

Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini: Studi Eksperimental di TK

Siska Apriani¹, Akmillah Ilhami¹

¹Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – This study aims to analyze the effect of the number maze game on the counting ability of children in group B at Al-Hikmah Islamic Kindergarten, East Oku.

Method – The research method used is pre-experiment with a one-group pretest-posttest design. The sample in this study was class B2, which consisted of 10 boys and 5 girls selected using purposive sampling. The data collection tools used were observation, test, and documentation, and data analysis using normality test and t-test.

Findings – The result of the analysis shows that there is an influence of the number maze game on the counting ability of children in group B using SPSS; the t-test shows a significance value of $0.0001 < 0.05$, which identifies a significant improvement in the children's counting ability. In the pretest and posttest activities, there was a significant improvement, and it can be concluded that the number maze game has an impact on counting ability.

Research Implications – The practical implication of this research shows that the number maze game can be applied in early childhood education as an educational game for an effective learning method in improving numerical understanding. The limitation of this study lies in the small number of samples, so that the results of the study can be generalized to a wide population.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 12-03-2025

Revised: 13-04-2025

Accepted: 14-04-2025

KEYWORDS

experimental, number maze game, counting ability, group b children

Corresponding Author:

Zaitun Qamariah

Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Email: akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam keseluruhan proses tumbuh kembang. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam hal kemampuan berpikir, memperoleh pengetahuan, memahami informasi, dan belajar dari lingkungan sekitarnya. Aspek kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir, belajar, serta memecahkan masalah berdasarkan pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yusuf dalam (Daracantika, 2021), kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir secara kompleks, melakukan penalaran, dan menyelesaikan masalah. Berkembangnya kemampuan ini akan mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yang menyebutkan bahwa pencapaian perkembangan aspek kognitif pada anak usia 5–6 tahun diharapkan mencakup kemampuan menyelesaikan masalah sederhana, mengenal konsep bilangan, serta mengenal benda, bentuk, ukuran, pola, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Anak usia dini berada pada tahap pra operasional terjadi pada anak usia 0-7 tahun, yang didominasi oleh pendapat anak mulai mengenal lambang dan simbol (Puspitasari & Nurhandayani, 2023). Aspek kognitif sering kali berhubungan dengan mengenal lambang dan simbol. Aspek kognitif sering kali berhubungan dengan mengenal bilangan dengan kegiatan yang diawali dengan membilang. Kemampuan membilang termasuk aspek penting kognitif, dan juga salah satu bagian dari konsep matematika yang dapat dikenalkan pada anak usia dini. Kegiatan membilang pada anak harus dimiliki untuk anak memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya. Belajar membilang akan mendukung anak dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda (Toanubun et al., 2023). Menurut Sriningsih dalam (Azizah et al., 2023), anak belajar konsep matematika, seperti konsep menghitung angka, dalam tiga tahap: tahap aktif, tahap belajar di mana mereka memanipulasi benda-benda dunia nyata. Tahap ekonomi adalah tahap belajar melalui gambar. Tahap simbolik adalah tahap pembelajaran matematika yang melibatkan manipulasi simbol. Dengan kegiatan membilang anak dapat menggunakan lingkungan belajar di rumah, ataupun lingkungan belajar di sekolah dengan alat permainan edukatif yang sesuai. Maka dari itu anak dapat diberikan stimulus untuk kegiatan membilang angka dengan permainan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia dalam bidang matematika mengalami penurunan selama periode 2012 hingga 2022. PISA merupakan program evaluasi yang diselenggarakan setiap tiga tahun oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*),

