

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini adalah masa dimana suatu individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan maupun perkembangan yang sangat pesat dalam menjalani kehidupan selanjutnya.¹ Setiap anak dilahirkan dengan tingkat kecerdasan dan indikator yang berbeda-beda. Bahkan didalam Al-quran telah dijelaskan tentang keistimewaan dari seorang anak, seperti yang tercantum dalam surah Al-kahfi ayat 46 yaitu:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا
وَحَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Penjelasan ayat Al-quran di atas, dapat di simpulkan bahwa dalam rangka mengembangkan seluruh potensi yang ada pada anak, diharapkan adanya peran pendidik (orang tua dan guru) dalam menstimulus atau merangsang pendidikan anak, sebab di mulai dari pendidikan yang baik akan tercipta anak yang cerdas, sehat, dan berkepribadian yang baik sebagaimana yang diharapkan oleh orang tua pada umumnya.²

Usia dini merupakan masa usia emas (*the golden age*) dimana pada masa ini sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan seluruh aspek kecerdasan yang telah dimiliki oleh setiap anak. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2014), h. 16.

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004), h. 322.

melatih serta mengembangkan kecerdasan anak yaitu salah satunya melalui jenjang pendidikan. Dalam hal ini pendidikan juga telah tercantum dalam Al-quran surat Al-Mujadalah ayat 11 yaitu:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Ayat tersebut menegaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt. Orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain, diberi kepercayaan untuk mengendalikan atau mengelola apa saja yang terjadi dalam kehidupan. Ini artinya tingkatan orang yang beriman dan berilmu lebih tinggi dibanding orang yang tidak berilmu. Sebagai orang tua dan pendidik kita harus menanamkan ilmu pengetahuan dan ilmu keagamaan untuk anak, sejak anak masih di dalam kandungan karena Allah menjanjikan akan menaikkan derajat bagi orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan.³

Berdasarkan peraturan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak mulai lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut baik jenjang pendidikan formal maupun non formal.⁴

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan...*, h. 388.

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 3.

Pendidikan pada anak usia dini berperan sangat penting bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak dengan berbagai aspek-aspek perkembangan. Menurut Permendikbud No.146 Tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Enam aspek perkembangan tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.⁵

Menurut Piaget yang dikutip oleh Allen dan Marotz, Kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan cara pandangya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.⁶ Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Perkembangan kognitif lebih fokus mengenai perubahan dalam cara berpikir, memecahkan masalah, memori, dan intelegensi. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur-angsur sejalan dengan pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif anak yaitu, tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun-dewasa). Dalam hal ini anak usia dini berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak belum mampu berpikir abstrak sehingga dalam pengenalan suatu pembelajaran diperkenalkan dengan benda-benda konkret.⁷

⁵ Depdikbud, Salinan Permendikbud RI No.146 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 4.

⁶ K. Elieen Allen dan LynnR Martotz, *Profil Perkembangan Anak (Pra Kelahiran Hingga Usia 12 Tahun)*, (Jakarta: PT: Indeks, 2010), h. 29-30.

Menurut Khadijah tujuan dari pengembangan kognitif diarahkan dalam berbagai bidang yaitu salah satunya dalam bidang aritmatika. Pengembangan aritmatika adalah pengembangan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan atau konsep berhitung permulaan.⁸ Menurut Susanto kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.⁹

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berhitung permulaan. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan berhitung permulaan lebih ditekankan pada pemahaman anak dalam mengidentifikasi konsep-konsep berhitung permulaan melalui kegiatan bermain. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, sangat penting bagi guru dan orangtua untuk membuat anak memahami konsep dasarnya terlebih dahulu. Mengacu pada hasil penelitian Piaget, tahapan berhitung permulaan pada anak usia dini meliputi tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang. Ketiga tahapan tersebut dimulai dari memahami konsep matematika, kemudian

⁷ Yuliani Nurani sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 3.7.

⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 52.

⁹ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 98.

menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan dan akhirnya anak akan memahami lambang bilangan.¹⁰

Sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, maka dalam mengajarkan berhitung permulaan dapat dilakukan dengan tahap yang sederhana yaitu menghitung benda konkret, pemahaman konsep seperti pengenalan lambang bilangan, kemudian ketahap pengenalan lambang bilangan sampai dengan tahap operasi bilangan (penjumlahan dan pengurangan). Hal ini sesuai dengan pendapat Khadijah dalam Sujiono, yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung permulaan yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu, mengenali atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, memberi nilai pada bilangan suatu himpunan benda, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.¹¹ Hal ini juga dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini di lingkup perkembangan kognitif, bahwa pada usia 4-5 tahun anak mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang bilangan dan huruf.¹²

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin, kemampuan kognitif, khususnya pada kemampuan berhitung permulaan anak sudah berkembang namun kurang optimal seperti anak masih sering salah membilang banyak benda 1-10, anak masih kurang mengenal

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedomam Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 6.

