

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan Kegiatan Permainan *Maze* Matematika

Pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika merupakan upaya yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Hal ini dilakukan karena kondisi awal kemampuan berhitung permulaan anak belum mencapai target rata-rata keberhasilan. Dalam melaksanakan kegiatan ini, peneliti berkolaborasi dengan guru pendamping kelompok A. Peneliti merupakan pelaku tindakan bekerjasama dengan guru sebagai observer dalam pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus yang setiap siklusnya diadakan empat pertemuan. Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berikut ini uraian pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin.

1. Siklus I

a. Siklus I Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Minggu, 21 Maret 2021.

Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, tanggal 22 Maret 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru mempersilahkan anak untuk bersama-sama memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar II Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Pertama**



**Gambar III Kegiatan Permainan Maze Matematika
Pertemuan Pertama**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai

belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan pertama, menunjukkan peningkatan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin, masih rendah. Hanya terdapat tiga anak dengan persentase 21,43% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Berdasarkan pengamatan, anak umumnya mulai tertarik pada media *maze* matematika namun anak kurang antusias sehingga anak kurang tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru, dalam hal ini anak terlihat asik bermain sendiri dan berbicara dengan temannya akibatnya anak kurang aktif dalam kegiatan mencari jejak, anak cenderung diam dan mengerjakan terkesan asal-asalan.

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada pertemuan pertama belum optimal. Guru memperoleh skor 41, dengan persentase 51,24% berada pada kategori cukup aktif. Berdasarkan pengamatan, guru masih lalai dalam menata ruang dan sumber belajar, guru kurang aktif dalam mengelola interaksi kelas, guru kurang bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif

anak terhadap kegiatan bermain, guru kurang menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru kurang aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru kurang aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta belum maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus I pertemuan pertama

Media *maze* matematika yang digunakan cukup menarik buat anak sehingga anak-anak tertarik namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan *maze* matematika. Beberapa anak mulai tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain. Beberapa anak mulai aktif dalam kegiatan mencari jejak. namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan.

b) Kekurangan pada siklus I pertemuan pertama

Beberapa anak masih berlari-larian sehingga suasana kurang kondusif. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya. Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba kegiatan bermain. Hal ini terjadi karena

anak belum pernah menggunakan media *maze* matematika dan jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Senin, 22 Maret 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, tanggal 23 Maret 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk

ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru meminta anak bergiliran sesuai urutan nama yang dipanggil maju kedepan kelas untuk memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada

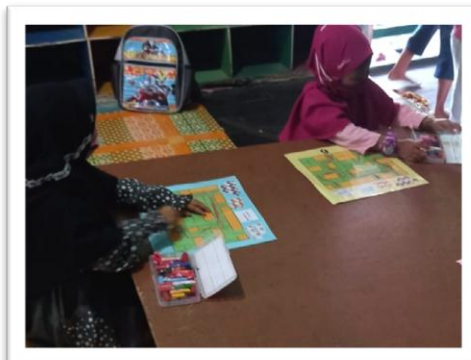
anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar IV Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Kedua**



**Gambar V Kegiatan Permainan *Maze* Matematika
Pertemuan Kedua**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan kedua, menunjukkan peningkatan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mulai meningkat. Terdapat enam anak dengan persentase 42,85% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Berdasarkan pengamatan, anak cukup tertarik pada media *maze* matematika. Anak mulai antusias sehingga anak mulai tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru namun sesekali anak masih berbicara dengan temannya. Anak mulai aktif dalam

kegiatan mencari jejak, namun anak masih terlihat malu dan ragu-ragu dalam mengerjakan.

Hasil observasi aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada pertemuan kedua mulai meningkat. Guru memperoleh skor 51, dengan persentase 63,75% berada pada kategori aktif. Berdasarkan pengamatan, guru mulai aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru mulai aktif dalam mengelola interaksi kelas, guru mulai bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain, guru mulai menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru kurang aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru kurang aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta kurang maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus I pertemuan kedua

Media *maze* matematika yang digunakan cukup menarik buat anak sehingga anak-anak tertarik namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan *maze* matematika. Anak

mulai tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain. Anak mulai aktif dalam kegiatan mencari jejak. namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan.

b) Kekurangan pada siklus I pertemuan kedua

Saat guru memberikan penjelasan dan aturan bermain, masih ada anak yang tidak menghiraukan, sesekali ada anak terlihat berbicara dengan temannya akibatnya anak masih bingung cara memainkan dan anak belum memahami penggunaan media *maze* matematika dengan benar. Anak kesulitan menggunakan spidol untuk menandai jalur pada media *maze* matematika. Anak berlari-larian sehingga suasana kurang kondusif. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya. Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba kegiatan bermain. Hal ini terjadi karena anak belum pernah menggunakan media *maze* matematika dan jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

c. Siklus I Pertemuan Ketiga

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Selasa, 23 Maret 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan maze matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu, tanggal 24 Maret 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru mempersilahkan anak untuk bersama-sama memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar VI Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Ketiga**



**Gambar VII Kegiatan Permainan *Maze Matematika*
Pertemuan Ketiga**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai

belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan ketiga, menunjukkan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan. Terdapat tujuh anak dengan persentase 50% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Berdasarkan pengamatan, anak cukup tertarik pada media *maze* matematika. Anak mulai antusias sehingga anak mulai tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru namun sesekali beberapa anak masih berbicara dengan temannya. Anak mulai aktif dalam kegiatan mencari jejak, namun anak masih terlihat malu dan ragu-ragu dalam mengerjakan.

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan ketiga cukup meningkat. Guru memperoleh skor 58, dengan persentase 72,5% berada pada kategori aktif. Berdasarkan pengamatan, guru mulai aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru mulai aktif dalam mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru mulai bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain, guru mulai menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada

anak, guru mulai aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru mulai aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta mulai maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus I pertemuan ketiga

Media *maze* matematika yang digunakan cukup menarik buat anak sehingga anak-anak tertarik namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan *maze* matematika. Anak cukup tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain. Anak cukup aktif dalam kegiatan mencari jejak. namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan.

b) Kekurangan pada siklus I pertemuan ketiga

Saat guru memberikan penjelasan dan aturan bermain, masih ada beberapa anak yang tidak menghiraukan, sesekali ada anak terlihat berbicara dengan temannya akibatnya anak masih bingung cara memainkan dan anak belum memahami penggunaan media *maze* matematika dengan benar. Anak

kesulitan menggunakan spidol untuk menandai jalur pada media *maze* matematika. Anak berlari-larian sehingga suasana kurang kondusif. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya. Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba kegiatan bermain. Hal ini terjadi karena anak belum pernah menggunakan media *maze* matematika dan jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

d. Siklus I Pertemuan Keempat

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Rabu, 24 Maret 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran.

Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan keempat dilakukan pada hari Kamis, tanggal 25 Maret 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu

hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada

masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru meminta anak bergiliran sesuai urutan nama yang dipanggil maju kedepan kelas untuk memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar VIII Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Keempat**



**Gambar IX Kegiatan Permainan *Maze* Matematika
Pertemuan Keempat**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan keempat, menunjukan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin meningkat. Hasil

observasi aktivitas anak pada siklus I, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel VIII
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

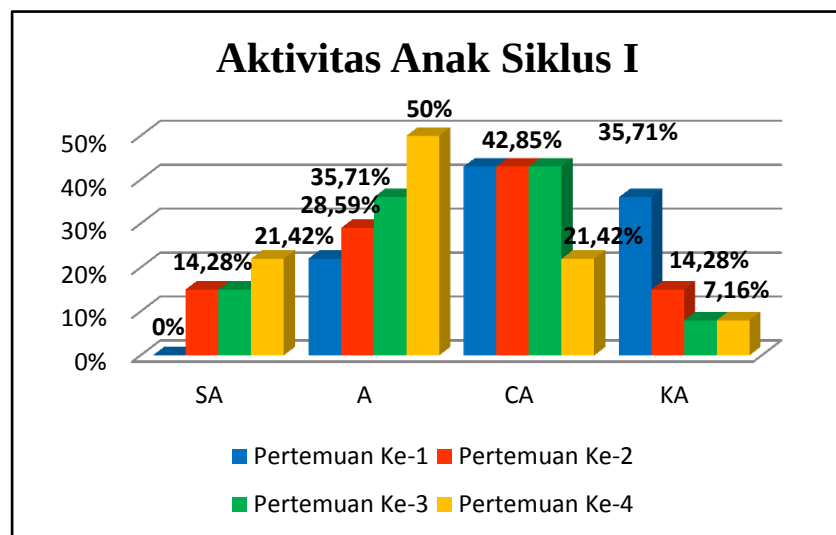
Kategori	Siklus I			
	Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	Pertemuan Ke-3	Pertemuan Ke-4
SA	0%	14,28%	14,28%	21,42%
A	21,43%	28,59%	35,71%	50%
CA	42,85%	42,85%	42,85%	21,42%
KA	35,72%	14,28%	7,16%	7,16%
Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam kegiatan permainan *maze* matematika mengalami peningkatan namun belum mencapai nilai indikator keberhasilan. Persentase anak dengan kategori aktif (aktif dan sangat aktif) hingga akhir siklus I masih berada pada angka 71,42% sedangkan dalam indikator keberhasilan penelitian, aktifitas anak dengan kategori aktif seharusnya berada pada angka 80%. Anak yang berada dalam kategori sangat aktif berjumlah 3 anak dengan persentase 21,42% yang terdiri dari dua anak laki-laki dan satu anak perempuan, sedangkan anak yang berada dalam kategori aktif berjumlah 7 anak dengan persentase 50% yang terdiri dari tiga anak laki-laki dan empat anak perempuan.

Berdasarkan pengamatan, anak tertarik pada media *maze* matematika. Anak cukup antusias sehingga anak cukup tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru

namun beberapa anak masih sesekali berbicara dengan temannya. Anak cukup aktif dalam kegiatan mencari jejak, namun anak masih terlihat ragu-ragu dalam mengerjakan. Hasil observasi aktivitas anak pada siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar X
Diagram Observasi Aktivitas Anak Siklus I



Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

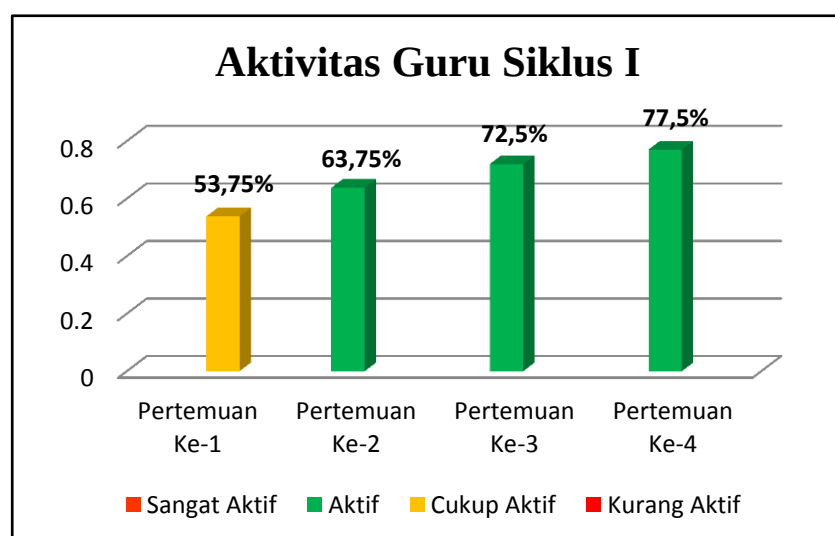
Tabel IX
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Keterangan	Siklus I		
	Skor	Persentase	Kategori
Pertemuan Ke-1	43	53,75%	Cukup Aktif
Pertemuan Ke-2	51	63,75%	Aktif
Pertemuan Ke-3	58	72,5%	Aktif
Pertemuan Ke-4	62	77,5%	Aktif

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan

anak, mengalami peningkatan namun belum mencapai nilai indikator keberhasilan. Hingga akhir siklus I, guru memperoleh skor 62, dengan persentase 77,5% berada pada kategori aktif, sedangkan dalam indikator keberhasilan penelitian, aktifitas guru seharusnya berada pada skor nilai 65-80 atau 82%-100% dikategori sangat aktif. Berdasarkan pengamatan, guru cukup aktif membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru cukup aktif menata ruang dan sumber belajar, guru cukup aktif mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru cukup aktif menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, dan cukup maksimal menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar XI
Diagram Observasi Aktivitas Guru Siklus I



Berdasarkan hasil tes dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada siklus I, menunjukkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan. Hasil tes kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel X
Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus I