yang bertujuan mengukur kemampuan siswa di berbagai negara dalam tiga bidang utama: matematika, literasi, dan sains. Penurunan skor matematika tersebut mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu faktor yang turut berkontribusi terhadap penurunan ini adalah ketertinggalan pembelajaran yang terjadi akibat pandemi Covid-19, yang berdampak pada kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Masa anak usia dini dikenal sebagai masa di mana bermain menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak. Pada tahap ini, anak banyak menerima pengaruh dari lingkungan sekitarnya melalui interaksi dan aktivitas bermain (Sudaryanti et al., 2024). Kegiatan bermain dilakukan secara alami tanpa adanya paksaan atau intimidasi dari pihak luar, sehingga dunia bermain anak tetap bebas dari gangguan. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri, merasakan kesenangan, dan membangun relasi sosial dengan teman sebaya (Nur & Asdana, 2020). Meskipun bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, penting untuk memastikan bahwa permainan yang dilakukan memiliki makna dan tujuan yang mendukung proses tumbuh kembang anak. Aktivitas bermain sebaiknya tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial, maupun motorik. Oleh karena itu, permainan yang digunakan hendaknya dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik (Basyiroh et al., 2023).

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah permainan maze angka. Permainan maze merupakan aktivitas yang dirancang untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah secara sederhana, di mana anak diajak mencari jalur dari titik awal menuju tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran angka, maze angka disusun dalam bentuk labirin dengan jalur-jalur berliku yang mengarahkan anak untuk mencapai angka tertentu secara berurutan. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih kemampuan anak dalam mengenal angka, membilang, serta mengurutkan bilangan dengan cara yang menyenangkan dan menantang (Basyiroh et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan September 2024 di TK Islam Al-Hikmah terhadap anak kelompok B (usia 5–6 tahun) sebanyak 18 orang, diketahui bahwa kegiatan mengenalkan angka melalui aktivitas membilang telah dilaksanakan untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak belum mampu membilang angka dengan benar, belum dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan secara tepat, sehingga secara umum kemampuan membilang anak masih tergolong rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan selama ini tampak belum efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep angka secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media

pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan permainan maze angka.

Permainan maze angka dinilai relevan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan belajar melalui bermain. Maze angka tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memiliki keunggulan dalam mengasah logika matematika, melatih konsentrasi, ketelitian, serta kesabaran anak. Lebih jauh lagi, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan problem solving dan berpikir strategis anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Nef et al., 2020) yang menyatakan bahwa maze adalah permainan yang melibatkan keterampilan memecahkan masalah dan koordinasi visual-motorik, karena mengharuskan anak menelusuri jalur labirin dari awal hingga akhir.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada dua aspek utama. Pertama, variabel yang diteliti difokuskan pada kemampuan membilang angka; kedua, desain media maze angka yang digunakan telah dimodifikasi dengan jalur labirin yang lebih kompleks dan visualisasi yang menarik melalui penggunaan gambar serta warna yang sesuai dengan angka-angka yang dituju. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan membilang anak kelompok B, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan matematika anak sejak dini, terutama dalam aspek mengenal angka, berhitung, dan memahami konsep bilangan secara utuh.

Penelitian (Saputri et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan maze dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B. Studi (Nurhanifa et al., 2023) menemukan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan maze angka. Sementara itu, (Yulianti & Andrisyah, 2023) menyatakan bahwa permainan maze angka efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang pada anak kelompok B yang diharapkan kemampuan matematika anak berkembang terutama dalam mengenal angka, membilang atau berhitung, dan paham konsep bilangan.

Metode

Metode penelitian ini adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari *treatment* (perlakuan tertentu) (Arifin, 2020). Penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi (Abraham & Supriyati, 2022). Metode eksperimen dengan jenis *Pre Eksperimental*, dengan desain *One Group Pre-test and Post-test*, dimana hanya melibatkan satu kelompok eksperimen dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol (Rukminingsih et al., 2020). Uji-t test digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap dua variabel. Populasi penelitian adalah pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Kelas B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur

