



PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA MAZE DALAM MENGENAL ANGKA DI TKK ST. GABRIEL MANGULEWA

**Maria Aneti Konstantina Bhara¹⁾, Maria Goreti Deo²⁾, Yuliana Mamo³⁾,
Andi Nafsia⁴⁾**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti**

¹⁾ bharamaria@gmail.com, ²⁾ mariagoretideo461@gmail.com,
³⁾ mamoyulin38@gmail.com, ⁴⁾ andinafsia89@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi AUD agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Memaknai kesiapan menempuh pendidikan selanjutnya mencakup kemampuan-kemampuan yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan anak dalam mengikuti pendidikan di jenjang lebih tinggi. Maze angka merupakan alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam mengenalkan angka pada anak. Tujuan dari pendampingan ini adalah memanfaatkan media maze di TKK St. Gabriel Mangulewa untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak usia 5-6 tahun. Media Maze angka ini merupakan alat permainan yang baik bagi perkembangan beberapa aspek, salah satunya aspek Kognitif AUD. Hal ini dilihat dari pendampingan dalam penggunaan Media Maze di TKK St. Gabriel Mangulewa. Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas dari yang sederhana hingga kompleks. Pada anak-anak, kemampuan kognitif berarti kemampuan anak berpikir, memahami, mengeksplorasi, dan mencari tahu hal-hal disekitar mereka.

Abstract

Early Childhood Education aims to encourage the development of AUD's potential so that they are ready to pursue further education. Understanding readiness for further education includes the abilities needed to support children's success in pursuing education at a higher level. The number maze is an educational game tool that can be used to introduce numbers to children. The aim of this assistance is to utilize the maze media at TKK St. Gabriel Mangulewa to improve the ability to recognize numbers for children aged 5-6 years. This number maze media is a good game tool for the development of several aspects, one of which is the cognitive aspect of AUD. This can be seen from the assistance in using media maze at TKK St. Gabriel Mangulewa. Cognitive abilities are brain-based skills needed to perform a task from simple to complex. In children, cognitive ability to think, understand, explore and find out things around them.

Sejarah Artikel

Diterima: 15-10-2023
Direview: 25-10-2023
Disetujui: 31-10-2023

Kata Kunci

Anak Usia Dini, Media Maze, Kognitif

Article History

Received: 15-10-2023
Reviewed: 25-10-2023
Published: 31-10-2023

Key Words

Early Childhood, Maze Media, Cognitive

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pra sekolah yang diperuntukan bagi anak usia dini untuk bekal awal sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam pendidikan AUD, kemampuan anak diasah agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada masa ini, perkembangan otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga dibutuhkan bimbingan dan arahan dari orang dewasa yang memahami ilmu pendidikan dan pengajaran selain kedua orang tuanya di rumah. Orang dewasa yang memahami ilmu pendidikan dan pengajaran tersebut adalah seorang guru (Hidayat 2019).

Selanjutnya menurut Susanto, (2015) anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Fadlillah, (2014) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cogniton* dalam terjemahan bahasa Inggris yang berarti pengertian dan memiliki makna yang sejalan dengan dengan kata *knowing* yang berarti mengetahui (M. Uyun & Idi Warsah, 2021). Secara umum, kata kognitif dimaknai sebagai potensi intelektual yang dimulai dari tahap pengenalan informasi, kemudian ke tahap pemahaman, dari pemahaman dapat mengembangkannya, menganalisis, hingga dapat menciptakan, dan terakhir mengevaluasinya.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 secara umum mengatur tentang Standar Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini yang mana di dalamnya memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut STPPA. Selanjutnya, STPPA diatur secara khusus pada Bab III Pasal 5, 6, 7 dan 8.

