.

2) Faktor perkembangan kognitif

Perkembangan membilang angka 1-10 pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang koplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka 1-10 dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitifnya.

3) Faktor latar belakang sosial

Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, afisilasi kelompok sosial dan lingkungan budaya memungkinkan

terjadinya perbedaan serius dalam belajar. Hal lain yang berpengaruh adalah status sosial.

4) Faktor motivasi belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran dalam membilang 1-10 pada anak TK. Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.

5) Faktor kemampuan guru

Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya, agar mencapai tingkat perkembangan optimal.

6) Faktor sarana dan prasarana

Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apapun perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, maka tidak akan mencapai hasil yang optimal.⁴⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak mengenal

⁴⁴ Ninik Sofiati & Dewi Komalsari, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4 no. 3 (2018) : 2

bilangan adalah faktor alamiah, perkembangan kognitif, latar belakang sosial anak, motivasi belajar, kemampuan guru dalam proses pembelajaran serta faktor sarana dan prasarana.

e. Tujuan Pengenalan Matematika Bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya matematika memiliki tujuan lebih dibandingkan dengan bahasa verbal. Karena matematika mampu mengembangkan bahasa numerik yang memungkinkan kegiatan secara kuantitatif seperti pengukuran.

Yuliani Nurani mengatakan tujuan pengenalan matematika secara umum untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan

selanjutnya yang lebih kompleks. Dari tujuan umum pengenalan matematika anak usia dini dapat dijabarkan dalam pembelajaran yang lebih khusus diantaranya:

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.⁴⁵

Dari tujuan diatas bahwa belajar matematika tidak sekedar dapat menyelesaikan suatu soal melalui berbagai operasi hitung, tetapi matematika dapat meningkatkan kreativitas bernalar anak sesuai taraf perkembangannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁵ Setiyo Utomo, *Metode pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, (Gorontalo: Ideas Pulishing, 2017): 27-29

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka. Penelitian kualitatif prinsipnya untuk memahami obyek yang diteliti secara mendalam.⁴⁶

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini para peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya.⁴⁷

Melalui pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengamati secara langsung tentang penerapan alat permainan edukatif *maze* angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 di SPS Manggis 20 Arjasa Jember.

⁴⁶ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018): 4

⁴⁷ Sudarsoyo, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016): 12-13

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SPS Manggis 20 terletak di Dusun Kopang Krajan RT 006 RW 001 Desa Darsono Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. Peneliti melakukan penelitian pada lembaga tersebut karena permainan maze angka sudah diterapkan dan berhasil dalam mengenalkan bilangan 1-10 di SPS Manggis 20 Arjasa Jember. Dan pembelajaran yang diterapkan di lembaga sangat unik dan menarik terkait dengan penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 di SPS Manggis 20 Arjasa Jember.

C. Subyek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, responden atau subjek penelitian disebut dengan istilah informan, yaitu orang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.⁴⁸ Dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah sebagai berikut

- a. Kepala sekolah SPS Manggis 20
- b. Guru kelompok A
- c. Murid kelompok A

⁴⁸ Amaliah Kadir, Rugaiyah, Madhakomala, *Model Manajemen Sekolah Berbasis Tahfizh Qur'an Praktek Lapangan Dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2024): 162

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjelaskan berbagai cara mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau persoalan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.⁴⁹

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi.

a. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.⁵⁰

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif jenis partisipasi pasif dimana peneliti datang ke tempat kejadian orang yang di amati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Pemilihan teknik observasi ini dilakukan agar peneliti fokus dalam melakukan observasi terhadap apa yang diamati. Adapun data yang diperoleh dari observasi antara lain:

- 1) Penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024

⁴⁹ Sugiarto, et al., *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Parawisata*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2023), 60.

⁵⁰ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 51.

- 2) Kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui tanya jawab lisan antara peneliti dengan responden/subjek penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara merupakan alat yang sangat baik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan motivasi dan sebagainya.⁵¹

Wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan kunci untuk memandu jalannya proses tanya jawab wawancara. Pertanyaan yang disiapkan juga memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dalam proses wawancara yang dilakukan.⁵² Adapun data yang diperoleh dari wawancara antara lain:

- 1) Penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024

⁵¹ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian pendidikan*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2020) : 78

⁵² Ibrahim, *Metode Penelitian Kualitatif*, 89-90

- 2) Kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen tulisan meliputi catatan harian, peraturan, kebijakan, biografi cerita dan sejarah kehidupan. Dokumen gambar meliputi foto, sketsa, gambar hidup dan lain-lain. Dokumen karya-karya monumental meliputi karya seni berupa gambar, film, patung dan lain-lain. Teknik pengumpulan data dokumentasi merupakan pelengkap atau penguat data hasil observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵³

Adapun dokumentasi yang digunakan oleh peneliti antara lain:

1. Sejarah SPS Manggis 20
2. Stuktur lembaga SPS Manggis 20
3. Visi dan Misi SPS Manggis 20
4. Data pendidik dan peserta didik kelompok A
5. Foto kegiatan di SPS Manggis 20 selama melakukan kegiatan
6. Dokumen lain yang relevan dari berbagai sumber

⁵³ Ifit Novita Sari, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: Unisma Press, 2022), 91.

E. Analisis Data

Setelah data berhasil dikumpulkan dilapangan, proses selanjutnya peneliti mengolah data hasil penelitian yang dikenal dengan analisis data. Analisis data kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan bekerja lewat data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesis, mencari dan menemukan pola dan memutuskan apa yang dapat di deskripsikan kepada pembaca.⁵⁴

Data penelitian dianalisis menggunakan beberapa langkah sesuai teori yang dikemukakan oleh Miles et al. yaitu:

a. Kondensasi data

Pemadatan data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhaan, abstraksi, transformasi data yang terkandung dalam catatan lapangan atau transkrip.

1. Seleksi (*Selecting*)

Peneliti harus berindak selektif, yaitu menentukan dimensi yang lebih penting, hubungan mana yang mungkin bermakna, dan sebagai akibatnya, informasi apa yang dikumpulkan dan dianalisis.

2. Pemfokusan (*Focusing*)

Berfokus pada data merupakan bentuk pra-analisis. Pada ini, peneliti memusatkan perhatian pada data yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan lanjutan dari

⁵⁴ Mardawani, 46.

tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data berdasarkan rumusan masalah saja.

3. Meringkas (*Abstracting*)

Tahap membuat rangkuman inti, proses dan pernyataan yang perlu dipertahankan agar tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, terutama yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data tersebut.

4. Penyederhaan dan Transformasi (*Data Simplifying and Transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dengan berbagai cara, yaitu melalui seleksi yang ketat melalui rangkuman, atau uraian singkat, mengklasifikasikan data dalam pola yang lebih luas, dan sebagainya.

b. Penyajian data

Langkah selanjutnya setelah kondensasi data adalah penyajian data yang dimaknai sebagai sekumpulan informasi terstruktur yang memberikan kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti akan lebih memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya, apakah peneliti melanjutkan analisisnya atau mencoba mengambil tindakan dengan memperdalam temuan.

c. Penarikan kesimpulan/Verifikasi

Dari beberapa tahapan yang telah dilakukan dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan dan pengecekan ulang dengan bukti-bukti yang telah ditemukan di lapangan. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang valid, data, dan temuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.⁵⁵

F. Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif, peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk menguji keabsahan data yang telah didapat oleh peneliti. Triangulasi merupakan sebuah metode pemeriksaan keabsahan data dari temuan lapangan dengan memanfaatkan dari sumber data lain.⁵⁶

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Sehingga data tersebut dapat dicek dan dibandingkan dengan data dari sumber yang lain.
- b. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misal data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.⁵⁷

⁵⁵ Andri Wicaksono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pengantar Ringkas*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2022), 114-115.

⁵⁶ Silverius Y. Soeharso, dkk, *Metode Penelitian Bisnis*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2023), 217.

⁵⁷ Mardawani, 43-44.

G. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penelitian laporan.⁵⁸

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mencari gambaran dari permasalahan dan latar belakang serta referensi yang terkait dengan judul penelitian sebelum terjun ke lapangan. Tahap-tahap yang diidentifikasi oleh peneliti seperti menyusun pelaksanaan penelitian, memilih dan memanfaatkan informasi, mempersiapkan perlengkapan-perengkapan penelitian, melakukan perizinan.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Dalam tahap ini peneliti memasuki lapangan untuk melihat atau memantau, meninjau Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024. Peneliti mulai memasuki objek penelitian, mencari serta mengumpulkan data dengan menggunakan alat yang sudah disediakan,

⁵⁸ Tim Penyusun Pedoman Karya Ilmiah,

baik itu secara tertulis, maupun dokumentasi. Perolehan data tersebut diproses untuk mendapatkan informasi mengenai objek penelitian.

Berikut tahap-tahap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Peneliti mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jadwal bertemu dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- b. Peneliti mengelola data dan hasil pengumpulan data untuk menyusun proses analisis data.

3. Tahap Analisis Data

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dengan menuliskan gambaran terhadap hal yang telah diperoleh selama pengumpulan data dan temuan dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti melaksanakan analisis data setelah seluruh data dikumpulkan dan disusun, yang dinamakan dengan analisis data kualitatif yakni hasil peneliti yang mengutarakan gambaran pada hasil yang sudah didapatkan selama pengumpulan data, dengan begitu hasil analisis data disajikan dalam pembahasan berita temuan penelitian.