No	Kelas	Jumlah Anak
1	B1 (Ar-Rahman)	19
2	B2 (Ar-Rahim)	18
3	B3 (Al-Malik)	18

Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih adalah sebanyak 15 anak dari 18 anak di kelas B2 (Ar-Rahim), dikarenakan pertimbangan bahwa di kelas ini berisikan anak dengan kemampuan membilang yang beragam seperti ada yang kurang, sedang dan baik sehingga dianggap mampu untuk mewakili sampel dan mempunyai kemungkinan untuk dilakukannya suatu penelitian. Pada setiap sesi di setiap perlakuan bervariasi di setiap harinya dengan jenis aktivitas dalam permainan berupa misi atau tantangan, yaitu anak diberikan perintah untuk mencapai angka yang diperintah dengan menggunakan pion angka pada *maze* angka. Fokus penelitian pada kemampuan membilang yang bisa menyerupai variabel luar yang lain maka harus disesuaikan dengan instrumen yang sudah disusun sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, dokumentasi dan tes berupa tes lisan dan perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Agar memperoleh data penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian di uji dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen penelitian berjumlah 6 butir indikator dan dinyatakan valid dengan uji SPSS karena r_{hitung} lebih dari sama dengan r_{tabel} dan reliabilitas yang diuji dengan Alpha Cronbach dengan nilai 0,870 pada kategori sangat reliabel. Kriteria kemampuan membilang anak terdapat pada tabel berikut (Khairunnisa & Aini, 2019):

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Membilang Anak Kelompok B

Nilai %	Huruf	Kategori
87-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
73-86	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
59-72	MB	Mulai Berkembang
46-58	BB	Belum Berkembang

Hasil

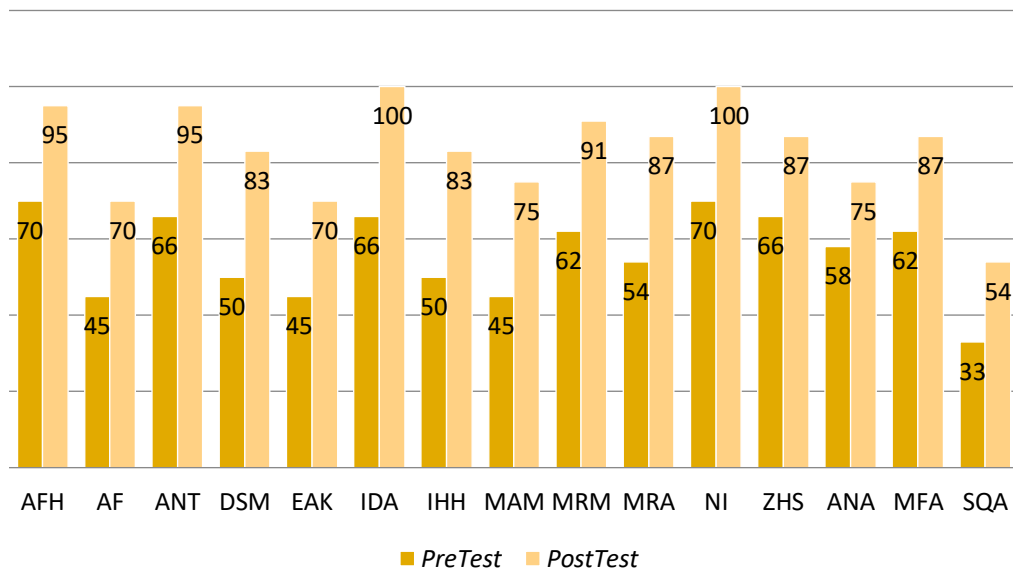
Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur pada tahun ajaran 2024/2025 (Genap) mulai dari bulan Februari sampai Maret 2025. Dengan sampel berjumlah 15 anak. Teknik *pretest* dan *posttest* terdiri dari 6 butir soal dengan tes lisan dan tes perbuatan. Berikut ini adalah hasil tes kemampuan membilang dari *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membilang Anak Kelompok B

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AFH	70	95
2	AF	45	70
3	ANT	66	95
4	DSM	50	83
5	EAK	45	70
6	IDA	66	100
7	IHH	50	83
8	MAM	45	75
9	MRM	62	91
10	MRH	54	87
11	NI	70	100
12	ZHS	66	87
13	ANA	58	75
14	MFH	62	87
15	SQG	33	54