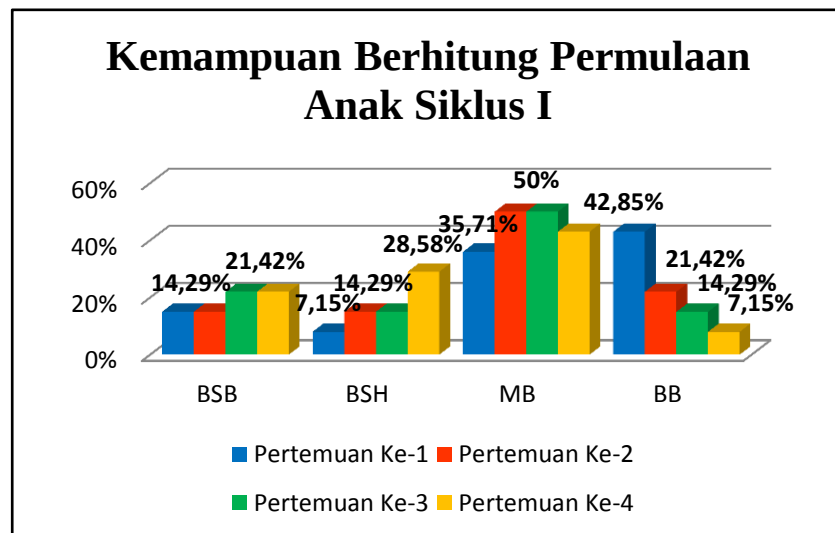
Kategori	Siklus I	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	21,42%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	28,58%
Mulai Berkembang (MB)	6	42,85%
Belum Berkembang (BB)	1	7,15%
Total	14	100%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan *maze* matematika mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan namun belum mencapai nilai indikator keberhasilan. Persentase anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik) hingga akhir siklus I masih berada pada angka 50% sedangkan dalam indikator keberhasilan penelitian, kemampuan berhitung permulaan anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik) seharusnya berada pada angka 80%.

Pada akhir siklus I hanya terdapat tiga anak yang menunjukkan kemampuan berhitung permulaannya berkembang sangat baik dengan persentase 21,42% terdiri dari dua anak laki-laki dan satu anak perempuan. Terdapat empat anak yang menunjukkan berkembang sesuai harapan dengan persentase 28,58% terdiri dari tiga anak laki-laki dan satu anak perempuan, selanjutnya terdapat enam anak yang menunjukkan mulai berkembang dengan persentase 42,85% terdiri dari dua anak laki-laki dan empat anak perempuan, dan hanya terdapat satu anak yang menunjukkan belum berkembang dengan persentase 7,15% terdiri dari satu anak laki-laki.

Berdasarkan pengamatan, anak mampu menghitung jumlah benda dan menunjuk lambang bilangan dalam kegiatan memasang jumlah benda ke lambang bilangannya namun terdapat lebih dari satu yang salah sehingga masih harus diingatkan oleh guru. Hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar XII
Diagram Hasil Kemampuan berhitung Permulaan Anak
Siklus I



4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus I pertemuan keempat

Media *maze* matematika yang digunakan menarik buat anak sehingga anak-anak tertarik namun belum maksimal dalam mengikuti kegiatan permainan *maze* matematika. Anak tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain. Anak aktif dalam kegiatan mencari jejak.

b) Kekurangan pada siklus I pertemuan keempat

Saat guru memberikan penjelasan dan aturan bermain, masih ada anak yang tidak menghiraukan, sesekali ada anak terlihat

berbicara dengan temannya akibatnya anak masih bingung cara memainkan dan anak belum memahami penggunaan media *maze* matematika dengan benar. Anak kesulitan menggunakan spidol untuk menandai jalur pada media *maze* matematika. Anak berlari-larian sehingga suasana kurang kondusif. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya. Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba kegiatan bermain. Hal ini terjadi karena anak belum pernah menggunakan media *maze* matematika dan jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

Berikut ini solusi untuk memperbaiki kekurangan pada pertemuan akhir siklus I.

- a) guru berusaha menata ruang dan area bermain untuk memudahkan kegiatan.
- b) Guru berusaha menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif.
- c) Guru berusaha menggunakan pendekatan saintifik.
- d) Guru berusaha memperbaiki pola interaksi dan komunikasi dengan anak, agar anak memahami penjelasan dan arahan dari guru.

- e) Guru berusaha memberikan penjelasan yang mudah dipahami dan berulang tentang penggunaan media *maze* matematika dan cara memainkannya yang benar.
- f) Guru berusaha memberikan reward berupa pujian dan memotivasi anak agar percaya diri dan mau mengikuti kegiatan.
- g) Guru berusaha melakukan pendekatan dengan menunjukan sikap ramah, penuh perhatian dan sabar pada anak agar terjalin hubungan yang baik sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru.
- h) Guru mendahulukan anak yang paling tertib untuk memulai kegiatan.

2. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan Kelima

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Minggu, 04 April 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus

Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan kelima dilakukan pada hari Senin, tanggal 05 April 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru mempersilahkan anak untuk bersama-sama memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar XIII Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Kelima**



**Gambar XIV Kegiatan Permainan *Maze* Matematika
Pertemuan Kelima**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai

belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan kelima, menunjukkan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan, terdapat sepuluh anak dengan persentase 71,42% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif).

Berdasarkan pengamatan, anak tertarik pada media *maze* matematika. Anak cukup antusias sehingga anak cukup tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru namun beberapa anak masih sesekali berbicara dengan temannya. Anak cukup aktif dalam kegiatan mencari jejak namun anak masih terlihat ragu-ragu dalam mengerjakan.

Hasil observasi aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada pertemuan kelima mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai indikator keberhasilan. Guru memperoleh skor 69, dengan persentase 86,25% berada pada kategori sangat aktif. Berdasarkan pengamatan, guru cukup aktif dalam membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru cukup aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru cukup aktif dalam

mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru cukup aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru cukup aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta cukup maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus II pertemuan kelima

Media *maze* matematika yang digunakan menarik buat anak sehingga anak-anak tertarik dalam mengikuti kegiatan permainan *maze* matematika. Anak tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain. Anak aktif dalam kegiatan mencari jejak.

b) Kekurangan pada siklus II pertemuan kelima

Dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika dalam pembelajaran, sesekali ada anak terlihat berbicara dengan temannya akibatnya anak kurang fokus menyelesaikan tugas. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya.

Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba kegiatan bermain.

b. Siklus II Pertemuan Keenam

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Senin, 05 April 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan maze matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan keenam dilakukan pada hari Selasa, tanggal 06 April 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk

keruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru meminta anak bergiliran sesuai urutan nama yang dipanggil maju kedepan kelas untuk memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada

anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

Gambar XV Penjelasan Materi dan Aturan Bermain *Maze* Matematika Pertemuan Keenam



Gambar XVI Kegiatan Permainan *Maze* Matematika Pertemuan Keenam



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan keenam, menunjukan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai indikator keberhasilan, yaitu terdapat dua belas anak dengan persentase 85,71% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Berdasarkan pengamatan, anak sangat tertarik pada media *maze* matematika. Anak antusias sehingga anak tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru walaupun sesekali pandangan mata anak tidak terarah pada guru dan sambil melirik temannya. Anak aktif

dalam kegiatan mencari jejak namun beberapa anak masih terlihat ragu-ragu dalam mengerjakan.

