

Pengaruh Detektif Maze dalam Mengenal Bilangan Anak 4-5 Tahun TK Fania Salsabilla

Tera Razulainah^{1*)}, Syarani²⁾, Dhea Afrilia³⁾, Tuti Alawiyah⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

^{*)}Email corresponding author: trazulainah@gmail.com

Abstrak

Kognitif diartikan kecerdasan atau berpikir. Masalah yang di dapat pada TK Fania Salsabilla peneliti menemukan anak yang kurang mengerti konsep bentuk benda, angka, karena minimnya pengetahuan anak mengenai hal tersebut penulis membuat media yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan menstimulasi melalui ape Detektif Maze Bilangan, APE yang peneliti rancang dapat menstimulasi anak berpikir dengan cara memecahkan masalah. Penelitian kuantitatif, menggunakan metode Eksperimen dimana anak melakukan percobaan untuk membuktikan apa yang telah dipelajarinya. Pada saat melakukan obervasi pertama kali, melakukan percobaan dengan benda-benda yang ada di TK tersebut, ternyata masih banyak anak yang kurang mengerti dalam mengenal konsep bilangan. Setelah uji test yang telah dilakukan dari ke tiga instrument dan perolehan nilai post-test dapat disimpulkan bahwa hasil post-test dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Media yang sudah di rancang dapat melatih konsentrasi anak untuk memecahkan masalah pada jalur rintangan yang ada pada maze tersebut. Berdasarkan hasil penelitian analisis data tentang pengaruh permainan Detektif Maze Bilangan terhadap kemampuan berhitung anak 4-5 tahun dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain media maze memberikan pengaruh terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak. Semakin tinggi aktivitas anak menggunakan media maze angka maka semakin meningkat perkembangan mengenal lambang bilangan anak.

Kata Kunci: Media Maze, Aktivitas, dan Konsep Bilangan

Abstract

Cognitive means intelligence or thinking. The problem obtained at Fania Salsabilla Kindergarten researchers found that children who did not understand the concept of shapes, objects, numbers, because of the lack of knowledge of children, the author made media that can develop children's cognition by stimulating through the Detective Maze Number ape, the APE that the researcher designed can stimulate children to think by solving problems. Quantitative research, using the Experiment method where children conduct experiments to prove what they have learned. At the time of the first observation, conducting experiments with objects in the kindergarten, it turned out that there were still many children who did not understand the concept of numbers. After the test that has been carried out from the three instruments and the post-test score is obtained, it can be concluded that the post-test results can develop as expected. The media that has been designed can train children's concentration to solve problems on the obstacle path in the maze. Based on the results of the data analysis study on the influence of the Detective Maze Number game on the numeracy ability of 4-5 year old children, it can be concluded that the activity of playing maze media has an influence on the development of recognizing children's number symbols. The higher the activity of children using the number maze media, the more developed they will be able to recognize the symbols of children's numbers.

Keywords: Media Maze, Activities, and Number Concepts

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentangan waktu usia 0-6 tahun, dimana pada masa pertumbuhan yang sangat bagus yaitu pada masa *golden age*. Anak usia dini akan membutuhkan

stimulasi yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang akan mempengaruhi pada kehidupan dimasa depannya. Perkembangan merupakan suatu proses perubahan fungsional yang bertahap dan bersifat kualitatif yang dialamai setiap

200

Copyright (c) 2025 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).

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



individu menuju tingkat kedewasaan, Abidin (2004) dalam (Basri, 2018).

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami dengan berbagai metode (Murni dkk., 2020) dalam (Wicaksono, Nafi'ah, Winona , & Muhib, 2022). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak dengar, lihat, raba, rasa ataupun yang ia cium oleh panca indera yang anak miliki. Setiap mengingat anak membutuhkan daya ingat yang kuat. Hal itu bisa diperoleh melalui pengalaman serta informasi yang didapat anak dari masa yang lampau. Untuk itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik, dan murah (Herlina, 2020) dalam (Wicaksono, Nafi'ah, Winona , & Muhib, 2022). Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional, dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. Dengan kata lain kemampuan kognitif individu akan meningkat secara bertahap sejak lahir melalui interaksi anak dengan lingkungannya (Darouich dkk, 2017) dalam (Basri, 2018). Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masalah yang di dapat pada saat melakukan pre-test pada TK IT Fania Salsabilla dimana kami menemukan anak yang kurang mengerti konsep bentuk benda, bentuk angka, karena minimnya pengetahuan anak mengenai hal tersebut kami membuat media yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan menstimulasi perkembangan anak melalui ape Detektif Maze Bilangan, menurut kami pada permainan APE yang kami rancang dapat menstimulasi anak berpikir dengan cara memecahkan masalah. Setelah kami melakukan pengamatan pada anak 2 Minggu terakhir kami melakukan pos-test kembali dan mendapat kan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan yang kami harapkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media Maze Detektif Bilangan, dengan alat permainan edukatif ini bisa mengembangkan kognitif anak dalam memecahkan masalah.