Pada sesi pertama guru melakukan *pretest*, sesi kedua guru melakukan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan permainan *maze* angka dimana setiap siswa melakukan *treatment* satu persatu. Kegiatan *treatment* dilakukan selama 16 kali pertemuan dengan kegiatan yang berbeda tiap harinya untuk memenuhi agar anak memiliki perkembangan yang baik nantinya sesuai indikator pada instrumen. Pada sesi ketiga guru melakukan *posttest* untuk melihat perubahan pada kemampuan membilang anak setelah diberi *treatment*.

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari hasil kegiatan *pretest* dan kegiatan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak sudah meningkat pemahaman mereka terhadap kemampuan membilang menggunakan permainan *maze* angka. Berikut distribusi frekuensi yang sudah dilakukan proses perhitungan, dengan mendapatkan persentasi sesuai dengan tabel kriteria kemampuan membilang pada tabel 2.

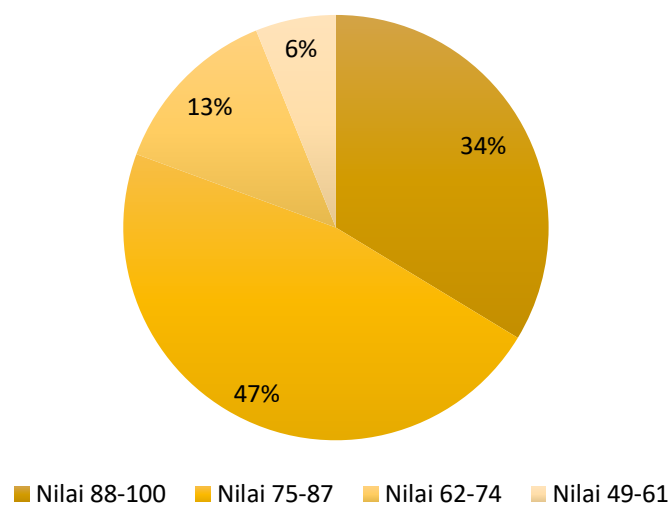


Gambar 1. Diagram Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membilang Anak Kelompok B

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Membilang Anak Kelompok B

Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
88-100	5	34%
75-87	7	47%
62-74	2	13%
49-61	1	6%
Total	15	100%

Kemudian didapatkan diagram mengenai hasil *posttest* dari distribusi frekuensi di atas sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Kemampuan Membilang Anak Kelompok B

Berdasarkan diagram di atas pada kelas interval pertama dengan rentang nilai 88-100 diperoleh sebanyak 5 anak dan dengan persentase 33%. Anak yang terdapat pada rentang nilai 88-100 ini berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya pada kelas interval kedua yaitu dari rentang nilai 75-87 diperoleh sebanyak 7 anak dan dengan persentase 47%. Anak yang terdapat pada rentang nilai 75-87 ini berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Lalu pada kelas interval ketiga yaitu dari rentang nilai 62-74 diperoleh sebanyak 2 anak dan dengan persentase 13%. Anak yang terdapat pada rentang nilai 62-74 ini berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dan yang terakhir yaitu pada kelas interval keempat yaitu dari rentang nilai 49-61 diperoleh sebanyak 1 anak dan dengan persentase 6%.

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini berupa uji normalitas dan hipotesis. Uji normalitas diperlukan demi menguji suatu data yang ditemukan dari data yang diambil dari masing-masing variabel agar mengetahui bahwa suatu data terdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov dan Shapiro-wilk karena data sampel di bawah 50.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Membilang

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membilang	.152	15	.200 [*]	.939	15	.372

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS dengan tabel diatas memperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov 0,200 dan Shapiro-wilk 0,372, jadi nilai signifikasi lebih dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji T-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Posttest	-27.333	3.132	.809	-29.068	-25.599	-33.800	14	.0001