Hasil observasi aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada pertemuan keenam mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai indikator keberhasilan, yaitu guru memperoleh skor 69, dengan persentase 86,25% berada pada kategori sangat aktif. Berdasarkan pengamatan, guru aktif dalam membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru aktif dalam mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, maka hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a) Keberhasilan pada siklus II pertemuan keenam

Media *maze* matematika yang digunakan menarik buat anak sehingga anak-anak sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan

permainan *maze* matematika. Anak sangat tenang dan fokus saat mendengarkan guru terkait penjelasan dan aturan bermain, serta anak sangat aktif dalam kegiatan mencari jejak.

b) Kekurangan pada siklus II pertemuan keenam

Sesekali anak masih terlihat berbicara dengan temannya akibatnya anak kurang fokus menyelesaikan tugas. Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut media dengan temannya.

c. Siklus II Pertemuan Ketujuh

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Selasa, 06 April 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran.

Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan ketujuh dilakukan pada hari Rabu, tanggal 07 April 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu

hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada

masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *maze* matematika, guru mempersilahkan anak untuk bersama-sama memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar XVII Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Ketujuh**



**Gambar XVIII Kegiatan Permainan *Maze* Matematika
Pertemuan Ketujuh**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan ketujuh, menunjukan aktivitas anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan dan telah

mencapai nilai indikator keberhasilan, yaitu terdapat tiga belas anak dengan persentase 92,85% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Berdasarkan pengamatan, anak sangat tertarik pada media *maze* matematika. Anak antusias sehingga anak tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru walaupun sesekali pandangan mata anak tidak terarah pada guru dan sambil melirik temannya. Anak aktif dalam kegiatan mencari jejak namun beberapa anak masih terlihat ragu-ragu dalam mengerjakan.

Hasil observasi aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada pertemuan ketujuh mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai indikator keberhasilan, yaitu guru memperoleh skor 78, dengan persentase 97,5% berada pada kategori sangat aktif. Berdasarkan pengamatan, guru aktif dalam membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru aktif dalam mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak pada siklus II dinyatakan telah berhasil dan telah mencapai indikator keberhasilan. Namun, masih ada sedikit kekurangan sehingga masih memerlukan satu tindakan pementapan lagi.

d. Siklus II Pertemuan Kedelapan

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan hari Rabu, 07 April 2021. Peneliti menentukan perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran. Adapun perencanaannya meliputi:

a) Tema Pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah binatang subtema binatang ternak.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun peneliti dengan bekerjasama dengan guru pendamping, sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan permainan *maze* matematika tercantum dalam materi pembelajaran.

c) Alat dan Bahan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan permainan *maze* matematika, yaitu papan *maze* matematika, krayon, dan seperangkat gambar tema binatang.

d) Lembar Observasi dan Lembar Penilaian

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas anak, sedangkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan permainan *maze* matematika.

e) Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pertemuan kedelapan dilakukan pada hari Kamis, tanggal 08 April 2021, dengan tema binatang subtema binatang ternak dengan model pembelajaran kelompok. Adanya kebijakan pemerintah terkait upaya pencegahan penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin diadakan dengan adanya persetujuan dari orang tua, dilaksanakan mengikuti aturan yaitu hanya dalam waktu 3 x 30 menit dan menerapkan protokol

kesehatan. Berikut ini deskripsi langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.30 wita, ketika bel sekolah berbunyi, anak-anak dengan tertib bergiliran masuk ke ruang kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan anak-anak untuk minum dan ke toilet terlebih dahulu. Kemudian, anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Kegiatan dimulai dengan guru memberi salam dan mengabsen anak. Selanjutnya mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, dan mengucapkan asmaulhusna.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini dan menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan *maze* matematika. Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk rapi, lalu memberikan penjelasan mengenai cara, aturan bermain, dan contohnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak menghitung jumlah binatang dan menunjukan lambang bilangan yang sesuai. Setelah mengerti, Guru membagikan seperangkat media *maze* matematika pada masing-masing anak. Saat semua anak telah mendapatkan

seperangkat media *maze* matematika, guru meminta anak bergiliran sesuai urutan nama yang dipanggil maju kedepan kelas untuk memulai kegiatan permainan *maze* matematika dengan didahului membaca basmalah. Guru memberikan motivasi kepada anak agar aktif, memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan saat permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mengerjakannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan *maze* matematika yang dilakukan oleh anak. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan *maze* matematika pada guru dan membereskan peralatan mainnya. kemudian diperbolehkan untuk istirahat ditempat duduk.

**Gambar XIX Penjelasan Materi dan Aturan Bermain
Maze Matematika Pertemuan Kedelapan**



**Gambar XX Kegiatan Permainan *Maze* Matematika
Pertemuan Kedelapan**



c) Kegiatan Akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak diminta untuk duduk melingkar dengan rapi. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a selesai belajar, guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, mengambil tas, dan pulang.

3) Tahap Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada pertemuan kedelapan, menunjukan aktivitas anak kelompok A RA Islam

Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin meningkat. Hasil observasi aktivitas anak pada siklus II, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel XI
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

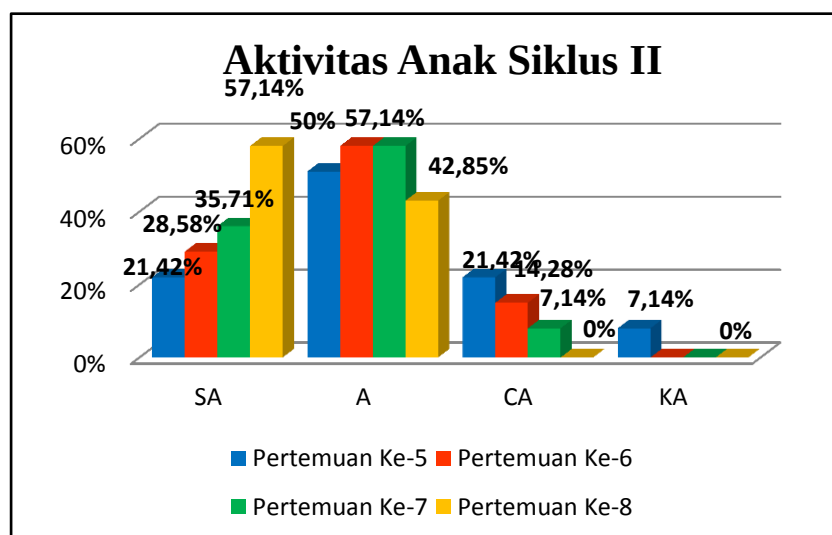
Kategori	Siklus I			
	Pertemuan Ke-5	Pertemuan Ke-6	Pertemuan Ke-7	Pertemuan Ke-8
SA	21,42%	28,58%	35,71%	57,14%
A	50%	57,14%	57,14%	42,86%
CA	21,42%	14,28%	7,15%	0%
KA	7,16%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam kegiatan permainan *maze* matematika mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai indikator keberhasilan, yaitu terdapat empat belas anak dengan persentase 100% yang berada pada kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif). Anak yang berada dalam kategori sangat aktif berjumlah delapan anak dengan persentase 57,14% yang terdiri dari lima anak laki-laki dan tiga anak perempuan, sedangkan anak yang berada dalam kategori aktif berjumlah enam anak yang terdiri dari tiga anak laki-laki dan tiga anak perempuan.

