

## PENGARUH MEDIA PERMAINAN MAZE ALUR ANGKA TERHADAP BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL MUHAJIRIN KEMANTAN

Kiki Septia Sari  
Universitas Jambi  
[kikiseptiasari00@gmail.com](mailto:kikiseptiasari00@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah terdapat pengaruh media permainan maze alur angka terhadap berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Almuhajirin Kemantan. Hal ini dibuktikan dari temuan awal yaitu beberapa masalah yang terjadi pada anak yaitu dimana kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang dengan baik. Permasalahan tersebut dapat dilihat ketika anak mengalami kesulitan dalam berhitung Hal ini dapat ditunjukkan dari 21 anak, ketika diminta untuk menyebutkan lambang bilangan dan menulis angka 1-20 secara urut hanya ada 2 anak yang mampu menyebutkan dan 2 anak yang mampu menuliskan, dari 21 anak. Sedangkan yang lainnya masih banyak yang belum mampu menyebutkan dan menulis secara benar dan urut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh media permainan maze alur angka terhadap berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Almuhajirin Kemantan Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif, model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain maze alur angka sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak dengan bermain maze alur angka di kelas eksperimen mengalami peningkatan. berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai t hitung sebesar  $(14,637) > t$  tabel  $(2,228)$ , yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan, dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 1,72 masuk dalam kategori kuat (*Strong effect*). Kemampuan berfikir simbolik anak dengan bermain maze alur angka di kelas kontrol mengalami peningkatan, berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai t hitung sebesar  $(10,859) > t$  tabel  $(2,262)$ , yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan, dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 3,15 masuk dalam kategori kuat (*Strong effect*).

**Kata kunci:** maze alur angka, berfikir simbolik.

**THE EFFECT OF THE NUMBERS MAZE GAME MEDIA ON SYMBOLIC  
THINKING OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN  
AT TK AL MUHAJIRIN KEMANTAN**

**Abstract**

*This study aims to determine whether there is an influence of the number plot maze game media on the symbolic thinking of children aged 5-6 years at Almuhajirin Kindergarten, Kemantan. This is evidenced from the initial findings, namely several problems that occur in children, namely where the child's symbolic thinking abilities have not developed properly. This problem can be seen when the children have difficulty in counting. This can be shown from 21 children, when asked to name the number symbol and write the numbers 1-20 in sequence, only 2 children were able to say and 2 children were able to write, out of 21 children. Meanwhile, there are still many others who have not been able to say and write correctly and in sequence. The purpose of this study was to find out whether there is an influence of the number plot maze game media on the symbolic thinking of children aged 5-6 years at Almuhajirin Kindergarten Kemantan. The research method used in this research is quantitative research, the research model used in this study is one group pretest -posttest. The results showed that playing the number plot maze had a major effect on children's symbolic thinking abilities. The results showed that the children's symbolic thinking ability by playing number line maze in the experimental class had increased. based on the results of data analysis, it was obtained that the  $t$  value was  $(14.637) > t$  table  $(2.228)$ , which indicated that there was a significant effect, with the interpretation criteria of Cohen's  $d$  1.72 included in the strong category (Strong effect). The ability to think symbolic of children by playing the number plot maze in the control class has increased, based on the results of data analysis, the value of  $t$  count is  $(10.859) > t$  table  $(2.262)$ , which indicates that there is a significant effect, with Cohen's interpretation criteria  $d$  3.15 fall into the strong category (Strong effect).*

**Keywords:** *number plot maze, symbolic thinking.*

## Pendahuluan

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014: 69) “Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata”. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berpikir simbolik.

Pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014: 69) “Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata”. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep . Hal tersebut

membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada dilingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat. Pengungkapan secara verbal yang terjadi dapat membuktikan bahwa anak mulai mengenal akan konsep-konsep yang ada. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “ Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar ”.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan beberapa ahli di atas yang dimaksud dengan perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni yang terjadi pada tahap praoperasional anak yakni usia 2-7 tahun. Pada tahap berpikir simbolik, anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran dan imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Berpikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf vokal dan konsonan. Pada proses mengenal tersebut meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan berbagai macam

benda dalam bentuk gambar atau tulisan melalui berbagai media.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif penelitian kuantitatif karena penelitian ini analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dari hasil tes. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu tindakan, Treatment atau perlakuan.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental* tipe *nonequivalent control grup design*. *Quasi Eksperimen design* adalah desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian (Sugiyono, 2016: 77). Pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak dilakukan secara acak/*random*. Metode eksperimen ini berupa *Quasi Eksperimen design* dengan menggunakan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelompok sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan permainan maze alur angka. Kemudian kelas kedua sebagai kelompok kontrol yang tidak di beri perlakuan dengan permainan maze alur angka. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan B2 sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan permainan maze alur angka, Kelompok B1 (Eksperimen) 11 orang anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 5 anak perempuan. Sedangkan kelompok

kontrol dilakukan dengan pembelajaran yang bersifat umum dan biasa. Kelompok B2 (Kontrol), 10 orang anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki, dan 6 anak perempuan, di TK Al Muhajirin Kemantan.