¹¹ Yuliani Nurani sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif...*, h. 53.

¹² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Madya Duta Jakarta), h. 26.

konsep bilangan 1-10 dan anak sering tertukar dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10. Berikut ini data hasil pengamatan terhadap perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan melalui kegiatan memasang jumlah benda ke lambang bilangannya pada lembar kerja anak (LKA), pada kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin.

Tabel I
Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pra Siklus

Kategori	Sebelum Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	14,28%
Mulai Berkembang (MB)	6	42,86%
Belum Berkembang (BB)	6	42,86%
Total	14	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat anak yang menunjukkan kemampuan berhitung permulaannya berkembang sangat baik, hanya terdapat dua anak yang menunjukkan berkembang sesuai harapan dengan persentase 14,28%, selanjutnya terdapat enam anak yang menunjukkan mulai berkembang dengan persentase 42,86%, dan terdapat enam anak yang menunjukkan belum berkembang dengan persentase 42,86%. Hal tersebut terjadi karena media pembelajaran dalam ranah kognitif masih jarang di gunakan. Guru lebih sering menulis di papan tulis untuk menstimulus berhitung anak, dan penggunaan media hanya ke arah kreativitas atau motoriknya saja seperti anak menjahit, membuat kolase, dan lain sebagainya. Sangat jarang guru memberikan media yang bersangkutan dengan angka atau hitung-hitungan dasar yang mudah dimengerti oleh anak usia dini. Oleh sebab itu, anak menjadi kurang aktif dan

antusias dalam kegiatan pembelajaran berhitung, anak terlihat bosan, dan kurang tertarik dengan kegiatan pada lembar kerja anak.

Dalam membangun pengetahuan pada anak tidak terlepas dari peran seorang guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang dilakukannya.¹³ Guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran, karena alat permainan selain untuk memenuhi naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Mukhtar Latif jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang mampu membuat anak usia dini memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.¹⁴ Dengan penggunaan media untuk bermain diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan serta dapat meningkatkan minat anak dalam belajar serta menstimulasi anak untuk bereksplorasi dalam menggali dan menemukan pengetahuan baru sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif.

Permainan *maze* merupakan permainan pemecahan masalah yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah

¹³ Yuliani Nurani sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif...*, h. 58.

¹⁴ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 152.

ditetapkan. Dalam permainan edukatif *maze* anak-anak harus menemukan beberapa jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Terdapat beberapa bentuk *maze* untuk anak-anak seperti bentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk sekolah dan lain-lain. Mainan edukatif *maze* adalah usaha untuk melakukan penemuan baru dalam dunia bermain anak. Permainan *maze* ini, bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, khususnya pada perkembangan aspek kognitif, misalnya anak mampu mencari jalan yang sangat efektif untuk bisa sampai ke tujuan yang diinginkan.¹⁵ Oleh sebab itu peneliti memiliki ketertarikan untuk memasukkan angka atau hitung-hitungan matematika kedalam media *maze*, yang ditujukan untuk menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan berhitung permulaan anak agar pemikiran anak tentang sulitnya matematika itu sirna dan digantikan dengan permainan yang menyenangkan dan lebih menarik agar memudahkan anak untuk belajar.

Mengacu pada temuan-temuan permasalahan di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan *Maze* Matematika Pada Anak Kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin”.

¹⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT Grasindo, 2000) h.22.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin melalui permainan *maze* matematika?
2. Bagaimanakah aktivitas anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin dalam kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin setelah menggunakan permainan *maze* matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin melalui permainan *maze* matematika.
2. Aktivitas anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin dalam kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika.

3. Hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin setelah menggunakan permainan *maze* matematika.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi anak.
 - a. Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dimana anak dapat belajar berhitung 1-10.
 - b. Penggunaan media *maze* matematika membuat anak merasa lebih rileks dan termotivasi saat pembelajaran berhitung 1-10.
 - c. Model pembelajaran seperti ini dapat menstimulus jiwa eksplorasi anak sehingga anak dapat menemukan sendiri pengetahuannya.
2. Bagi guru
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi guru PAUD untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
 - b. Penggunaan media *maze* matematika diharapkan memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Memberikan acuan pembelajaran untuk berhitung 1-10 kepada anak melalui tahapan yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks.