Berdasarkan pengamatan, anak sangat tertarik pada media *maze* matematika. Anak sangat antusias sehingga anak tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru sehingga anak sangat aktif dalam kegiatan mencari jejak.

Hasil observasi aktivitas anak pada siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar XXI
Diagram Observasi Aktivitas Anak Siklus II



Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

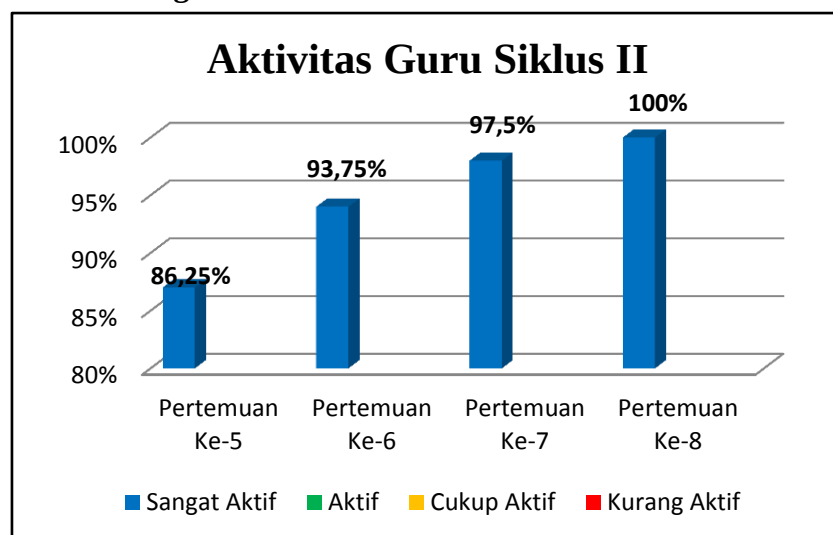
Tabel XII
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Keterangan	Siklus II		
	Skor	Persentase	Kategori
Pertemuan Ke-5	69	89,25%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-6	75	93,75%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-7	78	97,5%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-8	80	100%	Sangat Aktif

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan pengamatan, guru sangat aktif membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru sangat aktif menata ruang dan sumber belajar, guru sangat aktif mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan

sabar kepada anak, guru aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru sangat aktif menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar XXII
Diagram Observasi Aktivitas Guru Siklus II



Berdasarkan hasil tes dalam pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada siklus II, menunjukkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan. Hasil tes kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus II, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

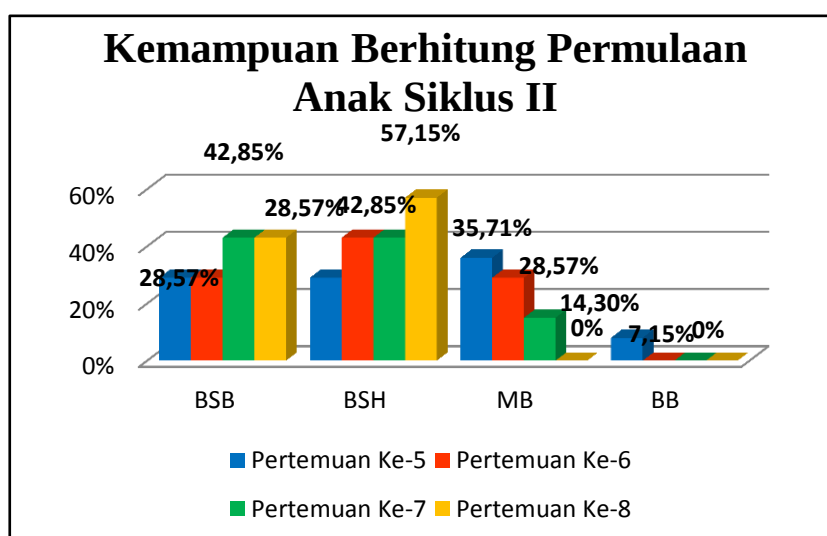
Tabel XIII
Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus II

Kategori	Siklus II	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	42,85%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	57,15%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Total	14	100%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan. Pada akhir siklus II, terdapat enam anak yang menunjukkan kemampuan berhitung permulaannya berkembang sangat baik dengan persentase 42,85% terdiri dari lima anak laki-laki dan satu anak perempuan. Terdapat delapan anak yang menunjukkan berkembang sesuai harapan dengan persentase 57,15% terdiri dari tiga anak laki-laki dan lima anak perempuan, selanjutnya tidak terdapat anak yang menunjukkan mulai berkembang dan belum berkembang. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu terdapat empat belas anak dengan persentase 100% dengan kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Berdasarkan pengamatan, anak mampu menghitung jumlah benda dan menunjuk lambang bilangan dalam kegiatan memasang jumlah benda ke lambang bilangannya secara mandiri.

Hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika pada siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.

Gambar XXIII
Diagram Hasil Kemampuan berhitung Permulaan Anak
Siklus II



4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada akhir siklus siklus II, pelaksanaan kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, diperoleh peningkatan aktivitas anak sebesar 100% dengan kategori aktif (kategori aktif dan sangat aktif) yaitu terdiri dari delapan anak dengan persentase 57,14% berkategori sangat aktif dan enam anak dengan persentase 42,86% berkategori aktif, selanjutnya diperoleh peningkatan aktivitas guru sebesar 100% dengan skor 80 berkategori sangat aktif.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan permainan *maze* matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dalam pembelajaran pada siklus II dinyatakan telah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, tidak perlu untuk melanjutkan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

B. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Setelah Diterapkan Kegiatan Permainan *Maze* Matematika

Kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan hanya berada pada angka 14,28% dalam kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) dari empat belas anak yang diteliti. Adapun perbandingan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dan siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel XIV
Perbandingan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak
Sebelum Tindakan dan Siklus I

