

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
MAZE ANGKA PADA KELOMPOK A DI RA AL QUR'AN EL AZZAM PARIT
MALINTANG KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Rosita Ariani¹, Juliwis Kardi², Mega Cahya Dwi Lestari³

¹Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah

²Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah

[¹rositaariani98@gmail.com](mailto:rositaariani98@gmail.com), [²juliwiskardi86@gmail.com](mailto:juliwiskardi86@gmail.com) ,

[³megacdlestari@gmail.com](mailto:megacdlestari@gmail.com)

ABSTRACT

The counting skills of children at RA Al Qur'an El Azzam Parit Malintang, not yet optimum. One of them is a learning medium that is less interesting. The media used are number posters, writing on the blackboard, and there are children who are not yet able to differentiate number symbols, counting numbers in sequence, connecting the amount of objects with number symbols, still reversed in writing. This study aims to determine the process of children's activities through number maze games and to determine the extent to which children's counting abilities improve through number maze games. The method used the research is Classroom Action Research (CAR) which utilised two cycles in implementing the number maze game. This research was carried out in the first semester of the 2025/2026 academic year with amount 13 children consisting of 6 girls and 7 boys. The data accumulation techniques in this research are observation, interviews, and documentation. The results this study conclude that number maze activity can improve children's counting skills. The first Cycle I was conduct 3 time meetings, for the first meeting 38%, second meeting 50% and third meeting 59%. In second cycle, the first meeting was 63%, second meeting 71%, and the third meeting 81%. In conclusion this research successfull to improve childrens counting skills through number maze games.

Keywords : Counting Skill, Number Maze Games

ABSTRAK

Kemampuan berhitung anak di RA Al Qur'an El Azzam Parit Malintang belum optimal. Salah satunya media pembelajaran yang kurang menarik. Media yang digunakan yaitu menggunakan poster angka, menulis dipapan tulis. Terdapat beberapa anak belum mampu membedakan simbol angka, menghitung angka secara berurutan, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan, masih

terbalik dalam penulisan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan anak melalui permainan *maze* angka dan mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *maze* angka. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan dua kali siklus dalam melaksanakan permainan *maze* angka. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2025/2026. Yang berjumlah 13 anak terdiri dari 6 perempuan dan 7 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan *maze* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebesar 38%, pertemuan kedua sebesar 50%, pertemuan ketiga sebesar 59%. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 63%, pertemuan kedua sebesar 71% dan pertemuan ketiga sebesar 81%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan *maze* angka.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Maze Angka

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak

tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

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.

Kegiatan pembelajaran di PAUD menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 disusun berdasarkan pada suatu program kegiatan yang meliputi bidang pengembangan, antara lain bidang pengembangan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengelola perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logis matematika, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Setiap anak dilahirkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam tahap perkembangannya anak usia dini memiliki berbagai aspek yang harus dikembangkan yaitu perkembangan kemampuan dibidang nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik. Pertumbuhan anak yang

mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat dan deteksi dini tumbuh kembang anak. Setiap aspek perkembangan tersebut dapat berkembang secara optimal apabila memperoleh stimulasi lingkungan yang memadai. Pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan yang tidak terbatas dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang bermakna. Tahap pembelajaran pada anak adalah belajar sambil bermain. Karena bermain merupakan dunia anak. Pembelajaran seperti itu sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak.

Permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media yang nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat. Dalam bermain, objek yang digunakan harus aman dan ramah agar bermain dapat

terjadi dan anak-anak harus merasa senang. Menurut Maria Montessori, bahwa perkembangan terjadi pada masa peka atau masa sensitif. Masa peka adalah saat seorang anak sangat sensitif terhadap kegiatan atau kepentingan tertentu. Dapat dipahami bahwa Montessori melihat motivasi alami pada pengembangan dan pembelajaran sebagai sifat yang hakiki pada seorang anak sehingga akan termotivasi untuk bermain dengan senang yang dilakukannya sendiri.

Salah satu permainan untuk mengembangkan dan menstimulus kemampuan berhitung anak yakni melalui permainan *maze* angka, karena *maze* angka dapat membantu anak untuk meningkatkan aspek kognitif dan motorik halus melalui interaksi langsung dengan angka dan jalur *maze*. Permainan ini dimanfaatkan untuk merangsang minat anak terhadap angka sekaligus mendorong anak mengenal dan mengidentifikasi lambang angka 1 hingga 10 pada usia TK A. Maze angka adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yakni pada sebuah papan yang memiliki permainan seperti puzzle berbentuk alur atau

jalur-jalur yang bercabang dan berliku-liku dengan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk menghubungkan lambang bilangan dan jumlah bilangan yang tepat dalam waktu tertentu. Pada permainan ini dibutuhkan konsentrasi pada anak dan kecermatan anak dalam menyelesaikan permainan. Kegiatan ini disukai oleh anak karena dapat memberikan dampak yang baik dalam pengembangan daya pikir dan keterampilan. Selain itu, permainan *maze* angka dapat merangsang imajinasi anak-anak. Permainan *maze* angka selain menyenangkan juga dapat membantu anak lancar dalam berhitung.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada tanggal 22 Juli 2025 dengan jumlah 13 anak terdiri dari 6 perempuan dan 7 laki-laki, peneliti menemukan ada beberapa permasalahan terkait kemampuan berhitung anak seperti belum semua anak bisa menulis angka 1-10 dengan tuntas, terbalik dalam menulis angka, ada beberapa belum mengenal simbol bilangan berurutan dan kemampuan dalam berhitung masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A yaitu