3. Bagi orang tua

Pembelajaran ini dapat menambah wawasan orang tua tentang manfaat dan fungsi media pembelajaran yang tepat bagi perkembangan kemampuan kognitif anak sehingga dapat berkembang dengan optimal.

4. Bagi sekolah

Menjadi referensi bagi sekolah dalam mengatasi berbagai hambatan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya yang berhubungan dengan kemampuan berhitung 1-10 dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran. Sehingga hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul pada Penelitian Tindakan Kelas ini, untuk memperjelas maksud dan ruang lingkup maka dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung permulaan merupakan salah satu aspek penting dalam lingkup perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. kemampuan berhitung permulaan merupakan suatu kemampuan dalam memahami konsep dasar matematika sederhana seperti mengenal angka, bilangan, dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Aspek yang dinilai pada kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan membilang banyak benda 1-10,

mengenal konsep bilangan 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10.

2. Permainan *maze* matematika adalah sebuah permainan dengan menggunakan media *maze* matematika untuk mencari jalan keluar pada jalan yang berliku. Media *maze* matematika dibuat dari kertas karton yang dilaminating dan dimodifikasi dengan menambahkan kegiatan mengenal lambang bilangan, konsep bilangan 1-10, serta menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10. Media *maze* matematika akan dibuat sebanyak jumlah anak kelompok A sehingga dalam proses pembelajaran masing-masing anak akan mendapatkan satu media *maze* matematika.
3. Anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin adalah anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar tumbuh dan berkembang dengan maksimal.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan oleh penulis sebagai bahan pembandingan, terdapat beberapa penelitian yang hasilnya relevan, antara lain:

1. Udani, I G.A.K. Ari,dkk (2013) dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Teknik *Maze* untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Perkembangan

kognitif dan kreativitas anak dengan penerapan teknik maze. Skor Perkembangan kognitif anak meningkat pada pembelajaran pertama sampai dengan pembelajaran kedua sebesar 46,15% dan skor kreativitas anak meningkat di pembelajaran pertama sampai dengan pembelajaran kedua sebesar 53,85%, hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik maze yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah pada media *maze*. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian yaitu mengembangkan kreatifitas dan kemampuan kognitif, sedangkan peneliti objeknya yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, serta anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu anak kelompok A.

2. Vediasmari dkk (2015) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media *Maze* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase rata-rata perkembangan kognitif anak dengan bantuan media *maze*, pada pertemuan I sebesar 78,1% yang berada pada kategori sedang dan pada pertemuan II meningkat menjadi sebesar 83,01% berada pada kategori tinggi pada pertemuan II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode problem solving berbantuan media mazed dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak

¹⁶ Udani, I G.A.K. Ari, dkk. Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. *Jurnal Pendas Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4 No. 1, 2013.

pada kelompok B Semester II di TK Cudha Crama Singaraja Tahun Pelajaran 2014/ 2015.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah pada media *maze*. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian yaitu metode problem solving, sedangkan peneliti objeknya yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, serta anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu anak kelompok A.

3. Constantina dan Hasibuan (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak saat sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan permainan *maze* angka. Hasil perkembangan mengenal lambang bilangan saat sebelum perlakuan yaitu 5,04 dan mengalami peningkatan menjadi 7,81 setelah diberikan perlakuan. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan *maze* angka.¹⁸

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah pada anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu anak kelompok A. Sedangkan perbedaannya pada

¹⁷ Vediasmari, dkk. Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan MediaMaze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 3 No. 1. 2015.

¹⁸ Constantina Hasibuan. Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan PAUD SD Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 4 No. 2. 2015.

objek penelitian yaitu mengenal lambang bilangan, sedangkan peneliti objeknya yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Serta pada media penelitian yaitu *maze* angka, sedangkan peneliti medianya yaitu *maze* matematika.

Berdasarkan beberapa jurnal yang ditulis memiliki kesamaan pada peningkatan kemampuan kognitif anak. Sedangkan perbedaanya terletak pada objek penelitiannya yaitu kemampuan berhitung permulaan, subjek penelitian yaitu kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin, serta pada jenis peniliatiannya yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian relevan yang ditulis menggambarkan adanya pengaruh media terhadap kognitif anak dalam hal perkembangan mengenal labang bilangan anak. Melalui beberapa jurnal yang dikutip membantu menambah referensi dalam penulisan penelitian ini.