4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap akhir dalam penelitian. Dalam tahap ini peneliti menuliskan hasil penelitian dengan menyusun data yang telah dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah yang sesuai dengan pedoman yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SPS Manggis 20

Awal mula lembaga pendidikan anak usia dini SPS Manggis 20 Dusun Kopang Krajan RT 006 RW 001 Desa Darsono Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember ini dimulai dari kegiatan yang dilaksanakan di gedung milik pribadi. Seiring dengan bertambahnya peserta didik, kemudian pada tahun 2009 muncul ide untuk berkontribusi dalam pendidikan anak usia dini yaitu usia 4-6 tahun dengan menggunakan gedung yang dipinjamkan oleh yayasan SPS manggis 20 Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember.

Kemudian pada tahun 2010 mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini SPS Manggis 20. Seiring dengan berjalannya waktu lembaga pendidikan anak usia dini SPS Manggis 20 semakin meningkat peminatnya dari tahun ke tahun, di ikuti dengan jumlah pendidik dan peserta didiknya yang terus bertambah.

2. Profil Sekolah SPS Manggis 20

Nama Sekolah : SPS Manggis 20
Alamat Sekolah : Dusun Kopang Krajan
RT/RW : 006/001
Kelurahan : Darsono
Kecamatan : Arjasa

Kabupaten/Kota : Jember
Provinsi : Jawa Timur
Negara : Indonesia
Kode Pos : 68191
No. Telepon : 082245496400
NPSN : 69894348
Jenjang Pendidikan : SPS
Status Sekolah : Swasta
Status Kepemilikan : Yayasan Pos Paud Manggis 20

3. Visi, Misi, dan Tujuan SPS Manggis 20

a. Visi

Terbentuknya insan yang berakhlakul karimah, sehat, cerdas,
dan mandiri.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pendidikan yang islami dengan berorientasi pada iman dan takwa.
- 2) Membantu orang tua mewujudkan anak yang sholeh dan sholehah.
- 3) Memberikan keterampilan dasar finansial & mengembangkan semangat wirausaha sejak usia dini, agar diusia dewasa menjadi orang mandiri.

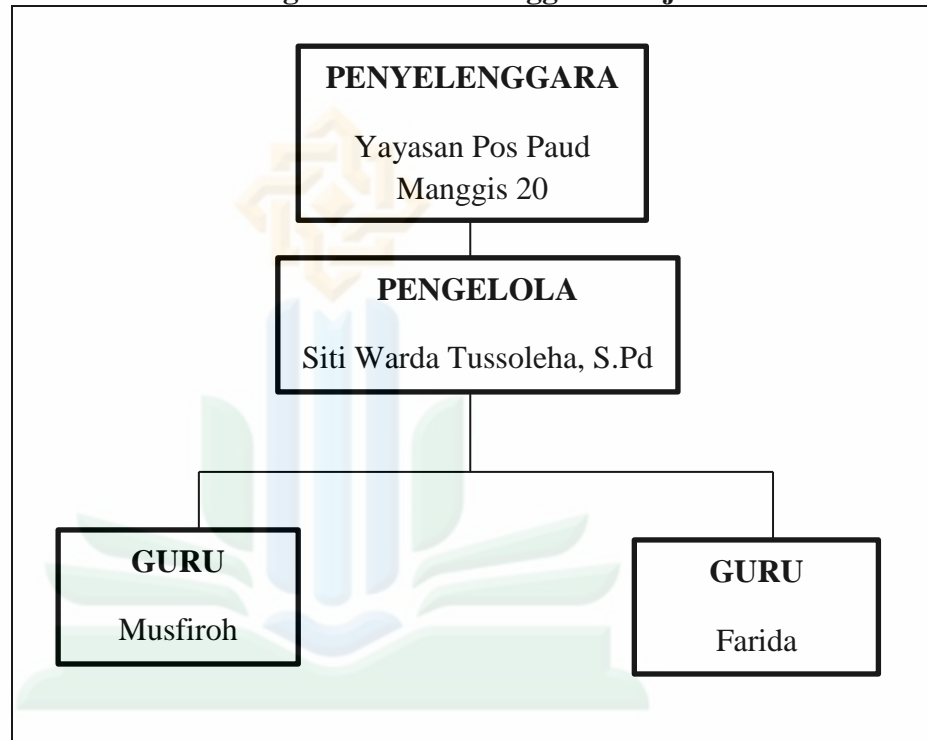
- 4) Menumbuh kembangkan penghayatan dan nilai-nilai agama dan budaya yang baik sehingga memiliki sikap ahklaql karimah.
- 5) Menciptakan keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan agama.
- 6) Menumbuhkan budaya kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, mandiri dan tanggung jawab, perilaku sosial yang baik dan komunikasi yang baik
- 7) Menjalin hubungan kerjasama yang harmonis antara warga paud, lembaga dan masyarakat.
- 8) Mengoptimalkan tumbuh kembang anak untuk menunjang perkembangan intelektual.

c. Tujuan

- 1) Terwujudnya generasi yang berakhlak mulia.
- 2) Menyiapkan generasi yang beriman dan bertaqwa serta beradab sejak usia dini.
- 3) Menyiapkan anak untuk menjadi pribadi yang mandiri agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- 4) Mengembangkan bakat, minat dan kemampuan sehingga anak berprestasi.
- 5) Cakap, kreatif dan terampil dalam beraktualisasi diri.
- 6) Menyiapkan anak yang sehat dan dapat bekerjasama dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

4. Struktur Organisasi SPS Manggis 20

Tabel 4.1
Struktur Organisasi SPS Manggis 20 Arjasa Jember



Sumber: Dokumentasi 2024 SPS Manggis 20⁵⁹

5. Data Pendidik SPS Manggis 20

Tabel 4.2
Data Pendidik SPS Manggis 20 Arjasa Jember

No.	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin
1.	Siti Warda Tussoleha S.Pd	Kepala Sekolah	Perempuan
2.	Musfiroh	Guru kelompok A	Perempuan
3.	Farida	Guru kelompok B	Perempuan

Sumber: Dokumentasi 2024 SPS Manggis 20⁶⁰

⁵⁹ SPS Manggis 20 Arjasa Jember, "Struktur Organisasi SPS Manggis 20", 8 Juni 2024.

⁶⁰ SPS Manggis 20 Arjasa Jember, "Data Pendidik SPS Manggis 20", 8 Juni 2024

6. Data Peserta Didik Kelompok A SPS Manggis 20

Tabel 4.3
Data Jumlah Peserta Didik Kelompok A SPS Manggis 20
Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Lum Atul Habibah	P
2.	Safia Tanisha Mecca	P
3.	Sundus Al firdausi	P
4.	Hana Khorunnisa	P
5.	Muhammad Rafardhan Fauzi Athallah	L
6.	Regina Maulidatul H	P
7.	Muhammad Nathan Al Habsy	L
8.	Intan Nur Aini	P
9.	Muhammad Rizky A.	L
10.	Muhammad Ridho A.	L
11.	Dwi Aulia Putri	P

Sumber: Dokumentasi SPS Manggis 20⁶¹

7. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana SPS Manggis 20 Arjasa Jember

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang kelas	2
2.	Meja	20
3.	Papan tulis	2
4.	Lemari buku	2
5.	Kotak p3k	1
6.	Alat pengukur tinggi badan	1
7.	Alat pengukur berat badan	1
8.	Sound sistem	1
9.	Alat permainan edukatif	3
10.	Rak sepatu	2
11.	Tempat sampah	1
12.	Kamar mandi	1
13.	Kantin	1

Sumber: Dokumentasi SPS Manggis 20⁶²

⁶¹ SPS Manggis 20 Arjasa Jember “Data Peserta Didik Kelompok A SPS Manggis 20“, 08 Juni 2024

⁶² SPS Manggis 20 Arjasa Jember “Sarana dan Prasarana SPS Manggis 20 Arjasa Jember”, 08 Juni 2024

B. Penyajian dan Analisis Data

Langkah selanjutnya dalam penyusunan skripsi ini adalah menyajikan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Data-data yang merupakan hasil temuan yang telah disesuaikan dengan alat-alat pengumpulan data kemudian dikemukakan secara rinci sesuai dengan bukti-bukti yang telah diperoleh selama penelitian. Oleh karena itu penyajian data disesuaikan fokus masalah dan dilanjutkan dengan analisis data yang relevan sesuai dengan metode analisis data.