Ustadzah Ulfa, beliau mengatakan: *“Anak sudah mampu menghafal bilangan atau angka 1-50, tapi ketika guru menunjukkan bilangan diposter angka ada beberapa anak masih salah penyebutannya. Misalnya angka 6 jadi 9, angka 5 jadi 8. Karena untuk perkembangan berhitung anak ustadzah belum semua anak mengenal angka, jika sudah mengenal berarti sudah diajarkan oleh orang tuanya di rumah. Ada melalui youtube, tablet. Selain itu, ada juga beberapa anak belum mampu menulis angka dasar dengan tuntas, ada yang terbalik, ada yang masih bingung urutan angka setelahnya”.*

Selama proses pembelajaran di kelompok A, terlihat beberapa anak belum memahami konsep dasar matematika terutama dalam berhitung, masih ada yang belum mampu membedakan simbol angka, menghitung angka secara berurutan, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran dikelas dan media yang digunakan kurang menarik yaitu masih menggunakan poster angka dan

menulis dipapan tulis. Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba merancang sebuah media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung yaitu menggunakan media *maze* angka.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Maze Angka Pada Kelompok A Di RA Al Qur’an El Azzam Parit Malintang Kabupaten Padang Pariaman”**

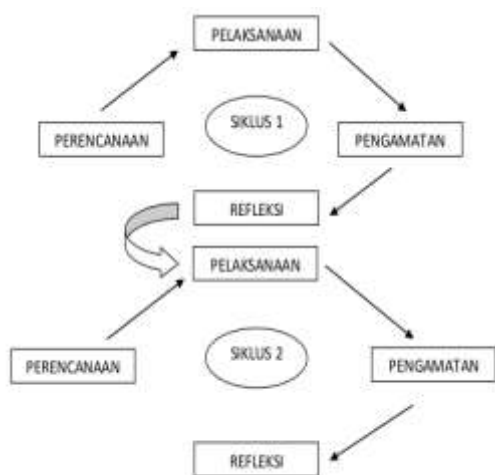
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian Tindakan kelas adalah salah satu Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam mengelola pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan setiap siklus dilakukan tes untuk melihat pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari. Kemudian diadakan refleksi terhadap pembelajaran pada siklus tersebut, selanjutnya hasil refleksi terhadap

pembelajaran pada siklus tersebut, selanjutnya hasil refleksi dijadikan bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Begitu pun seterusnya sampai siklus 2. Apabila pada siklus I hasilnya belum mencapai target yang ditentukan maka dilakukan kembali tindakan pada siklus II.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam bukunya yang berjudul siklus Kemmis dan Mc. Taggart Layaknya sebuah penelitian, PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK. Dalam penelitian ini, pelaksanaan penelitian ini (terdiri dari empat tahap yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan tindakan (*acting*), Pengamatan atau observasi (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Adapun model penelitian yang akan digunakan dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini, peneliti langsung menjadi guru dan bekerja sama dengan teman sejawat dalam melakukan penelitian terhadap pembelajaran langsung.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah kerangka kerja yang dibuat oleh peneliti untuk merencanakan, mengatur dan melaksanakan penelitian agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Tahap-tahap dalam perencanaan tindakan ini adalah:

1. Guru menyusun RPPH sesuai dengan indikator.
2. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
3. Guru mempersiapkan alat observasi, evaluasi dan instrumen penelitian.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tahap implementasi atau penerapan dari rencana penelitian yang sudah disusun, dimana peneliti menggali, mengumpulkan dan mengolah data

yang telah ditetapkan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Guru mengkondisikan anak
2. Guru dan anak membuat aturan main
3. Guru memberikan apresiasi atau pengantar untuk mengaitkan materi
4. Guru memberikan contoh cara bermain *maze* angka dengan benar
5. Guru memberikan kesempatan anak untuk mencoba bermain *maze* angka

c. Pengamatan

Tahap ini adalah mengamati hasil atau dampak dari tindakan-tindakan peserta didik dalam belajar menggunakan *maze* angka. Dalam observasi ini diungkap segala peristiwa yang berhubungan dengan pengajaran maupun respons terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak melalui *maze* angka ini.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, mengevaluasi, membuat perbaikan berdasarkan pengamatan dan catatan lapangan. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan tingkat kegagalan dalam pembelajaran dengan menggunakan *maze* angka. Apabila sudah mencapai target yang

diinginkan maka siklus tindakan dapat berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karena itu hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana hasil belajar masih kurang optimal maka siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya adalah dengan analisis deskriptif dengan menggunakan rumus persentase. Untuk melihat presentase permainan *maze* angka seluruh peserta didik, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Skor Perolehan