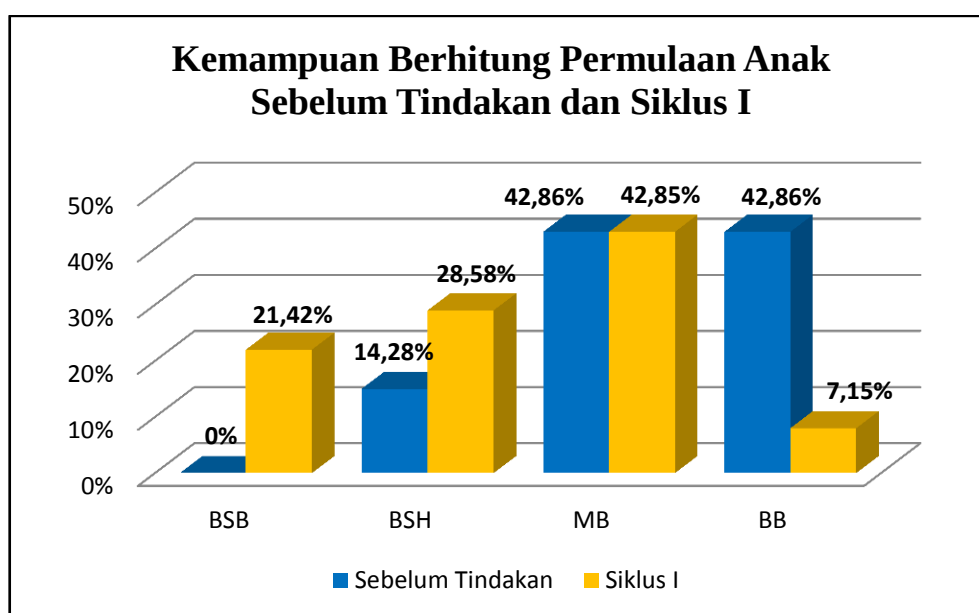
Kategori	Sebelum Tindakan		Siklus I	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
BSB	0	0%	3	21,42%
BSH	2	14,28%	4	28,58%
MB	6	42,86%	6	42,85%
BB	6	42,86%	1	7,15%
Total	14	100%	14	100%

Berdasarkan tabel, kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan. Pada sebelum tindakan, belum terdapat anak yang memasuki kategori berkembang sangat baik dan pada siklus I terdapat tiga anak dengan persentase 21,42% dengan kategori berkembang sangat

baik. Pada kategori berkembang sesuai harapan sebelum tindakan, terdapat dua anak dengan persentase 14,28% dan pada siklus I terdapat empat anak dengan persentase 28,58%. Pada kategori mulai berkembang sebelum tindakan, terdapat enam anak dengan persentase 42,86% dan pada siklus I juga terdapat enam anak dengan persentase 42,86% , sedangkan pada kategori belum berkembang sebelum tindakan, terdapat enam anak dengan persentase 42,86% dan pada siklus I terdapat satu anak dengan persentase 7,15%.

Apabila kemampuan berhitung permulaan anak dikonversikan antara kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, maka pada sebelum tindakan mencapai 14,28%. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 35,72% menjadi 50,00%. Hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dan siklus I dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

Gambar XXIV
Diagram Perbandingan Kemampuan Berhitung Permulaan anak
Sebelum tindakan dan Siklus I



Pada siklus I, kemampuan berhitung permulaan anak mencapai 50,00% dalam kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 100% menjadi 100% dalam kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Adapun perbandingan peningkatan kemampuan motorik halus anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel XV
Perbandingan kemampuan Berhitung Permulaan Anak
Siklus I dan Siklus II

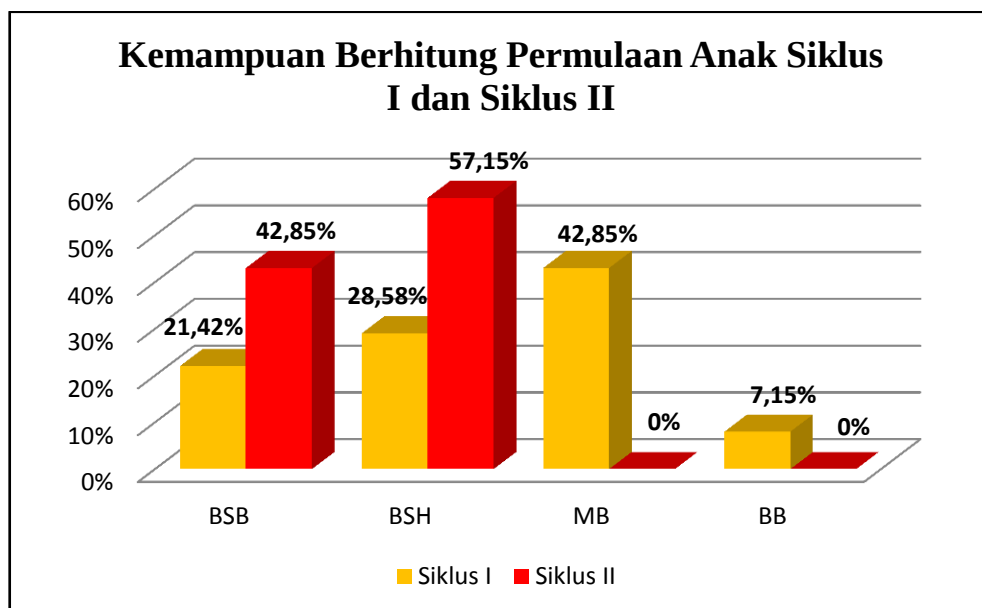
Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
BSB	3	21,42%	6	42,85%
BSH	4	28,58%	8	57,15%
MB	6	42,85%	0	0%
BB	1	7,15%	0	0%
Total	14	100%	14	100%

Berdasarkan tabel, kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I, yang mencapai kategori berkembang sangat baik, terdapat tiga anak dengan persentase 21,42% dan pada siklus II terdapat enam anak dengan persentase 42,85%. Pada kategori berkembang sesuai harapan siklus I, terdapat empat anak dengan persentase 28,58%. dan pada siklus II juga terdapat delapan anak dengan persentase 57,15%. Pada kategori mulai berkembang siklus I, terdapat enam anak dengan persentase 42,85% dan pada siklus II tidak terdapat anak yang masuk dalam mulai berkembang, sedangkan pada kategori belum berkembang siklus I, terdapat satu

anak dengan persentase 7,15% dan pada siklus II tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori belum berkembang.