Pada pembahasan ini akan dianalisis data hasil penelitian tentang penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin 03 Juni 2024 kegiatan belajar dengan tema tanah airku indonesia dengan subtema benderaku. Sebelum pelaksanaan penerapan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A guru memilih tema terlebih dahulu lalu membuat RPPH. Sebagaimana yang telah disampaikan Ibu siti warda tussoleha selaku kepala sekolah dalam wawancaranya yaitu:

Sebelum dilaksanakannya pembelajaran penerapan alat permainan edukatif maze angka guru memilih tema terlebih

dahulu, lalu membuat RPPH yang terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan dilakukan selama 20 menit, kegiatan inti 40 menit, istirahat 30 menit dan kegiatan penutup 30 menit. Juga menentukan KI dan KD yang hendak dicapai, kemudian menentukan indikator bermain maze yang berpedoman pada STPPA. Dan menyiapkan media dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran mengenalkan bilangan. Supaya kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai kompetensi yang hendak dicapai. Untuk penggunaan alat permainan edukatif maze angka ini hanya digunakan sesuai dengan tema yang terkait dengan bilangan saja. Untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengenalkan bilangan disesuaikan dengan RPPH ada kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.⁶³

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa sebelum dilaksanakannya penerapan alat permainan edukatif maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu seperti memilih tema, menyiapkan RPPH, menentukan alokasi waktu, KI dan KD, indikator yang hendak dicapai, metode, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Dalam wawancara guru kelompok A juga mengatakan:

Sebelum kegiatan bermain maze angka ini dilaksanakan guru memilih tema terlebih dahulu, dan satu hari sebelum pelaksanaan mengenalkan bilangan menggunakan maze angka ini saya menyiapkan RPPH, menentukan alokasi waktu, KI, KD indikator yang hendak dicapai, metode serta menyiapkan media dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan besok. Karena permainan maze angka ini hanya digunakan saat pembelajaran yang berkaitan dengan bilangan jadi tidak digunakan setiap hari. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran mengenalkan bilangan disesuaikan dengan tahapan yang ada di rpph yaitu dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup.⁶⁴

⁶³ Ibu Siti Warda Tussholeha, diwawancarai oleh penulis, 15 Juni 2024

⁶⁴ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa sebelum dilaksanakannya penerapan alat permainan edukatif maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu seperti memilih tema, menyiapkan RPPH, menentukan alokasi waktu, KI dan KD, indikator yang hendak dicapai, metode, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa sebelum pelaksanaan penggunaan maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu. Seperti memilih tema, menyiapkan RPPH, menentukan alokasi waktu, KI dan KD, indikator yang hendak dicapai, metode, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Berikut kegiatan yang dalam penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada kelompok A di SPS Manggis 20 disesuaikan dengan RPPH dengan tiga tahapan dimulai dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pembukaan

Dalam wawancara yang diungkapkan oleh kepala sekolah ibu warda dalam kegiatan pembukaan yaitu:

Untuk kegiatan pembukaan itu bisa dilakukan diluar ataupun di dalam kelas jadi setiap harinya berbeda-beda, kegiatan pembukaan yang dilakukan didalam kelas dengan mengkondisikan anak terlebih dahulu duduk membentuk lingkaran, kegiatan pembukaan yang dilakukan diluar kelas dengan bermain lingkaran melemparkan bola-bola kecil jadi

melatih motorik halus dulu ndok, lalu anak berbaris kemudian masuk kedalam kelas. Kalau sudah didalam kelas kegiatan pembukaan diawali dengan itu guru memberikan salam, menanyakan kabar kepada anak, membacakan kalimat syahadat dengan artinya, menyanyikan lagu-lagu, membaca surah-surah pendek, diberikan ice breaking sebentar, tepuk-tepuk, menanyakan semangatnya kepada anak, anak semangat tidak untuk sekolah, kemudian menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah dari bangun tidur pokok jadi rutinitas setiap harinya untuk ditanyakan kepada kan kadang ada anak yang nangis, dan ada yang tidak mau ke sekolah anak ndok biasanya anak menjawabnya berbeda-beda ada anak yang bilang gosok gigi, mandi, sarapan dan lain sebagainya kemudian dilanjutkan dengan mengabsen anak. Lalu guru menjelaskan tema dan subtema yang akan dipelajari.⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembukaan bisa dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Pada kegiatan pembukaan diawali dengan guru memberikan salam, menanyakan kabar kepada anak, membacakan kalimat syahadat dengan artinya, menyanyikan lagu-lagu, membaca surah-surah pendek, ice breaking, tepuk-tepuk, menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah, dan mengabsen anak. Kemudian guru menjelaskan tema dan subtema yang akan dipelajari.

Berikut juga dipaparkan kegiatan pembukaan oleh guru kelompok A dalam wawancaranya yaitu:

Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan RPPH terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan dilakukan selama 20 menit dimulai pada jam 08.00-08.20. Untuk kegiatan pembukaan bisa dilakukan diluar kelas atau bisa dilakukan didalam

⁶⁵ Ibu Siti Warda Tussoleha, diwawancarai oleh penulis, 13 Oktober 2024

kelas jadi berbeda setiap harinya. Pada kegiatan pembukaan biasanya saya awali dengan salam, menanyakan kabar kepada anak, membacakan 2 kalimat syahadat dengan artinya, menyanyikan lagu, membaca surah-surah pendek, melakukan tepuk-tepuk, menanyakan kegiatan sebelum berangkat sekolah, dan tidak lupa mengabsen anak. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan tema dan sub tema yang akan dipelajari. Kegiatan pembukaan ini tujuannya untuk mempersiapkan anak agar lebih fokus dan semangat untuk belajar.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelompok A kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan RPPH dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan bisa dilakukan diluar maupun diluar kelas. Pada kegiatan pembukaan guru mengawali dengan salam, menanyakan kabar, membaca surah pendek, menyanyikan lagu, tepuk-tepuk dan menanyakan kegiatan sebelum berangkat sekolah, lalu mengabsen anak. Menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari.

Peneliti juga menanyakan kepada salah satu anak kelompok A lum yaitu: “Sebelum belajar itu ibu guru memberi salam, nyanyi-nyanyi setelah nyanyi membaca surah-surah pendek buu, menanyakan kegiatan sebelum berangkat sekolah, tepuk-tepuk, diabsen, menjelaskan tema yang akan dipelajari”⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara dari anak kelompok A bahwa pada kegiatan pembukaan guru mengawali dengan salam,

⁶⁶ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

⁶⁷ Lum, diwawancarai oleh penulis, 22 Oktober 2024

bernyanyi, membaca surat-surat pendek, menanyakan kegiatan sebelum berangkat sekolah, tepuk-tepuk, diabsen dan menjelaskan tema yang akan dipelajari.



Gambar 4.1
Pelaksanaan kegiatan pembukaan di dalam kelas

Adapun hasil observasi tanggal 03 juni 2024 kegiatan pembukaan dilakukan didalam kelas dengan guru mengkondisikan anak terlebih dahulu untuk duduk membentuk lingkaran, dalam kegiatan pembukaan yang dilakukan oleh ibu musfiroh diawali dengan salam, kemudian menanyakan kabar kepada anak-anak, dilanjutkan membaca dua kalimat syahadat beserta artinya menyanyikan nama-nama hari dalam satu minggu, menyanyikan nama-nama bulan dalam satu tahun, membacakan pancasila dan menyanyikan lagu garuda pancasila. Kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar beserta artinya, membaca surat-surat pendek (Al-ikhlas, Al-falaq, An-nas, Al-lahab, An-nasr, Al-kafirun). Menanyakan semangatnya kepada anak dan menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah.

Mengajak anak ice breaking dan tepuk-tepuk (tepuk anak sholeh, tepuk anak paud, tepuk semangat, tepuk tutup mulut). Lalu guru mengabsen anak satu persatu. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan tema dan sub tema yang akan dipelajari hari ini.⁶⁸

Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa pada kegiatan pembukaan diawali dengan salam, menayakan kabar, membaca kalimat syahadat berserta artinya, menyanyikan lagu, membaca doa, membaca surat-surat pendek secara bersama-sama, menanyakan semangat kepada anak, menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah, tepuk-tepuk, dan presensi. Menjelaskan tentang tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini. Kegiatan pembukaan dengan durasi waktu 20 menit.

b. Inti

Adapun hasil wawancara dari kepala sekolah yaitu:

Pada kegiatan inti guru tidak langsung bermain maze angka anak bisa dipancing melalui bernyanyi atau berhitung gambar pada buku paket terlebih dahulu. Setelah itu guru mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain alat permainan edukatif maze angka dimulai dari guru mengenalkan permainan maze, setelah selesai mengenalkan guru menjelaskan dulu bagaimana aturan bermainnya. Lalu guru memberikan contoh bagaimana cara bermain maze angka, karena anak masih belum paham cara bermainnya bagaimana jika tidak diberikan contoh terlebih dulu. Ketika anak sudah paham dengan cara bermainnya baru anak memainkan permainan maze angka itu dengan dipanggil satu-satu maju kedepan. Lalu ketika anak bermain maze angka guru mengobservasi sebagai evaluasi untuk melihat

⁶⁸ Observasi di SPS Manggis 20 Arjasa Jember, 03 Juni 2024

bagaimana perkembangan anak. Untuk kegiatan inti guru bisa menggunakan berbagai metode seperti tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap, penugasan, bermain dan lain-lain. Penggunaan metode bisa disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari.⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa guru terlebih dahulu memancing anak dengan bernyanyi atau berhitung terlebih dahulu, kemudian mengenalkan alat permainannya lalu kemudian guru menjelaskan aturan bermainnya serta memberikan contoh bagaimana cara bermain maze angka. Setelah anak paham guru memanggil anak satu persatu maju kedepan untuk bermain maze angka. Guru melakukan observasi ketika anak bermain maze angka sebagai evaluasi untuk mengetahui perkembangan anak. metode yang digunakan dalam kegiatan inti bisa disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari.

Adapun hasil wawancara dengan guru kelompok A:

Pada kegiatan inti guru memberitahu pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru menggunakan berbagai metode untuk menyampaikan pembelajaran seperti metode demonstrasi, metode tanya jawab, dan metode penugasan. Kegiatan inti dilakukan selama 40 menit mulai jam 08.20-09.00. sebelum bermain maze angka guru bisa memancing anak dengan bernyanyi atau berhitung gambar pada buku paket terlebih dahulu secara bersama-sama. Untuk langkah-langkah bermain maze saya mengenalkan alat permainannya kepada anak terlebih dahulu dengan memancing pertanyaan contohnya seperti ini “ada yang tau tidak permainan apa yang dipegang bu guru ya?”. Setelah itu guru menjelaskan bagaimana aturan bermainnya kepada anak. Setelah selesai menjelaskan aturan bermainnya, kemudian memberikan contoh bagaimana cara bermain maze angka terlebih dahulu kepada anak, setelah anak

⁶⁹ Ibu Siti Warda Tussoleha, diwawancarai oleh penulis, 19 Oktober 2024

faham baru saya panggil anak satu persatu untuk bermain maze angka. Guru juga melakukan observasi ketika anak bermain maze angka sebagai evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangannya.⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa Kegiatan inti bisa menggunakan berbagai metode dalam menyampaikan pembelajaran. Langkah-langkah bermain maze angka pertama-tama guru mengenalkan alat permainan edukatif maze angka kepada anak. Kemudian menjelaskan aturan bermain dan menjelaskan cara bermainnya. Baru setelah itu anak dipanggil untuk bermain maze angka. Kemudian guru juga melakukan observasi ketika anak bermain maze angka sebagai evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangannya.