Tahap Usia 4-6 tahun, terdiri atas kelompok usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun terdapat pada STPPA Bab III Pasal 8. Selanjutnya terdapat 7 butir penjelasan tentang STPPA pada Bab IV Pasal 10 dan salah satunya adalah kognitif, sebagaimana dimaksud pada ayat (1), meliputi : a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks

yang baru; b. berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat; dan c. berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan mengungkapkan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pada kegiatan pendampingan dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun, kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka di TKK St. Gabriel Mangulewa masih kurang. Hal ini dapat dibuktikan dari rendahnya kemampuan anak dalam menyusun angka dari 1-20 pada kelompok B di TKK St. Gabriel Mangulewa, juga dilihat dari kurangnya keaktifan dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena media yang disediakan sederhana dan strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang tepat sehingga anak akan merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan hasil observasi di TKK St. Gabriel Mangulewa tentang perkembangan kognitif khususnya pada pengenalan angka. Kami memanfaatkan alat permainan berupa media *maze* angka.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:621) media *maze* adalah tempat yang penuh dengan jalan lorong yang berliku-liku dan simpang siur. Permainan ini juga memiliki manfaat bagi anak, dimana anak belajar memecahkan sebuah masalah.

Dari masalah yang ditemukan maka solusi yang dapat diberikan berupa ide baru bagi sekolah dan guru yaitu metode pembelajaran menggunakan media *maze* angka yang dapat mengembangkan minat belajar anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Terkait dengan yang diuraikan sebelumnya maka judul yang diangkat dalam kegiatan pendampingan ini berjudul **“Pendampingan Menggunakan Media Maze dalam Mengenal Angka di TKK ST. Gabriel Mangulewa”**.

Berdasarkan solusi di atas ada beberapa penelitian yang pernah melakukan hal yang sama yaitu, Dalam jurnal karya Idho Mardhotillah, (2018), yang berjudul *“Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak.”* Dalam jurnal ini dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk ; 1) mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak usia dini, 2) mengetahui kelayakan media maze matematika sebagai bahan ajar dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, subjek dalam penelitian ini TK Goemerlang Sukarame dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru di TK Gomerlang, untuk menguji kualitas media maze matematika

dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *maze* matematika, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *maze* matematika yang digunakan sebagai bahan ajar, berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 3.78 dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 3.79 dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli bahasa memperoleh rata-rata 3.5 dengan kriteria sangat layak dan penilaian guru TK Goemerlang memperoleh rata-rata skor 3.7 dengan kriteria sangat layak sedangkan respon peserta didik di TK Goemerlang memperoleh rata-rata skor 3.89 dengan kriteria sangat menarik.

Dalam jurnal *potensia* 8(1),131-138 2023, yang berjudul "Pengembangan Media *Maze* Raksasa Untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun". Media *maze* raksasa tidak dimiliki sekolah sehingga menggunakan lembar kerja *maze* berukuran kecil dengan tema lingkunganku. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *maze* raksasa tema lingkunganku untuk aspek perkembangan kognitif anak 4-5 tahun yang valid dan menarik. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di beberapa sekolah di Malang.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* menurut *Borg and Gall* dengan langkah pengumpulan data sebelum penelitian, perancangan, validasi, revisi dan uji kemenarikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validasi media ahli perkembangan anak dan ahli praktisi diperoleh nilai rata-rata 95,02% sehingga masuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil observasi pada anak usia 4-5 tahun, diperoleh dari hasil observasi dengan nilai rata-rata 91,8% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *maze* raksasa tema lingkunganku untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5, tahun dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan. Dari masalah dan penelitian relevan di TKK St. Gabriel Mangulewa yang membedakan kegiatan pengembangan media *maze* diatas adalah

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang mendeskripsikan dan menjelaskan data yang diperoleh mengenai penggunaan media *maze* dalam proses pembelajaran di TKK St. Gabriel Mangulewa. Sumber data yang diperoleh adalah sumber data primer yang diperoleh dari hasil observasi, serta data sekunder

yang diperoleh dari buku, artikel dan jurnal. Sedangkan metode analisis datanya menggunakan reduksi data, menampilkan data dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dari hasil penelitian.

- a. Persiapan, yang dipersiapkan adalah media *maze* dan ruang kelas yang nyaman.
- b. Pelaksanaan; guru menjelaskan cara menggunakan media; guru meminta anak untuk mengamati media yang telah disediakan; guru meminta anak untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah menggunakan media *maze*.
- c. Penilaian, guru memberikan penilaian dengan memberikan bintang pada tangan anak dan beberapa bentuk penilaian lainnya.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 17 anak di TKK ST Gabriel Mangulewa, yakni 5 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok B di TKK St. Gabriel Mangulewa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi.