Berdasarkan data perbandingan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbedaan peningkatan yang terjadi. Pada siklus II, kemampuan berhitung permulaan anak jika dikonversikan antara kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan maka mencapai persentase 100%, yang artinya telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Gambar XXV
Diagram Perbandingan Kemampuan Berhitung Permulaan anak
Siklus I dan Siklus II



C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran yang sudah dirancang sebaik mungkin dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas

tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri atas siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilakukan dalam empat kali pertemuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi kemampuan berhitung permulaan anak dapat dikatakan belum berkembang. Hal ini ditunjukkan pada data awal hasil observasi kemampuan berhitung permulaan anak, terdapat enam anak yang mencapai kategori belum berkembang dengan persentase 42,86%, kategori mulai berkembang juga terdapat enam anak dengan persentase 42,86%, dan kategori berkembang sesuai harapan terdapat dua anak dengan persentase 14,28% serta dalam kategori berkembang sangat baik belum ada. Berdasarkan hasil pengamatan, masih banyak anak yang kurang antusias, mudah menyerah, dan menunjukkan suasana kurang senang dalam kegiatan. Oleh sebab itulah peneliti menggunakan kegiatan permainan *maze* matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dan meningkatkan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak berdasarkan pada pendapat Kurniasih, kemampuan kognitif yaitu mencakup kemampuan dalam mengidentifikasi, mengelompokkan atau mengurutkan, membedakan, mengamati, menghubungkan sebab akibat, serta menarik kesimpulan.¹ Dan menurut Susanto pengembangan dalam bidang kognitif diarahkan dalam beberapa bidang pengembangan, salah satunya pengembangan aritmatika, yaitu kemampuan yang

¹ Yuliani Nurani S, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 1.7.

diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan atau konsep berhitung permulaan, seperti mengenal atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, memberi nilai suatu bilangan benda, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.² Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terkait berhitung permulaan, peneliti menggunakan tiga aspek pengamatan, yaitu kemampuan membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan dengan media *maze* matematika dalam pembelajaran di kelompok A.

Pada pelaksanaan siklus I, guru memberikan penjelasan materi dan memberi contoh cara memainkan media *maze* matematika. Akan tetapi, masih banyak anak yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, sehingga ketika melakukan kegiatan anak masih banyak bertanya dan mengerjakan dengan asal-asalan. Ketika kegiatan menghitung jumlah benda, anak masih sering salah. Saat diminta untuk menunjukan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda yang dihitung anak masih terkesan asal dalam menunjuk angka, dan saat anak diminta untuk memasang jumlah benda ke lambang bilangannya, anak masih kesulitan hal ini karena konsentrasi dan ketelitian anak masih kurang, sehingga membuat anak mudah menyerah dan tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik. Guru berusaha memberikan penjelasan yang mudah dipahami dan berulang tentang materi. Kondisi kelas tidak kondusif, ada anak yang berebut giliran dalam bermain dan ada anak yang berlari-larian. Guru berusaha menata ruang dan area

² *Ibid*, h. 61.

bermain untuk memudahkan kegiatan. Anak masih kurang aktif dalam kegiatan karena anak masih lebih tertarik untuk memainkan media maze matematika namun belum memahami penggunaan media dengan benar sehingga hasilnya kurang maksimal. Peneliti dan guru memberikan reward berupa pujian bagi anak yang telah berhasil menyelesaikan kegiatan dan memotivasi anak untuk tidak mengganggu temannya. Pada siklus I, kemampuan berhitung permulaan anak meningkat menjadi 21,42% (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan), pada aktivitas anak meningkat menjadi 21,42% (kategori aktif dan sangat aktif), dan pada aktivitas guru meningkat menjadi 77,5% (kategori aktif), namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus I, terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaan sehingga diadakan refleksi yang bertujuan untuk perbaikan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan siklus II mengacu pada perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan. Sudah banyak anak yang melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan guru. Untuk memudahkan anak dalam kegiatan berhitung permulaan, maka guru berusaha memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami anak, penggunaan media *maze* matematika sangat berpengaruh dalam peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini sejalan dengan teori Piaget, bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, dimana anak mendapatkan pengetahuan melalui eksplorasi terhadap benda-benda di sekitar, anak menggunakan seluruh inderanya dan cara berpikirnya masih terikat dengan hal-hal yang bersifat

konkret.³ Hal ini juga sejalan dengan pendapat Susanto bahwa, tahapan dalam berhitung permulaan anak adalah dimulai dari tahapan pemahaman konsep yaitu penguasaan melalui benda-benda konkret ke tahap transisi yaitu peralihan dari pemahaman konkret menuju ke pemahaman abstrak kemudian ketahap pengenalan lambang bilangan yang diberikan sesuai dengan perkembangan anak.⁴

Penggunaan media *maze* matematika juga membantu guru dalam menyampaikan materi. Sesuai dengan prinsip-prinsip dalam mengajarkan berhitung permulaan menurut Maerina, mengajarkan berhitung permulaan pada anak dapat dimulai dari hal yang lebih sederhana dahulu kemudian berlanjut pada hal yang lebih kompleks. Pembelajaran berhitung permulaan juga diberikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta melibatkan anak secara langsung, dan guru juga harus menggunakan bahasa yang mampu dipahami oleh anak. Selain itu, sebagai guru perlu juga memperhatikan karakteristik dan tingkat kemampuan anak. Sehingga materi yang diberikan dapat sesuai dengan tahap perkembangan anak.⁵ Hal ini juga sejalan dengan teori Vygotsky dan Albert Bandura, bahwa komunikasi positif antara guru dan anak, kondisi lingkungan dan biologi yang baik saling mempengaruhi satu sama lain sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung permulaan anak.

³ Marjorie J. Kostelnik, dkk, *Developmentally Appropriate Practice dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2017), h. 405.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 51.

⁵ Maerina, *Study Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B SeKecamatan Mantrijeron*, (Yogyakarta, universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 21.

Pada siklus II, kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan menjadi 100% (berkembang sesuai harapan dan kategori berkembang sangat baik). Pada siklus II ini, kemampuan berhitung permulaan anak sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga dirasa cukup untuk melakukan penelitian. Hasil peningkatan aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan *maze* matematika pada siklus I dibandingkan dengan siklus II dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel XVI
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan Aktivitas Guru

Keterangan	Siklus I			Keterangan	Siklus II		
	S	P	Kategori		S	P	Kategori
Pertemuan Ke-1	41	51,25%	Cukup Aktif	Pertemuan Ke-5	69	86,25%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-2	51	63,75%	Aktif	Pertemuan Ke-6	75	93,75%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-3	58	72,5%	Aktif	Pertemuan Ke-7	78	97,5%	Sangat Aktif
Pertemuan Ke-4	62	77,5%	Aktif	Pertemuan Ke-8	80	100%	Sangat Aktif

Hasil peningkatan aktivitas anak dalam pelaksanaan kegiatan permainan *maze* matematika pada siklus I dibandingkan dengan siklus II dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel XVII
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan Aktivitas Anak

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
SA	3	21,42%	8	57,14%
A	7	50%	6	42,86%
CA	3	21,42%	0	0%
KA	1	7,16%	0	0%
Total	14	100%	14	100%