Peneliti juga menanyakan kepada anak kelompok A Hana yaitu: “Sebelum bermain itu dikenalkan dulu sama bu guru nama permainannya, di kasih tau aturan bermainnya, di kasih contoh cara bermainnya, anak-anak bermain bergantian dipanggil satu-satu sama bu guru”⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa sebelum bermain maze angka guru mengenalkan permainannya terlebih dahulu kepada anak, kemudian menjelaskan aturan bermain, dan memberikan contoh bagaimana cara bermain maze angka.

⁷⁰ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

⁷¹ Hana, diwawancarai oleh penulis, 22 Oktober 2024

Kemudian guru memanggil anak satu-satu untuk bermain maze angka.



Gambar 4.2
Guru memberikan contoh cara bermain alat permainan edukatif maze angka



Gambar 4.3
Kegiatan inti anak bermain alat permainan edukatif maze angka

Berdasarkan hasil observasi tanggal 03 juni 2024 pada kegiatan ini yang diawali dengan mengamati gambar bendera, lalu guru mengajak anak untuk menghitung bersama-sama banyaknya bendera pada buku paket. Setelah itu anak memasangkan banyak bendera dengan angka yang sesuai dengan jumlahnya. Kemudian dilanjut dengan kegiatan berikutnya yang akan dilaksanakan yaitu

bermain maze angka. Guru mengenalkan alat permainan edukatif maze angka terlebih dahulu kepada anak, kemudian dilanjutkan guru menjelaskan bagaimana aturan bermainnya. Lalu guru memberitahu aturan bermainnya yaitu mencocokkan angka dengan gambar sesuai jumlahnya, atau mencari jumlah gambarnya dulu baru mencari angkanya kemudian dicocokkan dengan melewati jalur jalan yang ada pada maze angka.

Setelah itu guru memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain alat permainan edukatif maze angka yaitu dengan melemparkan dadu terlebih dahulu kemudian menghitung banyaknya lingkaran yang ada pada dadu, lalu guru bertanya kepada anak berapa jumlah lingkaran yang ada pada dadu kemudian anak menjawab secara bersama-sama, lalu guru mencari angka sesuai jumlah lingkaran dadu tadi, kemudian angka tersebut dicocokkan dengan jumlah gambar yang sesuai pada maze angka. Guru juga menjelaskan atau dengan mencari banyaknya gambar sesuai dengan jumlah lingkaran dadu terlebih dahulu kemudian mencari angkanya lalu dicocokkan dengan banyaknya gambar bendanya tersebut pada maze angka. Setelah selesai menjelaskan cara aturan bermain maze angka dan anak sudah paham dengan aturan mainnya kemudian guru memanggil anak satu persatu maju kedepan untuk memainkan maze angka. Guru juga mengawasi anak selama bermain alat permainan

edukatif maze angka apakah anak sudah bisa atau tidak memainkannya. Ketika ada anak yang masih kebingungan guru membantunya dan memberikan arahan kepada anak. Kemudian guru juga melakukan observasi ketika anak bermain maze angka sebagai evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak.⁷²

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada kegiatan inti guru memancing anak berhitung melalui buku paket terlebih dahulu sebelum bermain maze angka. Langkah-langkah sebelum bermain maze angka guru mengenalkan alat permainan terlebih dahulu kepada anak, menjelaskan aturan bermain, memberikan contoh bermain, kemudian dilanjutkan anak bermain, guru mengawasi dan mengobservasi.

c. Penutup

Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah yaitu:

Menanyakan kepada anak kegiatan apa yang dilaksanakan dari pagi di sekolah, jadi mengulas kegiatan dengan melakukan tanya jawab, tujuannya untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Lalu memberikan kesan dan pesan seperti “hati-hati di jalan dan lain sebagainya, lalu di tutup dengan doa dan salam kemudian anak bersalaman dengan guru lalu anak-anak pulang.⁷³

Berdasarkan hasil wawancara diatas dalam kegiatan penutup guru menanyakan kegiatan yang dilaksanakan dari pagi di sekolah, mengulas kegiatan dan tanya jawab untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Memberikan pesan dan kesan,

⁷² Observasi di SPS Manggis 20 Arjasa Jember, 03 Juni 2024

⁷³ Ibu Siti Warda Tussoleha, diwawancarai oleh penulis, 19 Oktober 2024

kemudian ditutup dengan doa dan salam dilanjutkan anak bersalaman dengan guru lalu pulang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu musfiroh selaku guru kelompok A yaitu:

Pada kegiatan penutup guru melakukan pengulangan materi dan bertanya kegiatan apa saja yang dilakukan dari pagi di sekolah. Melakukan tanya jawab untuk melatih daya ingat anak terkait apa yang sudah dipelajari pada kegiatan inti, dan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Lalu guru memberikan kesan dan pesan kemudian ditutup dengan doa dan salam lalu anak-anak bersalaman kepada guru setelah itu pulang.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh guru kelas A pada kegiatan penutup guru melakukan pengulangan materi, tanya jawab, dengan tujuan agar anak bisa mengingat kembali pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru pada kegiatan inti dan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Kemudian ditutup dengan doa dan salam, kemudian anak bersalaman dengan guru setelah itu pulang.

Peneliti juga menanyakan kepada salah satu kelompok A hana yaitu: “Menanyakan kegiatan dari pagi di sekolah, tanya jawab, bu guru bilang hati-hati di jalan, berdoa, mengucapkan salam, bersalaman sama bu guru pulang”⁷⁵

Berdasarkan wawancara diatas bahwa pada kegiatan penutup guru menanyakan kegiatan dari pagi di sekolah,

⁷⁴ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

⁷⁵ Hana, diwawancarai oleh penulis, 22 Oktober 2024

melakukan tanya jawab, memberi pesan dan kesan, berdoa, ditutup dengan salam, lalu bersalaman dengan guru dan pulang.



Gambar 4.4
Kegiatan penutup pengulangan materi, tanya jawab, dan persiapan pulang

Berdasarkan hasil observasi tanggal 03 juni 2024 pada kegiatan penutup guru melakukan pengulangan materi menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dari pagi di sekolah, memancing anak dengan beberapa pertanyaan agar anak terlibat dan bisa mengingat kembali apa yang sudah dipelajari. Terlihat anak saling sahut menyahut menjawab pertanyaan dari guru. Tak lupa guru juga memberikan pesan dan kesan kepada anak. kemudian anak membaca doa, setelah itu guru menutup dengan salam kemudian anak bersalaman dengan guru, lalu pulang.⁷⁶

⁷⁶ Observasi di SPS Manggis 20 Arjasa Jember, 03 Juni 2024

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada kegiatan penutup guru melakukan pengulangan materi, tanya jawab, memberikan pesan dan kesan, membaca doa, salam, bersalaman dengan guru lalu pulang.

2. Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Angka Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Untuk mengetahui tingkat perkembangan anak guru melakukan evaluasi sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah ibu siti warda tussoleha yaitu:

Untuk kegiatan evaluasi sendiri terkait pembelajaran menggunakan maze angka guru melakukan observasi ketika anak bermain maze angka. Guru mengobservasi bagaimana kemampuan anak, ketepatannya dan bagaimana menyelesaikan dalam bermain apakah sudah sesuai atau tidak. Apakah anak bisa mencari angka atau gambarnya itu ndok, misal anak dapat angka 5 nanti anak itu bisa tidak mencari angka atau mencari gambar yang jumlahnya sesuai angka 5, nanti angkanya 5 tapi anak mencari gambar yang jumlahnya ada 3 berarti kan tidak sesuai jadi begitu ndok terkait evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak. Dengan adanya evaluasi ini memudahkan guru untuk memantau sudah sejauh mana tingkat perkembangan anak yang disesuaikan dengan standar tingkat perkembangannya yaitu usia 4-5 tahun.⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah bahwa guru melakukan evaluasi dengan mengobservasi ketika anak bermain maze angka. Guru menilai bagaimana kemampuan, ketepatan dan menyelesaikan pekerjaan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

⁷⁷ Ibu Siti Warda Tussoleha, diwawancarai oleh penulis, 15 Juni 2024

Guru kelompok A juga mengatakan dalam wawancara yaitu:

Evaluasi untuk kemampuan mengenal bilangan dengan mengobservasi anak ketika bermain maze angka bagaimana ketepatan dan dalam menyelesaikan pekerjaan ketika bermain, tujuannya untuk mengetahui tingkat perkembangannya anak. Evaluasi ini memudahkan bagi guru untuk memantau sudah sejauh mana tingkat perkembangan anak.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara guru kelompok A bahwa guru melakukan evaluasi dengan mengobservasi ketika anak bermain maze angka. Guru menilai bagaimana ketepatan dan menyelesaikan pekerjaan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

Kemampuan mengenal bilangan khususnya pada kelompok A berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah yaitu ibu warda tussoleha mengatakan bahwa:

Kemampuan membilang anak itu beda-beda perkembangannya ada yang pesat, ada yang masih dalam tahap perkembangan. Kemampuan anak terkait dengan mengenal bilangan 1-10 menggunakan APE maze angka pada anak kelompok A sudah berkembang dengan baik 90% anak yang sukses dalam mengenal bilangan 1-10. Anak sudah bisa mengenal lambang bilangan atau angka, mengenal konsep bilangan dan bisa membilang 1-10.⁷⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh kepala sekolah bahwasanya anak dalam mengenal bilangan 1-10 sudah berkembang dengan baik meskipun belum semuanya, ada anak yang masih dalam tahap perkembangan, karena kemampuan dan perkembangan yang dimiliki anak berbeda-beda.