METODE PENELITIAN

Melakukan penelitian ini pada TK IT Fania Salsabila Barokah, yang berada pada kabupaten Muaro Jambi tepatnya di Mendalo Indah. Peneliti melakukan observasi pertama pada 20 Maret 2024, observasi ke dua pada tanggal 24 April 2024 lalu melakukan pre-test, lanjut tanggal 8 Mei 2024 melakukan post-test dan melakukan percobaan pada tanggal 22 Mei 2024. Saat melakukan obervasi pertama kali, peneliti melakukan percobaan dengan benda-benda yang ada di TK tersebut, sebelum mengenalkan media yang akan di ujikan, ternyata masih banyak anak yang kurang mengerti dalam mengenal konsep bilangan, contohnya pada saat peneliti meletakkan beberapa alat permainan yang ada di TK ternyata anak kurang mengetahui jumlah angka dengan mengitung banyak benda. Teknik pengumpulan observasi menggunakan pre-test dan post-test, dan

teknik analisis data uji t test one paired sampel t test, di uji menggunakan spss 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan Detektif Maze Bilangan terhadap kemampuan kognitif yaitu mengenal konsep bilangan angka pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Fania Salsabila Barokah, pada tanggal 20 Maret – 22 Mei 2024 dengan 4 kali pertemuan, yaitu 1 kali pre-test dan 1 kali post-test. Pelaksanaan Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berhitung anak sebelum di berikan media yang telah peneliti rancang yaitu Detektif Maze Bilangan. Post-test bertujuan untuk mendeteksi perbedaan kemampuan anak setelah melakukan percobaan permainan yang sudah peneliti rancang apakah ada peningkatan yang signifikan. Adapun data hasil pre-test dan post-test penelitian di TK IT Fania Salsabila Barokah pada table berikut:

Tabel 1. Nilai Pretes dan Postes

Inisial responden	Pre-test	Post-test
H	10	12
S	7	10
T	8	10
R	7	10
N	8	10
R	7	11
G	7	10

Berdasarkan tabel hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor yang signifikan pada sebagian besar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Detektif Maze Bilangan. Hal ini dapat dilihat dari total skor peserta didik yang telah dilakukan menggunakan media Detektif Maze Bilangan mengalami peningkatan. Pencapaian ini menunjukkan bahwa media yang telah dirancang efektif meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak

dalam mengenal konsep bilangan. Setelah peneliti mendapatkan hasil pre-test dan poest-test, peneliti melakukan paired samples test dengan SPSS 25 untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar berkembang.

Tabel 2. Hasil Analisis Paired Sample Test

Paired Samples Test

	Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
	M e a n	De via tio n	Std . Err or an	95% Confidenc e Interval of the Differenc e				
				Me	Low er	Upp er		
sebel um diber ikan treat ment								
- - setel ah diber ikan treat ment	2, - 1 4	,75 6 6 3 5 0 0	,28 3,41 2,01 3 5 0 0	- - - -	- 9, 5 5 0 0 0	- ,00 6 0		

Maka dapat disimpulkan, berdasarkan tabel output paired samples test di atas diketahui nilai Sig.(2-tailed) dengan

perolehan ,000 < ,007. Dapat disimpulkan bahwa media Detektif Maze Bilangan memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan aspek kognitif pada usia 4-5 tahun di TK IT Fania Salsabila Barokah.

Setelah uji test yang telah dilakukan dari ke tiga instrument dan perolehan nilai post-test dapat disimpulkan bahwa hasil post-test di atas dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan, media ini mendapatkan pengaruh positif terhadap perkembangan anak tidak hanya perkembangan kognitif saja tetapi perkembangan Bahasa dan motorik halus juga berkembang. Media yang sudah dirancang dapat melatih konsentrasi anak untuk memecahkan masalah pada jalur rintangan yang ada pada maze tersebut, anak mulai mengetahui bentuk-bentuk benda, warna dan angka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis data tentang pengaruh permainan Detektif Maze Bilangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun Dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain media Maze Bilangan memberikan pengaruh terhadap perkembangan mengenal lambang bilangan anak. Semakin tinggi aktivitas anak menggunakan media Maze maka semakin meningkat perkembangan mengenal lambang bilangan anak.

Hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan peneliti di TK IT Fania Salsabila Barokah tentang pengembangan media Detektif Maze bilangan anak usia 4-5 tahun maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Permainan Detektif Maze bilangan untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dan dilaksanakan di dalam kelas, uji coba ini diikuti oleh 7 anak. Setelah guru mempersiapkan lapangan permainan, guru memberikan penjelasan sederhana tentang Media Permainan Detektif maze Bilangan ini, anak melakukan permainan ini secara bergantian dari 7 anak dimana 5 anak dapat melakukannya dengan mudah tanpa ada kesulitan dalam memainkan media Maze

Detektif Bilangan. Media ini bertujuan untuk melatih ketepatan koordinasi mata dan tangan anak serta dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti di TK IT Fania Salsabilla Barokah dan di simpulkan di atas bahwa media yang sudah di uji coba dapat memberikan dampak positif pada anak untuk mengembangkan Aspek kognitif. peneliti memberikan saran untuk meningkatkan perkembangan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 Tahun, adapun saran untuk sekolah untuk memfasilitasi ruangan kelas sesuai dengan kelompok usia anak agar ruangan kelas lebih efektif dan kondusif untuk melakukan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pemimpin yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru dan peserta didik TK IT Fania Salsabilla Barokah yang telah terlibat dalam penelitian, serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

Basri, H. (2018). KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL BAGI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1).

Wicaksono, A. W., Nafi'ah, A., Winona , A. F., & Muhid, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal dunia anak usia dini*, 4(2), 409-420.

Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2).

Nurfadzilah , S. (2022). METODE EKSPERIMENTAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo*.

Puryadi, Sahono, B., & Turdjai. (2017). PENERAPAN METODE EKSPERIMENTAL UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ILMIAH DAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 132-140.