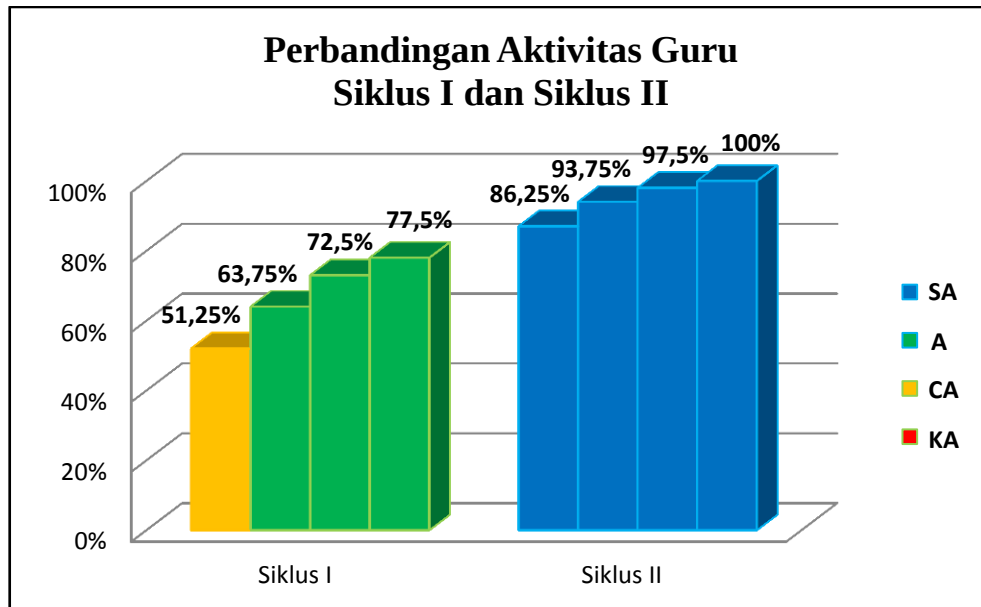
Dengan melihat perbandingan antara siklus I dan siklus II, aktivitas guru dan aktivitas anak mengalami peningkatan. Berdasarkan peningkatan aktivitas guru dan aktivitas anak dari siklus I dan siklus II menguatkan hasil penelitian yang dilakukan guru bahwa melalui kegiatan permainan *maze* matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini sesuai dengan teori bahwa, belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan, bermain juga dapat membantu anak mengenal diri, dan lingkungannya.⁶ Dengan bermain ini membuat perasaan anak menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Nurul Ikhsan permainan labirin atau *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.⁷ permainan *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dengan jalan berliku yang dapat mengembangkan seluruh aspek anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran berhitung permulaan pada anak usia dini harus dilakukan dengan menggunakan media, metode yang menyenangkan agar anak tidak jenuh sehingga kemampuan anak dalam berhitung permulaan dapat berkembang dengan optimal.

Selain pada tabel, hasil pencapaian aktivitas guru dari siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

⁶ Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2014), h. 33.

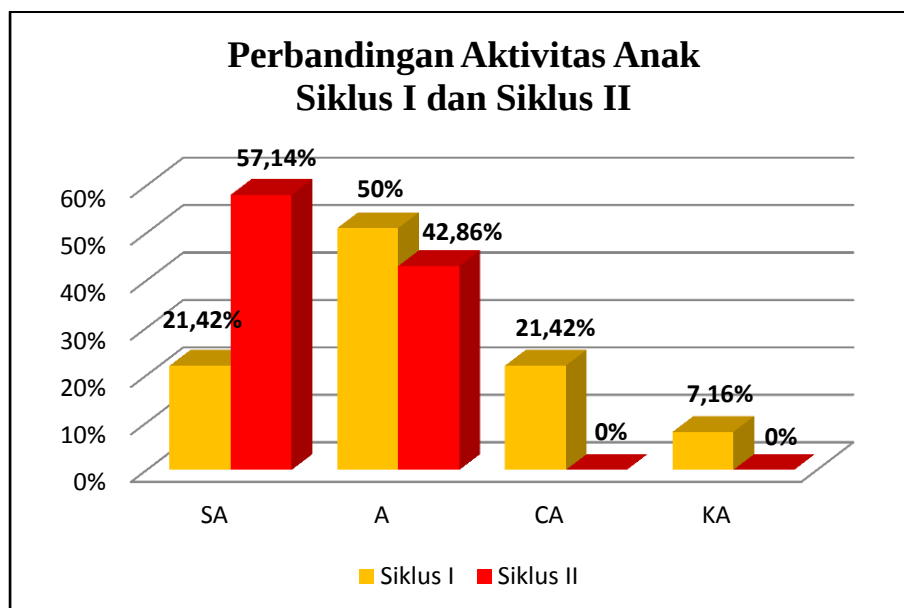
⁷ Nurul Ihsan, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara, 2014), h. 1.

Gambar XXVI
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan Aktivitas Guru



Selain pada tabel, hasil peningkatan aktivitas anak dari siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

Gambar XXVII
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan Aktivitas Anak



Berikut ini hasil peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dari sebelum tindakan , siklus I dan Siklus II.

Tabel XVIII
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan
Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Kategori	Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	F	Persentase	F	Persentase	F	Persentase
BSB	0	0%	3	21,42%	6	42,85%
BSH	2	14,28%	4	28,58%	8	57,15%
MB	6	42,86%	6	42,85%	0	0%
BB	6	42,86%	1	7,15%	0	0%
Total	14	100%	14	100%	14	100%

Berdasarkan tabel, dijelaskan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan, belum ada yang mencapai pada kategori berkembang sangat baik. Pada siklus I, terdapat tiga anak dengan persentase 21,42%. Kemudian pada siklus II, meningkat menjadi enam anak dengan persentase 42,85%. Kemampuan berhitung permulaan anak pada kategori berkembang sesuai harapan sebelum tindakan terdapat dua anak dengan persentase 14,28%. Pada siklus I, mengalami peningkatan sehingga terdapat empat anak dengan persentase 28,58%. Kemudian pada siklus II, terdapat delapan anak dengan persentase 57,15%. Kemampuan berhitung permulaan anak pada kategori mulai berkembang sebelum tindakan terdapat enam anak dengan persentase 42,86%. Pada siklus I, terdapat enam anak dengan persentase 42,86%. Kemudian pada siklus II, tidak terdapat anak pada kategori belum berkembang. Adapun kemampuan berhitung permulaan anak pada kategori belum berkembang sebelum tindakan terdapat enam anak dengan persentase 42,86%. Pada siklus I, terdapat satu anak dengan persentase 7,15%. Kemudian pada siklus II, tidak terdapat anak pada kategori

belum berkembang. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan permainan *maze* matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus dalam Banjarmasin, pada semester II tahun pelajaran 2020/2021.

Dengan meningkatnya kemampuan berhitung permulaan anak, maka diharapkan dapat memberikan pengetahuan dasar matematika bagi anak sehingga anak lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, anak dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan keterampilan berhitung serta membiasakan anak untuk berfikir logis dan sistematis sejak dini. Selain pada tabel, hasil kemampuan berhitung permulaan anak dari sebelum tindakan , siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.

Gambar XXVIII
Rekapitulasi Perbandingan Hasil Peningkatan
Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