⁷⁸ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

⁷⁹ Ibu Siti Warda Tussholeha, diwawancarai oleh penulis, 15 Juni 2024

Senada yang disampaikan guru kelompok A selaku wali kelas menyampaikan dalam wawancaranya yaitu:

Perkembangan anak dalam mengenal bilangan melalui maze angka itu ada yang sudah mampu, ada juga yang masih dalam tahap perkembangan, karena kemampuan dan perkembangan yang dimiliki anak persatunya berbeda-beda. Namun alhamdulillah anak kelompok A sudah bisa memahami bilangan 1-10, memahami konsep bilangan, dan bisa membilang 1-10. Meskipun belum semuanya berkembang karena kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda.⁸⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh guru kelompok A bahwasanya anak sudah berkembang dengan baik dalam mengenal bilangan 1-10, meskipun ada juga yang masih dalam tahap berkembang karena kemampuan yang dimiliki anak beda-beda.

Peneliti juga bertanya kepada salah satu anak kelompok A yang disampaikan oleh Hana: “Aku senang bermain permainan ini bu, gambarnya lucu-lucu, ada angkanya juga ya bu, aku bisa mengenal angka dengan permainan ini”⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara murid kelompok A bahwa anak senang bermain maze angka karena gambar yang lucu dan anak bisa mengenal angka melalui permainan maze angka ini.

⁸⁰ Ibu Musfiroh, diwawancarai oleh penulis, 13 Juni 2024

⁸¹ Hana, diwawancarai oleh penulis, 03 Juni 2024



Gambar 4.5
anak bermain maze dalam mengenal bilangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 03 Juni 2024 anak sangat antusias ketika bermain maze angka anak mampu membilang melalui benda atau gambar yang ada pada papan maze angka, mampu mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar, dan mampu menyebutkan lambang bilangan. Namun ada juga anak yang masih perlu didampingi dan dikasih arahan oleh guru ketika bermain maze angka.⁸²

Melalui data tersebut maka dapat diketahui bahwa guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak. Adapun kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka sudah berkembang dengan baik, anak mampu membilang banyak benda atau gambar pada, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Adapun hasil evaluasi penilaian pencapaian perkembangan yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

⁸² Observasi, pada tanggal 03 Juni 2024

Tabel 4.5
Evaluasi perkembangan mengenal bilangan 1-10 menggunakan alat permainan edukatif maze angka SPS manggis 20 arjasa jember

NO.	NAMA	INDIKATOR TINGKAT PENCAPAIAN ANAK			KETERANGAN
		1	2	3	
1.	Lum	BSH	BSH	BSH	BSH
2.	Mecca	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	Firda	BSH	BSH	BSH	BSH
4.	Hana	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Rafa	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	Rere	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	Natan	BSH	BSH	BSH	BSH
8.	Intan	MB	MB	MB	MB
9.	Rizky	MB	MB	MB	MB
10.	Ridho	MB	MB	MB	MB
11.	Aulia	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber Data: Dokumentasi SPS Manggis 20⁸³

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Indikator

1 = anak mampu membilang banyak benda/gambar dalam permainan maze angka

2 = anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan bilangannya pada permainan maze angka

3 = anak mampu mengenal lambang bilangan pada permainan maze angka

⁸³ Dokumentasi, SPS Manggis 20 Arjasa

Terlihat dalam tabel 4.5 bahwa Evaluasi perkembangan kemampuan mengenal bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024 sudah berkembang dengan baik yaitu 8 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB). Bentuk kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan maze angka yaitu anak mampu membilang banyak benda atau gambar pada maze angka, mampu mengenal konsep bilangan dan mampu mengenal lambang bilangan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.6
Temuan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1.	Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS manggis 20 arjasa jember tahun ajaran 2023-2024	<p>Sebelum pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu. Dalam pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 ada tiga tahapan yaitu:</p> <p>1) Kegiatan pembukaan: salam, menanyakan kabar, membaca kalimat syahadat beserta artinya, menyanyikan lagu, membaca doa, membaca surat-surat pendek, menanyakan semangatnya kepada anak, menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah, tepuk-tepuk, presensi. Menjelaskan tentang tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>2) Kegiatan inti: memancing berhitung melalui buku paket terlebih dahulu, mengenalkan alat permainan, menjelaskan aturan bermain, memberikan contoh bermain, kemudian dilanjutkan anak bermain, guru mengawasi dan mengobservasi.</p> <p>3) Kegiatan penutup: pengulangan materi, tanya jawab, memberikan pesan dan kesan, doa, salam, bersalaman dengan guru lalu pulang.</p>
2.	Bagaimana kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A melalui alat permainan edukatif maze angka di SPS manggis 20 arjasa jember tahun ajaran 2023-2024	Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak. Bentuk kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan maze angka yaitu anak mampu membilang banyak benda atau gambar, mampu mengenal konsep bilangan dan mampu mengenal lambang bilangan.

C. Pembahasan Temuan

Pada pembahasan ini dapat diuraikan data yang diperoleh dari lapangan yang mana sebelumnya telah disajikan dalam bentuk penyajian data terkait Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024. Data-data tersebut kemudian dibahas secara mendalam dan dikaitkan dengan teori sesuai dengan fokus penelitian.

Berikut uraiannya:

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mendapat beberapa temuan dalam penelitian ini. Penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu yaitu dari memilih tema, menyiapkan RPPH, menentukan alokasi waktu, KI dan KD, indikator yang hendak dicapai, metode, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Menurut Suryadi dan Mushlih perencanaan pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pendidikan yang mempengaruhi hasil capaian pembelajaran. Sedangkan menurut Sudirman perencanaan berperan penting bagi guru sebagai panduan untuk

melaksanakan proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dimaksudkan untuk langkah awal sebelum memasuki proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi, penentuan media, dan sumber pembelajaran, penentuan metode pembelajaran, serta menentukan instrumen penilaian dengan ketentuan alokasi waktu yang akan dilaksanakan dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸⁴ Persiapan atau perencanaan merupakan tahap awal yang harus dilalui guru pada setiap pembelajaran. Pada tahap ini guru mempersiapkan segala sesuatunya agar pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dapat berjalan secara efektif dan efisien.⁸⁵

Pada pembahasan diatas disebutkan bahwa perencanaan merupakan bagian dari perencanaan yang mempengaruhi hasil capaian pembelajaran, dan merupakan tahap awal guru dalam mempersiapkan segala sesuatu agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Adapun tahapan pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 yaitu ada tiga tahapan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembukaan diawali dengan salam, menyakan

⁸⁴ Eka Saptaning Pratiwi, Ahmad Farid Usman, "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini", *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 02 no. 02 (November 2022): 233-234 <http://dx.doi.org/10.32665/abata.v2i1.881>

⁸⁵ Buna'i, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021): 60

kabar, membaca kalimat syahadat berserta artinya, menyanyikan lagu, membaca doa, membaca surat-surat pendek secara bersama-sama, menanyakan semangat kepada anak, menanyakan kegiatan sebelum berangkat ke sekolah, tepuk-tepuk, dan presensi. Menjelaskan tentang tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini. Dengan durasi 20 menit.

Kegiatan awal atau pembuka merupakan suatu upaya untuk menciptakan suasana atau kondisi siap belajar sebelum memasuki tahap kegiatan inti pembelajaran, kegiatan pembuka dalam pembelajaran termasuk ke dalam kategori persiapan awal (*pre-instructional*), menuju pada kegiatan inti. Menurut Soli Abimanyu yang dimaksud dengan pembukaan dalam pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian peserta didik agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari.⁸⁶

Setelah selesai kegiatan pembukaan guru melanjutkan pada kegiatan inti guru memancing anak berhitung melalui buku paket terlebih dahulu sebelum bermain maze angka. Setelah itu kemudian guru mengenalkan alat permainan maze angka kepada anak, lalu dilanjutkan guru menjelaskan aturan bermain dan memberikan contoh bermainnya dengan melemparkan dadu terlebih dahulu lalu menghitung jumlah lingkaran pada dadu kemudian mencari angka

⁸⁶ Imas Masruroh Imtihanah, Redmon Windu Gumati, *Micro Teaching Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022): 37-38

atau gambar sesuai lingkaran dadu kemudian angka tersebut dicocokkan dengan gambar sesuai jumlahnya melalui jalan jalur yang ada dalam papan permainan maze angka, lalu anak mempraktekkan bermain maze angka, guru juga mengawasi serta mengobservasi anak ketika bermain maze angka sebagai evaluasi untuk mengetahui perkembangan anak.