Berdasarkan hasil uji t-test dengan paired samples test diperoleh nilai signifikasi (2-tailed) 0,0001 kurang dari 0,05 artinya t_{hitung} kurang dari t_{tabel} , pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari uji statistik ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan maze angka memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membilang anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2022) yang menunjukkan bahwa permainan maze berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B. Selaras dengan hal tersebut, Nurhanifa et al., (2023) serta Yulianti & Andrisyah (2023) juga menemukan adanya perbedaan nilai statistik yang signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan maze angka. Penelitian oleh (Sianipar et al., 2022) juga memperkuat temuan tersebut, dengan menyatakan bahwa permainan maze dapat melatih kemampuan berpikir kritis, mengenal angka, serta menunjuk gambar yang berkaitan dengan angka, sehingga mendukung perkembangan kognitif anak. Sementara itu, Bhara et al., (2023) menyimpulkan bahwa permainan maze angka efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya dalam pemahaman berhitung dan pengenalan angka. Berdasarkan keseluruhan studi terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan maze angka memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama dalam penguasaan matematika dasar. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang dewasa dalam mendampingi anak saat bermain maze angka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Mulia (2023) *maze* merupakan alat permainan praktis yang mudah digunakan dan berbentuk labirin atau alur-alur berkeluk untuk mencari jalan keluar yang tepat dalam memecahkan masalah seperti mengikuti jalur sesuai instruksi yang diinginkan dalam kolom permainan dan berjalan pada tujuan akhir. Permainan *maze* angka dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek kognitif terutama dalam memecahkan masalah sederhana dan meningkatkan salah satu kecerdasan matematika yaitu kegiatan membilang angka. Kemampuan membilang menurut Nari et al., (2019) adalah kemampuan anak untuk membilang satu, dua, tiga dan seterusnya dan hanya sekedar menyebutkan atau dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk menyebutkan bilangan tanpa harus mengetahui lambang bilangan yang menyertainya. Kegiatan permainan *maze* angka ini membantu anak usia dini dalam perkembangannya terutama perkembangan kognitif, selain itu dapat mengembangkan bagi perkembangan lainnya seperti kreatifitas, kesabaran dan melatih motoriknya (Kuswanto & Suyadi, 2020).

Adapun manfaat permainan *maze* atau labirin pada anak menurut Aurora (2024) ialah diantaranya: 1) sebagai alat fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. 2) mengembangkan daya imajinasi anak. 3) melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*. 4) melatih konsentrasi dan motorik halus. 5) mengembangkan kemampuan berpikir logis. 6) melatih fungsi panca indra.

Selama *treatment* berlangsung anak dihadapkan dengan kegiatan beragam yang memerlukan kemampuan kognitif atau berpikir agar pemecahan masalah sederhana terselesaikan bagi mereka. Pemecahan masalah yang dimaksud ialah bagaimana anak mampu menyelesaikan permainan *maze* angka sesuai perintah. Hal ini dilakukan agar anak mampu meningkatkan kecerdasan matematika dalam membilang angka.

Permainan maze angka merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Dunia anak identik dengan aktivitas bermain, yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memiliki berbagai manfaat dalam mendukung aspek perkembangan anak. Menurut Hanafi et al., (2023) permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreatif atau hiburan yang melibatkan satu atau lebih pemain. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan maze angka tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif, motorik, dan kreativitas anak. Melalui pengalaman bermain maze angka, anak dapat belajar membilang secara berurutan, menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk, menunjukkan lambang bilangan yang disebutkan, serta membandingkan angka berdasarkan nilai lebih besar atau lebih kecil. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menstimulasi kemampuan membilang anak melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan edukatif. Guru memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran di kelas, dan melalui permainan ini, guru dapat berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus pengarah yang mampu menciptakan variasi serta kreativitas dalam kegiatan bermain yang bermakna.