Metode Pengumpulan Data

- a. Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh data aktivitas dan proses belajar peserta didik saat menggunakan media *maze*. Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- b. Metode dokumentasi merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis data dengan mengandalkan dokumen dan sumber informasi tertulis sebagai sumber utama. Metode ini melibatkan pengumpulan data dan berbagai dokumen, seperti buku, jurnal, artikel, catatan sejarah, arsip, dan lainnya serta menganalisis informasi yang terdapat dalam dokumen-dokumen tersebut.
- c. Angket
Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada anak untuk di jawab dan untuk mengetahui respon anak mengenai pengembangan media pembelajaran. Angket digunakan setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tabel. Instrumen Penilaian

No	Nama Anak	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Alex Mangu		✓		
2.	Santos Ria			✓	
3.	Lian Enes				✓

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pendampingan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka melalui penggunaan media maze pada anak kelompok B di TKK St. Gabriel Mangulewa. Respon dari anak-anak terkait dengan kegiatan pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka sangat positif dan mendukung dengan baik. Hal ini terindikasi dari kegiatan anak yang aktif (partisipatif) dalam mengikuti dan merespon proses kegiatan pendampingan. Selain itu, anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Proses pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka di TKK St. Gabriel Mangulewa Mengacu pada indikator keberhasilan kegiatan pendampingan ini. Secara umum pelaksanaan kegiatan pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka di TKK St. Gabriel Mangulewa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Indikator keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pendampingan ini antara lain sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Pada tahap persiapan, guru terlebih dahulu analisis kurikulum yaitu mengkaji kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Permendikbud No.146 Tahun 2014. Dengan kajian khusus pada pengembangan aspek kognitif anak usia dini dianalisis dalam standar Nasional pendidikan anak usia dini No.137 yang memuat STTPA.

Pendampingan melakukan penyesuaian isi materi yang dalam pendampingan penggunaan media maze yang bertujuan untuk pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat anak dalam perkembangan kognitif mengenal angka.

Selanjutnya pendamping, mengkajikan secara detail kondisi anak. Hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai acuan bagi pendamping dalam menggunakan media maze sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal angka. Mengacu pada indikator keberhasilan pendampingan, secara singkat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Kegiatan yang dilakukan dalam pendampingan penggunaan media maze dapat mendukung aspek perkembangan pada diri anak yaitu aspek kognitif dalam mengenal angka
- 2) Membantu merangsang kemampuan otak anak.
- 3) Memberikan pemahaman tentang berpikir logis matematis.
- 4) Peserta pendampingan aktif (partisipatif) dan bekerjasama dengan baik selama mengikuti kegiatan, hal ini dapat terlihat dari tingkat partisipasi anak. Selain itu, anak sangat kooperatif untuk dapat mendukung keterlaksanaan kegiatan pendampingan ini.
- 5) Melalui kegiatan pendampingan, anak mampu memahami materi-materi pendampingan, hal ini dapat diukur dari pencapaian kemampuan memahami materi-materi pendampingan yang telah disampaikan, sebagai contoh, anak dapat memahami Langkah-langkah menggunakan maze dengan fokus dan teliti.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan selama 5 hari. Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan cara menggunakan media; guru meminta anak untuk mengamati media yang telah disediakan; guru meminta anak untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah menggunakan media *maze*. a) guru menyediakan permainan maze angka b) kemudian anak-anak diperlihatkan media maze angka, c) guru memperkenalkan bagaimana cara bermain maze angka dan di berikan arahan cara penggunaan media maze, d) anak di minta menjalankan maze dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui labirin untuk menemukan angka yang sesuai, e) guru memantau anak dan beri rasa percaya diri agar anak mau menyelesaikan tugasnya, f) guru akan membimbing anak yang belum mampu menekan pasangan angka secara mandiri.