Kegiatan inti menurut Rosdiani merupakan proses pencapaian, kompetensi dasar, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara atraktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁸⁷

Kegiatan inti merupakan bagian utama dari proses pembelajaran. Pada tahap ini, materi pembelajaran disampaikan dan peserta didik aktif terlibat dalam aktivitas belajar. Dalam kegiatan inti, guru menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti diskusi, ceramah, demonstrasi, kerja kelompok atau pembelajaran berbasis proyek, sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi. Kegiatan inti juga mencakup pemberian tugas, eksperimen, dan latihan yang memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. kegiatan inti bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang materi

⁸⁷ Hasnida, Masyitoh, "Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Pengintegrasian Kurikulum 2013 Paud Dengan Aik Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 4 Tebet Timur Jakarta Selatan)", *Jurnal Eminasi, Jurnal Ilmu Keislaman dan Sosial*, vol. 02 no.1 (April 2019): 7

pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Disinilah inti dari pembelajaran terjadi, dengan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.⁸⁸

Pada pembahasan diatas disebutkan bahwa kegiatan inti merupakan kegiatan yang melibatkan peserta didik aktif dalam aktivitas belajar. Dimana anak diberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti mencakup pemberian tugas, eksperimen, dan latihan yang memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Setelah istirahat kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup yang merupakan akhir dari pembelajaran yaitu guru melakukan pengulangan materi, tanya jawab, memberikan pesan dan kesan, berdoa, memberikan salam, kemudian anak bersalaman dengan guru lalu pulang.

Menurut Ali Sobimanyu menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran.⁸⁹

Tahap penutup adalah kegiatan yang terjadi di kelas, setelah guru selesai melaksanakan tugas mengajarkan materi yang menjadi

⁸⁸ Henny Sanulita, et al., *Strategi Pembelajaran (Teori & Metode Pembelajaran Efektif)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024): 14

⁸⁹ Tania Amara Br Pakpahan, et al., "Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, vol. 1 no. 1 (2023): 319
<https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.794>

tanggung-jawabnya dalam pertemuan tersebut. Kegiatan penutup bisa dilakukan dengan melakukan pos tes, membuat simpulan, menyampaikan kesan dan pesan, memberikan tugas rumah, mengucapkan doa penutup, dan pemberian salam.⁹⁰

Mulyasa menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan untuk merealisasikan rencana pembelajaran menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan dari membuka sampai menutup. Darmawan dan Permasih menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran meliputi 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti dan 3) kegiatan akhir. Kebermaknaan unsur-unsur yang terkait dalam satu objek akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. Content yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas baik bagi dirinya maupun kehidupannya di masa yang akan datang.⁹¹

Dari data di atas ditemukan bahwa terdapat kesesuaian antara hasil temuan dengan teori yang dipaparkan bahwa perencanaan pembelajaran dimaksudkan untuk langkah awal sebelum memasuki proses pembelajaran. Dari proses penyusunan materi, penentuan media, dan sumber pembelajaran, penentuan metode pembelajaran, serta menentukan instrumen penilaian dengan ketentuan alokasi

⁹⁰ Sutiah, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016): 24

⁹¹ Yuni Cristina, Intan Kamala, "Studi Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Di Nanga Bulik Kabupaten Lamandau Tahun Ajaran 2020/2021", *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, vol.17 no. 1 (Juni 2021): 72
<https://doi.org/10.36873/jph.v17i1.3336>

waktu. Dalam kegiatan pelaksanaan melalui tiga tahapan yaitu dari kegiatan pembukaaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

2. Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Angka Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mendapat beberapa temuan dalam penelitian ini. Kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember tahun ajaran 2023/2024 guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan anak. Guru mengamati bagaimana kemampuan anak, ketepatan dan dalam menyelesaikan ketika bermain maze angka, apakah sudah sesuai atau tidak sehingga memudahkan guru untuk mengetahui perkembangan anak sudah sejauh mana.

Menurut Hamalik evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian hasil siswa dalam rangka mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk memberikan umpan balik yang berguna dalam perbaikan proses pembelajaran.⁹² Evaluasi atau penilaian merupakan usaha untuk memperoleh informasi tentang perolehan belajar anak secara menyeluruh, seperti pengetahuan, konsep, sikap, nilai, dan proses. Evaluasi diperlukan guna mengetahui seberapa besar keefektifan

⁹² Moch. Rizal Fuadiy, Evaluasi Pembelajaran Sebuah Studi Literatur, *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, vol 3 no.1 (2021): 177

pembelajaran yang dilakukannya. Evaluasi pada kegiatan atau pokok pembahasan akan bisa dideteksi anak mana yang masih mengalami kesulitan, dan pada bagian apa anak merasa sulit. Hal ini sangat berguna bagi guru untuk membantu anak dalam belajar.⁹³

Pada pembahasan diatas disebutkan bahwa evaluasi merupakan proses untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian siswa dalam rangka mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran. Seperti pengetahuan, konsep, sikap, nilai, dan proses. Evaluasi diperlukan guna mengetahui seberapa besar keefektifan pembelajaran yang dilakukan.

Bentuk kemampuan anak kelompok A di SPS Manggis 20 dalam mengenal bilangan 1-10 melalui permainan maze angka yaitu anak mampu membilang benda atau gambar, mampu mengenal konsep bilangan dan mampu mengenal lambang bilangan.

Menurut Munandar bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.⁹⁴

⁹³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017): 176

⁹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012): 97

Heriantoko berpendapat bahwa permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Permainan maze ini merupakan permainan yang berbentuk angka-angka dalam labirin jejaknya. Labirin yang biasanya berbentuk seperti garis lurus atau lengkung dan memiliki level atau tingkat kesulitan tersendiri, dibuat membentuk garis seperti angka. Sehingga secara tidak langsung anak memahami tentang pengenalan lambang bilangan tanpa melalui proses menulis secara formal, namun anak juga sudah belajar mengenal lambang bilangan dan huruf.⁹⁵

Menurut M. Yazid Bustomi Pemahaman suatu konsep bilangan ialah matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, menghubungkan bilangan ataupun benda yang satu dengan yang lain, menghitung jumlah, menyamakan dan memahami simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda.⁹⁶

Isabela Hasiana juga mengemukakan bahwa kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak, hal ini merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang

⁹⁵ Ermi Nur Laela, Ieni Nuraeni, Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun, *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, vol. 04 no. 02 (2021): 148 <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>

⁹⁶ Sinta Nuracini, Idat Muqodas, Hayani Wulandari, "Penerapan Konsep Bilangan Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day Menggunakan Buy-Pay Money Card", *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 8 no. 2 (Juli 2023): 349 <https://doi.org/10.33369/jip.8.2>

berhubungan dengan bilangan, anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan, anak dikatakan mengenal lambang bilangan yang baik apabila dia tidak hanya sekedar menghafal namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.⁹⁷

Dari data di atas ditemukan bahwa terdapat kesesuaian antara hasil temuan dengan teori Harnet & Helman, peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung, kepekaan pada bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang maka anak-anak akan mulai mengerti bahwa konsep dari kata “satu” berarti mewakili konsep dari satu benda tunggal, dan kata “dua” berarti mewakili kuantitas dari dua benda, dan seterusnya. Selain itu anak-anak juga mulai memahami bahwa “lebih banyak dari satu” berarti dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudah satu yaitu dua, tiga dan seterusnya. Dengan demikian anak-anak mulai mengenal penafsiran kasar dari kuantitas.⁹⁸

⁹⁷ Rizka Indrawati, Eva Darmawani, Padilah, Penerapan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia Dini, *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 04 no. 02 (2021): 47 <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i2.8736>

⁹⁸ Eva Roliana, Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini, *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 2018, 419

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi yang berjudul “Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Sebelum pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka guru melakukan perencanaan terlebih dahulu. Dalam pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 ada tiga tahapan yaitu: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

2. Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Angka Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka sudah berkembang dengan baik. Anak mampu membilang banyak benda atau gambar, mampu mengenal konsep bilangan, dan mampu mengenal lambang bilangan.

B. Saran-saran

1. Bagi Lembaga dan Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memfasilitasi alat permainan edukatif yang berbeda khususnya dalam pengenalan bilangan agar pembelajaran lebih bervariasi.

2. Bagi Guru

Diharapkan melaksanakan kegiatan yang berbeda untuk pengenalan bilangan serta menggunakan alat permainan edukatif yang berbeda agar pembelajaran bervariasi sehingga anak lebih tertarik.

3. Bagi Peserta Didik.

Selalu semangat dalam mencari ilmu untuk menggapai cita-cita dan selalu taat dan patuh kepada guru.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, Yulianti. Maze Angka: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *CERIA: (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, vol. 6 no.6 (November 2023): 577-585.
- Agustika, Khorun Nisak. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Kedungwilut. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021.
- Aurora, Nada. Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Badriyah Muara Bulian. Skripsi, Universitas Jambi, 2024.
- Aslindah, Andi. *Alat permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi: CV. Kaffah Learning Center, 2018.
- Buna'i. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021.
- Cahyaningrum, Wulan Nur, Upik Elok Endang Rasman, dan Adriani Pudyaningtyas. "Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di TK Gugus Dahlia Wonosari, Klaten)". *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 10 no. 2 (2022): 109-119. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Cristina, Yuni, dan Intan Kamala. "Studi Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Di Nanga Bulik Kabupaten Lamandau Tahun Ajaran 2020/2021". *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, vol. 17 no. 1 (Juni 2021): 67-81. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i1.3336>
- Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemah*. Semarang: Raja Publishing, 2011.
- Destia, Selly. Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak usia Dini Di Paud Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Fitrah, Muh., Luthfiyah. *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak, 2017.