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasinya relatif kecil, kurang dari 30 orang. Sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan kemampuan berfikir simbolik anak dengan bermain maze alur angka dapat disimpulkan bahwa:

Bermain maze alur angka sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak dengan bermain maze alur angka di kelas eksperimen mengalami peningkatan, berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar  $(14,637) > t$  tabel  $(2,228)$ , yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan, dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 1,72 masuk dalam kategori kuat (*Strong effect*). Kemampuan berfikir simbolik anak dengan bermain maze alur angka di kelas kontrol mengalami peningkatan, berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar  $(10,859) > t$  tabel  $(2,262)$ , yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan, dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 3,15 masuk dalam kategori kuat (*Strong effect*).

### DAFTAR PUSTAKA

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asnewatari. 2006. *Jurnal keefektifan media pembe;ajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa*.
- Agus N. cahyono. 2011. Game khusus penyeimbangan otak kanan dan otak kiri anak. Yogyakarta : flashbook
- Allen, K.E., & Marotz L. R 2010. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga 12 Tahun*. Jakarta:Indeks
- Anggil Viyantini Kuswanto, Suwadi, Permainan Maze Dalam Mengembangkan PerkembanganAnak Usia Taman Kanak-Kanak, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4, No.2,2020
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Pt Rineka Cipta
- Ashyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gedung Prasada (Gp) Press Jakarta.
- Asthiani Kholida, Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (UNO KIDS) UntukMenstimulus Kecerdasan Logis-Matematis Usia 5-6 Tahun, Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini, Vol.11, No.2, 2020.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Asrori. 2017, Psikologi Pembelajaran, Bandung: Wacana Prima.
- Ani Bodedarsyah, Rita Yulianti. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*. Cimahi: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia D I N I K E L O M P O K A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelaj A R A N L E S U N G Angka. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2(6), 354-358.
- Catarina. 2006. *Pembelajaran Baca Tulis KPP dan PGM*. Yogyakarta: aksara
- Constantina, eky lidya & Rachma Hasibuan. (2015). *Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. PAUD Teratai*.
- Destia, Selly. 2020. *Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang*. Lampung: Universitas Lampung
- Firdaus & Fakhry Zamzam. 2018. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish
- Fatmawati. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Heriantoko, Bima Cahya. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Maze pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas II du SLB C TPA Jember*, Jurnal Pendidikan Khusus Unesa, Vol 1,
- Istiyati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango gorontalo* : Univwrsitas Negeri Gorontalo, 2014
- Idris, M. H. 2016. Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- John W. Santrock. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia

- Karimah, Rifqi Fatihatul. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga FISIKA UNTUK SISWA SMP/Mts KELAS VIII. Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36 A, Surakarta.* (Jurnal: Universitas Sebelas Maret)
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kemdikbud
- Lia Tasliyah, Mengembangkan Kecerdasa Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui APEKIDS'S KIT, Vol.30, No.4, 2020.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* Jakarta: Universitas Terbuka
- M.Fadillah. 2016. *Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini,* Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) Volume 04 Nomor 1 juni 2016.
- Muliana. Naton. 1989. *Kamus Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka
- Mansur, 2005, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta: Pilar Media.
- Nova Riza, Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur Di Tk Aisyiyah 7 Duri, Jurnal Pesona PAUD, Volume 1, No.1
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI PADA USIA 5–6 TAHUN. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2(6), 286- 294.
- Nurul Ihsan. 2014. *Asyik Bermain Maze.* Jakarta: Cikal Aksara
- Rita Maryana, Suwarna Dkk. 2006. *Pengajaran Mikro: Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional.* Yogyakarta:Tiara Wacana
- Rosidah, Layli, 2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze,* Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol, 8.
- Rukiyah, 2020. *Implementasi Media Maze Angka Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Mutiara Kasih Tanjung Raja Lampung Utara.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung
- Sugiyono. (2002), *Metode Statistika,* Bandung: Tarsinto
- Sugiyono, Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D).(Bandung: Alfabeta. 2009).
- Supardi, 2013. *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian,* jakarta: Change Publication
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: alfabeta bandung
- Vediasmari, P. A., Suarni, P. D. N. K., & Magta, M. (2015). PENERAPAN METODEPROBLEM SOLVING BERBANTUA MEDIA Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. 3(1).
- Zuyyina, H. Wijaya, T, T. Pauji, H, M. Senjayawati, E. 2018. *Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Pada Materi Lingkaran.* SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4(2), 79–90.
- Selly, Destia 2020. *Penerapan Permainan Maze Alur Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*

*Di PAUD Alamanda Kecamatan  
Tanjung Bintang. Lampung: UIN  
Radeng Intan Lampung*