Simpulan

Dari hasil uji statistik terdapat pengaruh permainan *maze* angka dalam kemampuan membilang anak kelompok B di TK Islam Al-Hikmah Oku Timur. Kemampuan membilang anak terdapat kenaikan setelah diterapkannya permainan *maze* angka. Berdasarkan hasil uji t-test dengan *paired samples test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,0001 kurang dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh dari permainan *maze* angka terhadap kemampuan membilang anak. Permainan *maze* angka dapat diadopsi secara luas dalam pembelajaran anak usia dini dapat dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik seperti holistik atau *Play Based Learning*. Terdapat keterbatasan dalam penelitian yaitu jumlah sampel yang sedikit, karena pada penelitian ini selain dari uji statistik yang telah dilakukan juga banyak diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang setuju bahwa permainan *maze* angka berpengaruh pada kemampuan numerik anak. dilakukan penguatan oleh data-data penelitian sebelumnya atau penelitian relevan yang memperkuat hasil. Saran terhadap penelitian selanjutnya selain dalam meningkatkan kemampuan membilang, permainan *maze* angka juga dapat berpengaruh dalam perkembangan anak usia dini yang lain seperti pada perkembangan motorik halus anak dan perkembangan sosial emosional. Implikasi dari kemampuan

membilang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan matematika anak, selain pada perkembangan kognitif, kemampuan membilang juga berimplikasi pada perkembangan anak yang lain seperti perkembangan bahasa, yaitu anak mampu menyebutkan kosakata-kosakata angka.

Referensi

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1), 1–5.
- Azizah, S. M., Wahyuni, F., & Khasanah, N. L. (2023). Penggunaan Media Pohon Pintar Angka untuk Mengembangkan Kemampuan Membilang bagi Anak Usia Dini. *Jurnal of Psychology and Child Development*, 3(1), 21–34. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Basyiroh, I., Ramdani, C., & Husni, J. (2023). Ragam Aktivitas Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Albadar*, 1(1), 1–5.
- Bhara, M. A. K., Deo, M. G., Marno, Y., & Nafsia, A. (2023). Pendampingan Penggunaan Media Maze Angka dalam Mengenal Angka di TKK ST. Gabriel Mangulewa. *Jurnal Citra Magang Dan Pembelajaran (JCMP)*, 1(3), 199–208.
- Daracantika, A. (2021). Systematic Literature Review: Pengaruh Negatif Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, Dan Informatika Kesehatan*, 1(2), 124–135. <https://doi.org/10.7454/bikfokes.v1i2.1012>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2).
- Kuswanto & Suyadi. (2020). Sistematika Literature Riview: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124.
- Mulia, T. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Maze Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Hadimulyo Kecamatan Metro Pusat.
- Nari, Akmay, & Sasmita. (2019). Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Dan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Nef, T., Chesham, A., Schütz, N., Botros, A. A., Vanbellinghen, T., Burgunder, J., Müllner, J., & Müri, R. M. (2020). Development and Evaluation of Maze-Like Puzzle Games to Assess Cognitive and Motor Function in Aging and Neurodegenerative Diseases. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 12, 1–15. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2020.00087>

- Nur & Asdana. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.
- Nurhanifa, Soraya, N., & Putri, Y. F. (2023). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Bunga Tanjung Desa Tanjung Dayang Selatan Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Puspitasari, R., & Nurhandayani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Kemampuan Membilang pada Anak Usia Dini. *Jurnal On Teacher Education*, 5(1), 503–512.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama.
- Saputri, Q., Marlina, L., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Media Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Advanture Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUDumbuh Kembang*, 9(1), 80–90. <https://doi.org/10.36308/jik.v10i2.162>
- Sianipar, A., Octavia, M., Yuslia, F., Nursihab, M., Juliarti, R., & Deni, R. (2022). Efektivitas APE Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125.
- Toanubun, Lengkong, & Sumual. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Melalui Permainan Tradisional Lidi Bambu pada Anak Usia Dini di TK GMIM Efrata 2 Bitung. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 22–28.
- Yulianti & Andrisyah. (2023). Maze Angka: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovati)*, 6(6), 577–585.