- Fuadiy, Moch Rizal. "Evaluasi Pembelajaran Sebuah Studi Literatur". *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4 no. 1, (Desember 2021) 174-197.
- Hasnida. dan Masyitoh. "Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Pengintegrasian Kurikulum Paud 2013 Paud Dengan Aik Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 4 Tebet Timur Jakarta Selatan)". *Jurnal Eminasi, Jurnal Ilmu Keislaman dan Sosial*, vol. 02 no. 1 (April 2019):1-16.
- Ibrahim. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Imtihanah, Imas Masruroh, Redmon Windu Gumati. *Micro Teaching Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022.
- Indrawati, Rizka, dan Eva Darmawani Padilah. "Penerapan Metode Pemberian Tugas terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5 no. 02 (April 2021) 45–52. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8736>
- Kurniati, Annisah, Suci Yuniati, Depriwana Rahmi, dan Risnawati. "Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)". *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 06 no.03 (Agustus-November 2022): 2846–2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Kuswanto, Anggil Viyantini, Suyadi. *Sistematika Literatur Riview: "Permainan Maze Dalam mengembangkan Perkembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak"*. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4 no.2 (November 2020): 119–124.
- Kuswanto, Anggil Viyantini, dan Suyadi. "Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak". *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9 no. 2 (Desember 2020): 51–61. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6712>
- Khairiah, Dina, Efrida Mandasari Dalimunthe, dan Eka Nur Aini Nasution. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar". *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, vol. 2 no. 01 (Juli-Desember 2020) 40–48. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>
- Kristianisa, Wiwit, dan Rayne Praticia. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran". *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, vol. 17 no. 2 (Desember 2021): 13–31. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i2.4244>

- Kusuma, Tesya. Cahyani, dan Heni Listiana. *Pengembangan pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Kadir, Amalliah, Rugaiyah, dan Madhakomala. *Model Manajemen Sekolah Berbasis Tahfizh Qur'an Praktek Lapangan Dan Pengembangannya*. Yogyakarta:Deepublish Digital, 2024.
- Mulia, Tarisya Vitri. Pengaruh Media Maze Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat. Skripsi, Universitas Lampung, 2023.
- Mutmainnah. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Berburu Angka Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Nurul Hidayah Lempangan. Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Mukhtazar. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2020.
- Ngamah, Amin. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Angin Bertiup Di RA Masyithoh Sucenjuritengah". *STAINU purworejo: Jurnal Al-Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD*, vol. 4 no. 1 (2021).
- Nuryati, Sitti Rahmawati Talango. *Alat permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*. Banten: PT Renzune Sapta Konsultan, 2022.
- Nurlaela, Ermi, dan Leni Nuraeni. "Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, vol. 04 no. 02 (Maret 2021): 144-150. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Nuraeni, Sinta Idat Muqodas, Hayani Wulandari, "Penerapan Konsep Bilangan Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day Menggunakan Buy-Pay Money Card", *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 8 no. 2 (Juli 2023): 347-360 <https://doi.org10.33369/jip.8.2>

Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, dan Wulan Adiarti. *Panduan Ape Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021.

Puspitasari, Endang. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bojonegoro: Gaupedia, 2021.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD

Pratiwi, Eka Saptaning, Ahmad Farid Utsman. "Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *ABATA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. vol. 2 no. 2 (September 2022): 232-240. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.881>

Pakpahan, Tania. Amara. Br, Khoirunnisa, Nabila Putri Andini, Nisa Amelia Purba, dan Siti Munawaroh. "Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, vol. 1 no. 1 (Oktober 2023): 315-321. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.794>

Qodafi, Muammar. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil, 2021.

Retnaningsih, Lina Eka, dan Nadya Nela Rosa. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Lamongan: Nawa Litera Publisng, 2022.

Rahayu, Shabila Rahmalia, Teti Ratnasari, dan Nano Nurdiansah. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Maze Di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung". *AZZAHRA Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Desember 2022): 40-51.

Rakhmawati, Nur Ika Sari, Rahma Hasibuan, dan Erni Lutfiyah. "Study of Domino Number Game Development for Early Children's Ability to Recognize Numbers". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3 no. 2 (2019): 578-584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.263>

Roliana, Eva. "Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini". *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, (2018).

Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Resereach Approach)*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Rahmawati, Riyas. *MODUL APE & APET (Alat Permainan Edukatif & Alat Permainan Edukatif Trdisional)*. [t.t.]. [t.p.]. 2022.

- Sari, Rizki Novita. "Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran Di Paud Ar-Raudhah Kace Timur". *Jurnal Pendidikan Islam*. vol. 1 no. 1. (juli 2022): 37-42 <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/tar>
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Syaftandingsih, Rukiyah, Febriyanti Utami. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publiser, 2020.
- Saputri, Qori, Leny Marlina, dan Kurnia Dewi. "Pengembangan Media Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di Tk Islam Adventure Palembang". *Jurnal Tumbuhkembang: Kajian teori dan Pembelajaran PAUD*, vol. 9 no. 1 (2022) <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.16716>
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Sofiati, Ninik, dan Dewi Komalasari. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun".
- Sugiarto, John JOI. Ihalauw, Tonny Hendratono, Damiasih, dan Anton Wachidin Widjaja. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Pariwisata*. Yogyakarta: Andi, 2023.
- Sari, Ifit Novita. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Unisma Press, 2022.
- Soeharso, Silverius Y., dkk. *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: ANDI, 2023.
- Sanulita, Henny, Syamsurijal, Welly Ardiansyah, Vandan Viliyanti, dan Rut Megawati. *Strategi Pembelajaran (Teori & Metode Pembelajaran Efektif)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Sutiah. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Tim Penyusun. *Penulisan Pedoman Karya Ilmiah*. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

- Ulfah, Zakiyah, Abdul Razak, dan Irma Rizki Yanti. "Efektivitas Permainan Maze Angka dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini". *Borneo Journal Of Primary Education*, vol 1 no. 2 (2021): 103-114. <https://doi.org/10.21093/bjpe.v1i2.4898>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utomo, Setiyo. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2017
- Widyastuti, Ana. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Wicaksono, Andri. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pengantar Ringkas*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2022.
- Wahyuni, Mareta, Euis Kurniati, Azizah Muis, Mirawati, Eriva Syamsiatin, Raudatul Islamiyah, dan Risti Justicia. *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021.
- Yuliantini, Sera, dan Pingky Melaty. "Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar: Studi pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas". *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, vol. 9 no. 2 (Maret 2023) 275–287. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>
- Zega, Rakhel Ruth Berkati. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Dengan Metode Bermain Plastisin". *Indonesian Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4 no. 2 (Juli 2022): 451-465. <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1687>

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ifdatul Hasanah
NIM : 202101050046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 04 November 2024

Saya yang menyatakan



Ifdatul Hasanah

NIM. 202101050046

Lampran 2

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di Satuan Paud Sejenis Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> Alat permainan edukatif maze angka Mengenal bilangan 1-10 	<ol style="list-style-type: none"> Alat permainan edukatif maze angka Mengenal bilangan 1-10 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian alat permainan edukatif Tujuan alat permainan edukatif Manfaat alat permainan edukatif Karakteristik alat permainan edukatif Pengertian maze angka Langkah-langkah bermain permainan maze angka Manfaat permainan maze angka 	<p>Data Primer</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengelola SPS Manggis 20 Guru kelas kelompok A SPS Manggis 20 Peserta didik kelompok A 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan dan jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif Lokasi: SPS Manggis 20 Arjasa Jember Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> Kondensasi data Penyajian data Penarikan kesimpulan Keabsahan data: <ol style="list-style-type: none"> Triangulasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024? Bagaimana Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Alat



			<ol style="list-style-type: none">1. Pengertian kemampuan mengenal bilangan2. Tahapan pengenalan bilangan3. Indikator pencapaian kemampuan anak dalam mengenal bilangan4. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini5. Tujuan pengenalan matematika bagi anak usia dini		<p>sumber</p> <ol style="list-style-type: none">b. Triangulasi teknik <ol style="list-style-type: none">6. Tahap-tahap penelitian:<ol style="list-style-type: none">a. Tahap pra lapanganb. Tahap pelaksanaan lapanganc. Tahap analisis datad. Tahap laporan	Permainan Edukatif Maze Angka Pada Anak Kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024?
--	--	--	---	--	---	--

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN

Wawancara

1. Kepala Sekolah
 - a) Apakah di SPS Manggis 20 menggunakan APE maze angka dalam mengenalkan bilangan 1-10?
 - b) Metode apa saja yang digunakan dalam mengenalkan bilangan menggunakan APE maze angka?
 - c) Apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum kegiatan penerapan APE maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10?
 - d) Bagaimana proses penerapan bermain APE maze angka yang dilaksanakan di SPS Manggis 20 Arjasa Jember?
 - e) Bagaimana evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bilangan?
 - f) Menurut Ibu bagaimana kemampuan mengenal bilangan 1-10 khususnya pada kelompok A?
2. Guru kelompok A
 - a) Apakah di SPS Manggis 20 menggunakan APE maze angka dalam mengenalkan bilangan 1-10?
 - b) Apakah APE maze angka ini diterapkan setiap hari?
 - c) Apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum kegiatan penerapan APE maze angka di SPS Manggis 20?
 - d) Bagaimana proses/langkah-langkah penerapan bermain APE maze angka yang dilaksanakan di SPS Manggis 20 Arjasa Jember?
 - e) Bagaimana evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bilangan?
 - f) Menurut Ibu bagaimana kemampuan mengenal bilangan 1-10 khususnya pada kelompok A?
3. Siswa kelompok A
 - a) Bagaimana perasaan siswa setelah bermain APE maze angka?

- b) Apa saja kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pembukaan?
- c) Apa saja kegiatan yang dilakukan pada kegiatan inti?
- d) Apa saja kegiatan yang dilakukan pada kegiatan penutup?