N = Skor Ideal.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan kemampuan berhitung. Keberhasilan akan tercapai apabila kemampuan berhitung anak terjadi peningkatan dan sesuai dengan indikator. Apabila 75% dari jumlah anak mencapai keberhasilan minimal, optimal atau bahkan maksimal, maka penelitian ini dikatakan berhasil

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tanggal 22 Juli 2025, peneliti melakukan pengamatan awal. Setelah itu, peneliti lanjut melakukan tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 04-15 Agustus 2025 di RA Al Qur'an El Azzam Parit Malintang Kabupaten Padang Pariaman.

Pada saat pengamatan awal, peneliti menemukan masalah di RA Al Qur'an El Azzam dimana anak kelompok A masih rendah kemampuan dalam berhitung seperti anak belum mampu menulis angka 1-10 dengan tuntas, terbalik dalam menulis angka dan terdapat beberapa anak belum mengenal simbol bilangan.

Berdasarkan observasi, aktivitas belajar anak siklus I dan siklus II yang diamati oleh peneliti menggunakan lembar penilaian anak sebanyak 9 indikator diantaranya: (1) Anak mampu menghitung angka 1-10, (2) anak mampu menghitung banyak gambar 1-10, (3) anak mampu menyebutkan urutan angka maju (1-10), (4) anak mampu menyebutkan urutan angka mundur (10-1), (5) anak mampu mengenal simbol angka 1-10, (6) anak mampu mengenal pola penjumlahan 1-10, (7) anak mampu mencocokkan angka dengan jumlah gambar, (8) Anak mampu menuliskan angka dasar 1-10, (9) anak mampu menghafal bilangan sesuai urutan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I selama 3 pertemuan, anak kelompok A (usia 4-5 tahun) diperoleh hasil peningkatan kemampuan berhitung anak. Hal ini dapat dilihat pada pra siklus anak mencapai skor 28% dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Pada siklus I pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga mengalami peningkatan yaitu dengan skor 59%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga telah mencapai skor 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik

(BSB). Tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *maze* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak selesai pada siklus II. Anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung dari siklus I hingga siklus II. Perbedaan hasil tindakan dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *maze* angka telah meningkat dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan presentase keberhasilan anak persiklus yang mana hasil perolehan pada kondisi awal sebelum melakukan tindakan 28%. Kemudian pada siklus I pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga mengalami perubahan 59%, pada siklus II pertemuan pertama peningkatan kemampuan berhitung

mulai meningkat yaitu 63%, pada siklus II pertemuan kedua kemampuan berhitung anak meningkat lagi menjadi 71%. Keberhasilan pada siklus II pertemuan kedua ini belum mencapai target yang diinginkan. Untuk itu guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan melalui kegiatan permainan *maze* angka, di siklus II pertemuan ketiga meningkat dengan baik menjadi 81%. Pada siklus II ini sudah mendapati hasil yang memuaskan.

Saran dari peneliti untuk sekolah hendaknya dalam kegiatan pembelajaran guru menyediakan kegiatan yang menarik untuk anak-anak terutama bagi anak yang belum mendapatkan stimulus yang cukup. Harapannya adalah selalu meningkatkan perkembangan anak dengan kegiatan-kegiatan yang mendukung karna berhitung sangat penting bagi anak dalam membantu mereka mengembangkan kemampuan kognitif, *problem solving*, berpikir kritis dan dapat membangun dasar yang kuat untuk kemampuan matematika lanjutan di jenjang pendidikan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
Permendiknas tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan* no 58 tahun 2009

Skripsi:

Ulfah, Zakiyah, Abdul Razak, and Irma Rizky Yanti. 2021. *'Efektivitas Permainan Maze Angka Dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini'*, Borneo Journal of Primary Education, 1.2, pp. 103–14

Jurnal :

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
Atri, Syamsiatun. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*, <<http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>>
Devianti, Rika. 2020. *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan dan Konseling 'Mitra Ash-Shibya, Vol. 03, No. 02.
Djamairah, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta)
Hasis, Pertiwi Kamariah. 2022. *Pendekatan Model Pembelajaran Montessori Dalam Pendidikan*

Anak Usia Dini, Jurnal Of Early Childhood Education, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol.3 No.1
Sujiono, Anas. 2009. *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
University press. 2015. *The Action Research Planner* (Third Edition) Waurin Ponds (Deakin kemmis, S. and Mc Taggart, R)