Beberapa langkah di atas adalah usaha yang dapat membantu guru dalam memudahkan anak membangun konsep tentang proses belajarnya. Hal terpenting dalam

memudahkan anak membangun konsep tentang apa yang ingin dicapai langkah utama yaitu menetapkan tema terlebih dahulu sebelum melakukan proses belajar. Menyiapkan bahan dan alat yang bersifat unik dan mempunyai daya tarik anak Hal ini diperkuat bahwa media digunakan sebagai sarana menyalurkan informasi seperti pengetahuan, keterampilan, ide, atau pengalaman dan keahlian yang menarik perhatian anak dapat menambah memotivasi peserta didik, menstimulus pikiran perasaan, perhatian dan keinginan anak sehingga mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Proses pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka pada anak di TKK St. Gabriel Mangulewa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Proses Kegiatan Pendampingan

Penilaian Hasil Pendampingan

Penilaian hasil pendampingan diperoleh menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada masing-masing anak.

Tabel Berikut ini adalah perolehan presentase hasil observasi kemampuan mengenal angka pada anak kelompok setelah melakukan pendampingan.

Tabel. Perolehan Kemampuan Mengenal Angka

NO	Kriteria	Total Skor	Jumlah Anak	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik	10	12	71%
2	Berkembang Sesuai Harapan	8	4	24%
3	Mulai Berkembang	6	1	5%
4	Belum Berkembang	5	0	
			N = 17	100%

Hasil evaluasi pendamping menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Penggunaan media maze dapat memacu anak untuk belajar dalam pembelajaran

berhitung. 2) Peran guru yang lebih aktif dalam membimbing anak dan proses pembelajaran yang lebih kreatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pembahasan

Pendampingan penggunaan media maze dapat memberi pemahaman pada anak dalam proses berhitung mengenal angka. Dalam mengajarkan angka, anak dikenalkan dengan media angka kemudian anak bisa mengenal angka seperti dikemukakan oleh Diah Harianti (1994: 77) yang mengemukakan bahwa pengenalan konsep lambang bilangan mempengaruhi anak untuk mengenal angka. Bahan hitung untuk anak harus memberi kesenangan, penyajian bahan berhitung disertai dengan media yang menarik sehingga anak akan tertarik berhitung. Selain itu angka yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung yakni lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan baik artinya berhitung dengan penelaan, struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik dikemukakan oleh Nining Sriningsih (2009:18).

Dengan demikian melalui pendampingan penggunaan media maze dalam mengenal angka akan lebih memudahkan anak dalam mengenal angka. Selain itu dalam mengajarkan berhitung dilakukan secara berulang-ulang agar anak bisa mampu dan menghitung angka dan guru memberi penguatan berupa pemberian reward dalam bentuk bintang, dengan pemberian reward maka anak semakin termotivasi untuk belajar angka.

Hasil yang diperoleh pada akhir kegiatan pendampingan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan pendampingan. Melalui kegiatan pendampingan ini membuktikan bahwa penggunaan media maze dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak TKK St. Gabriel Mangulewa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam pendampingan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media maze sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, terkhususnya pada aspek kognitif. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan antusias anak sangat kooperatif untuk dapat mendukung keterlaksanaan kegiatan pendampingan ini.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka bagi guru taman kanak-kanak dapat menggunakan permainan maze angka sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan 1-20. Permainan maze angka dapat dilakukan secara berulang-ulang agar kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Heriantoko, Bima Cahya. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas li Di Slb/CTpa Jember. Jurnal Pendidikan,(Online),(<http://www.scribd.com/doc/126362838/Untitled>),diakses tanggal 2 Oktober 2014).
- Constantina, E.L & Hasibuan, R. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. E-Journal Unesa, (Online), 4 (2): 2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/11383>), diakses 26 November 2016
- Rejeki, S. (2016) Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-20 Menggunakan Metode Project Based Learning Pada Siswa Tunarungu Kelas I Dasar SLB Negeri 2 Bantul. Widia Ortodidaktika, (Online), 5(5): 19, (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/plb/article/view/5429>), diakses 21 Februari 2017.
- Suyanto, S. (2005) Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Constantina, E. L., & Rachma, H.(2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. Jurnal Teratai, 4(2)
- Dianmarta, A., & Sulthoni, S. (2018). Media Maze Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. Jurnal Ortopedagogia, 3(1), 1-5.
- Azhar, Arsyad.(2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka cipta.