Observasi

1. Kondisi objektif SPS Manggis 20 Arjasa Jember
2. Penggunaan alat permainan edukatif maze angka untuk mengenalkan bilangan 1-10 pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024
3. Kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui alat permainan edukatif maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Dokumentasi

1. Sejarah Singkat SPS Manggis 20
2. Profil SPS Manggis 20
3. Visi, Misi dan Tujuan
4. Struktur organisasi SPS Manggis 20
5. Data guru dan peserta didik kelompok A
6. RPPH
7. Penilaian harian
8. Foto kegiatan di SPS Manggis 20 selama melakukan kegiatan

Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7345/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SPS MANGGIS 20

Jl. Dusun Kopang Krajan Desa Darsono Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101050046
Nama : IFDATUL HASANAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Warda Tussoleha S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Mei 2024

Dekan,
Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SPS MANGGIS 20
NPSN : 69894348**

Dusun Kopang Krajan RT 06/RW 01 Desa Darsono Kec. Arjasa Kab. Jember
Telp/Hp.082245496400

SURAT KETERANGAN

Nomor : 030/PPM.20/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SITI WARDA TUSSOLEHA, S.Pd**
Jabatan : **Pengelola**
Instansi : **SPS Manggis 20**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Ifdatul Hasanah**
NIM : **202101050046**
Fakultas/Jurusan : **FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Universitas : **Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember**

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul
***Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10
Pada Anak Kelompok A Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024.***
Sejak 24 Mei 2024 sampai 24 Juni 2024

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Jember , 25 Juni 2024

Pengelola

SPS Manggis 20



SITI WARDA TUSSOLEHA, S.Pd

Lampiran 6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Ifdatul Hasanah
NIM : 202101050046
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Karya Ilmiah : Penerapan Alat Permainan Edukatif Maze Angka Untuk Mengenalkan Bilangan 1-10 Di SPS Manggis 20 Arjasa Jember Tahun Ajaran 2023/2024

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (10,6%)

1. BAB I : 18 %
2. BAB II : 20%
3. BAB III : 7%
4. BAB IV : 8%
5. BAB V : 0%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 07 November 2024
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I,M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

digilib.uinkhas.ac.id 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5. digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 7

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SPS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER**

NO.	HARI /TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PENERIMA	PARAF
1.	Sabtu, 25 Mei 2024	Meminta izin kepada Ibu warda selaku Kepala Sekolah SPS Manggis 20 untuk melaksanakan penelitian dan menyerahkan surat penelitian	Siti Warda Tussoleha, S.Pd	
2.	Senin, 03 Juni 2024	Pengamatan pengenalan bilangan melalui maze angka pada anak kelompok A di SPS Manggis 20	Musfiroh	
3.	Sabtu, 08 Juni 2024	Meminta data-data dan profil SPS Manggis 20	Siti Warda Tussoleha, S.Pd	
4.	Kamis, 13 Juni 2024	Wawancara dengan guru kelompok A	Musfiroh	
5.	Sabtu, 15 Juni 2024	Wawancara dengan kepala sekolah SPS Manggis 20	Siti Warda Tussoleha, S.Pd	
6.	Kamis, 20 Juni 2024	Tindak lanjut dari data-data yang kurang lengkap	Musfiroh	
7.	Kamis, 27 Juni 2024	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	Siti Warda Tussoleha, S.Pd	

Jember, 27 Juni 2024

Kepala Sekolah SPS Manggis 20


Siti Warda Tussoleha, S.Pd.

Lampiran 8

**RENCANA PERENCANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPIH)
SPS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER**

Kelompok/Usia	: A/ 4-5 Tahun
Semester/Minggu	: 2/32
Tema/Subtema/Sub-sub Tema	: Tanah Airku Indonesia/Benderaku
Hari/Tanggal	: Senin/03 Juni 2024
KD yang dicapai	:
1.2	: Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan
3.3	: Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
4.3	: Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3.9	: Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
4.9	: Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
3.11	: Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
4.11	: Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
3.15	: Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
4.15	: Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat

2.5

: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

Alat dan Bahan:

- Buku Paket
- Pensil
- Krayon
- Alat Permainan Edukatif Maze Angka

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan 08.00-08.20	<ul style="list-style-type: none">- Salam- Menanyakan kabar- Membaca 2 kalimat syahadat beserta artinya- Membaca surat pendek (Al-ikhlas, Al-falaq, An-nash, Al-lahab, An-nasr, Al-kafirun)- Doa sebelum belajar- Absensi- Menjelaskan tema hari ini- Tepuk bendera
Inti 08.20-09.00	<ul style="list-style-type: none">- Guru mengajak anak mengamati gambar bendera pada buku paket, lalu menghitung jumlah bendera dan menyebutkan jumlahnya- anak menghubungkan gambar bendera dengan lambang bilangan sesuai jumlahnya- Mewarnai gambar bendera- Bermain alat permainan edukatif maze angka
Istirahat 09.00-09.30	<ul style="list-style-type: none">- Berdoa sebelum makan dan minum- Makan bekal- Bermain di luar kelas- Berdoa sesudah makan dan minum

Kegiatan Penutup 09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Recalling kegiatan hari ini - Berdoa - Salam - Pulang
Metode	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab - Demontrasi - Penugasan
Teknik Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Obsevasi - Unjuk Kerja

Jember, 03 Juni 2023

Mengetahui

Kepala SPS Manggis 20

Guru Kelompok A



Siti Warda Tussoleha S.Pd.



Musfiroh

Lampiran 9

**EVALUASI PERKEMBANGAN MENGENAL BILANGAN 1-10
MENGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE ANGKA
SPS MANGGIS 20 ARJASA JEMBER**

Kelompok/Usia : A/4-5 tahun
Semester/Minggu : 2/32
Tema/subtema : Tanah Airku Indonesia/Benderaku
Hari/Tanggal : Senin/03 Juni 2024

NO.	NAMA	INDIKATOR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN		
		1	2	3
1.	Lum	BSH	BSH	BSH
2.	Mecca	BSH	BSH	BSH
3.	Firda	BSH	BSH	BSH
4.	Hana	BSH	BSH	BSH
5.	Rafa	BSH	BSH	BSH
6.	Rere	BSH	BSH	BSII
7.	Natan	BSII	BSII	BSII
8.	Intan	MB	MB	MB
9.	Rizqy	MB	MB	MB
10.	Ridho	MB	MB	MB
11.	Aulia	BSII	BSII	BSII

Jember, 03 Juni 2024

Mengetahui
Kepala SPS Manggis 20



Siti Warda Tussoleha S.Pd.

Guru kelompok A



Musfiroh

Lampiran 10



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
SPS MANGGIS 20
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Semester/Bulan/Minggu : 2/Juni/32
 Tanggal : 03 Juni 2024
 Tema : Tanah Airku Indonesia
 Subtema : Benderaku
 Kelompok : A

NO	NAMA SISWA	KEGIATAN INTI: MENGENAL BILANGAN 1-10 MENGGUNAKAN MAZE ANGKA																							
		Moral Agama				Fisik Motorik				Kognitif				Bahasa				Seni				Sosial Emosional			
		1.2				3.3 - 4.3				3.9 - 4.9				3.11 - 4.11				3.15 - 4.15				2.5			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1.	Lum			✓				✓								✓									
2.	Mecca			✓				✓								✓									✓
3.	Firda			✓				✓								✓									✓
4.	Hana			✓				✓								✓									✓
5.	Rafa			✓				✓								✓									✓
6.	Rere			✓				✓								✓									✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KHAIYATUL HAJJAH CHUMAD SIDDIQ
 LEMBAR

7.	Natan			✓					✓					✓				✓			✓				
8.	Intan		✓						✓					✓				✓			✓				
9.	Rizqy	✓							✓				✓					✓			✓				
10.	Ridho	✓							✓				✓					✓			✓				
11.	Aulia		✓						✓				✓					✓			✓				
Jumlah		2	2	7	0	0	0	11	0	0	2	9	0	2	2	7	0	0	0	11	0	0	4	7	0
		BB= 4				MB= 10				BSH= 52				BSB= 0											

Jember, 03 Juni 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah SPS Manggis 20



Siti Warda Tussoleha S.Pd

Guru kelompok A

Musfiroh

KETERANGAN:

- BB** = Belum Berkembang
- MB** = Mulai Berkembang
- BSH** = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB** = Berkembang Sangat Baik

DOKUMENTASI FOTO



Gambar 1
SPS Manggis 20 tampak depan



Gambar 2
Tempat bermain



Gambar 3
Pelaksanaan kegiatan pembukaan di dalam kelas



Gambar 4
Guru memberikan contoh cara bermain alat permainan edukatif maze angka



Gambar 5
Kegiatan inti anak bermain alat permainan edukatif maze angka



Gambar 6
Kegiatan penutup pengulangan materi, tanya jawab dan persiapan pulang



Gambar 7
Wawancara dengan anak kelompok A



Gambar 8
Wawancara dengan guru kelompok A



Gambar 9
Wawancara dengan kepala sekolah

BIODATA PENULIS



Nama : Ifdatul Hasanah
NIM : 202101050046
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 01 Juli 2001
Alamat : Dusun Kopang Krajan, RT. 005 RW. 001 Desa
Darsono, Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember
No. Telepon : 085707607978
Email : khasanahifdhotulkhasanah@gmail.com
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Riwayat Pendidikan

SDN Darsono 01 (2007-2013)
MTs Bahjatul Ulum (2013-2016)
MA Ar-rohmah (2016-2019)
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2020-2024)