



Analisis Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dalam Permainan Maze Peta Pada Anak Umur 4-5 Tahun Di PAUD Pembina 1 Kota Ternate

Widya Rahmadini S. Safar¹, Nurhamsa Mahmud², Farida Samad³, Bujuna Alhadad⁴,
Andi Agustan Arifin⁵, Yusuf Maronta⁶

Universitas Khairun

Jl. Bandara Babullah Kampus 1 Unkhair, Kel. Akehuda. Kota Ternate, 97728

Email: widyabarmawi16@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan maze peta pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Pembina 1 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas A dan 10 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, permainan maze peta terbukti efektif dalam membantu anak mengenal konsep lambang bilangan. Penerapan pembelajaran dilakukan melalui beberapa indikator sebagai berikut: 1) Mengenal angka 1-10, guru mengajak anak-anak bernyanyi sambil menghitung menggunakan jari-jari tangan. Selanjutnya, guru memperkenalkan permainan maze peta yang memuat angka-angka sebagai sarana untuk mengenal konsep bilangan. Untuk anak yang mengalami kesulitan dalam menghitung, guru menerapkan metode menghitung jumlah anak dimulai dari diri sendiri. Metode ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan disukai oleh anak. 2) Menyebut urutan bilangan, guru menuliskan angka di papan tulis dan mengajak anak-anak menyebutkan angka 1-10 secara bersama-sama. Bila terdapat anak yang belum bisa menyebutkan urutan bilangan dengan benar, guru akan memberikan pertanyaan ulang untuk membantu pemahaman anak-anak. 3) Mencocokkan angka 1-10 dengan benda, guru menggunakan permainan maze peta yang menampilkan angka 1-10 yang ditempatkan di perahu dan pulau. Anak diminta mencocokkan angka dengan benda yang sesuai. Aktivitas ini menarik minat anak dan membantu anak-anak memahami hubungan antara angka dan objek. 4) Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, melalui permainan maze peta, guru membantu anak menghubungkan konsep bilangan dengan lambangnya. Setiap perahu dan pulau diberi angka 1-10. Anak diminta maju ke depan, mengambil perahu, dan mencari jalan menuju pulau yang memiliki angka yang sama. Aktivitas ini memungkinkan anak mengaitkan konsep bilangan dengan simbol angkanya secara menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci: Konsep Bilangan, Maze Peta, Anak

Abstract: This study aims to determine the extent to which the ability to recognize number symbols improves through the map maze game among children aged 4–5 years at PAUD Pembina 1 in Ternate City. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects consisted of one class A teacher and ten children. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques involved data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the research findings, the map maze game proved to be effective in helping children recognize the concept of number symbols. The learning implementation was carried out through several indicators as follows: 1) Recognizing numbers 1-10, the teacher invited the children to sing while counting using their fingers. Then, the teacher introduced the map maze game that contained numbers as a medium for understanding number concepts. For children who had difficulty counting, the teacher used a method of counting the number of children starting from themselves. This method made learning enjoyable and was well-liked by the

children. 2) *Reciting number sequences*, the teacher wrote numbers on the board and encouraged the children to say the numbers 1-10 together. If a child was unable to correctly recite the number sequence, the teacher asked follow-up questions to reinforce understanding. 3) *Matching numbers 1-10 with objects*, the teacher used the map maze game displaying numbers 1-10 placed on boats and islands. Children were asked to match the numbers with the corresponding objects. This activity attracted the children's interest and helped them understand the relationship between numbers and objects. 4) *Connecting concepts with number symbols*, through the map maze game, the teacher helped children associate number concepts with their symbols. Each boat and island was labeled with numbers 1-10. Children were invited to come forward, pick a boat, and find a path to the island with the matching number. This activity enabled children to meaningfully and enjoyably connect number concepts with their symbols.

Keywords: Number Concept, Map Maze, Child

A. Pendahuluan

Masa kanak-kanak merupakan periode ideal untuk mengembangkan keterampilan bahasa, karena pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Fase ini dikenal sebagai *The Golden Age*, yaitu masa ketika berbagai potensi dalam diri anak berkembang dengan cepat, baik secara fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, maupun sosial. Oleh karena itu, masa kanak-kanak memerlukan perhatian khusus, karena keistimewaan yang dimiliki pada tahap ini tidak akan terulang kembali. Dengan demikian, masa kanak-kanak dianggap sebagai periode krusial yang sangat menentukan masa depan seseorang.

Dalam mengenalkan konsep bilangan, penting untuk membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan agar anak tertarik dan termotivasi. Beberapa contoh pembelajaran yang berkaitan dengan konsep bilangan meliputi: mengurutkan angka dari 1 sampai 10, menghitung atau mengenalkan bilangan menggunakan benda konkret, menghubungkan konsep bilangan dengan simbol angka, serta memahami konsep perbandingan seperti sama, lebih banyak, dan lebih sedikit. Setiap anak akan berinteraksi dengan angka dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat mengenal waktu, memahami uang, mengukur panjang atau berat, serta sebagai persiapan untuk pembelajaran matematika di masa yang akan datang. Oleh karena itu, kemampuan memahami konsep bilangan menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh anak.

Anak usia 4-5 tahun idealnya sudah mulai memahami konsep bilangan, termasuk mengenal simbol angka, mengaitkan simbol angka dengan konsep bilangan, serta mencocokkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai angka sepuluh. Untuk itu, guru perlu mencermati berbagai hal dalam upaya mengenalkan dan mendeteksi sejauh mana permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Deteksi dini sangat penting untuk mencegah munculnya kesulitan belajar akibat kurangnya pemahaman terhadap konsep bilangan. Hal ini karena masih banyak kasus di mana belajar berhitung dalam pelajaran matematika dianggap menakutkan oleh anak-anak.

Berdasarkan observasi awal terhadap kelompok A di PAUD Pembina 1 Kota Ternate, peneliti menemukan bahwa kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep dan lambang bilangan, belum berkembang secara optimal. Dalam kelompok usia 4-5 tahun tersebut, masih terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam mengenal angka 1-10 dan lambang bilangannya. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak-anak untuk menebak angka yang dituliskan di papan tulis. Beberapa anak belum mampu membilang dengan benar dan masih memerlukan bimbingan

intensif dari guru. Selain itu, sebagian anak juga belum bisa membedakan lambang bilangan dengan tepat, misalnya sering tertukar antara angka 6 dan 9. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pengajaran yang berlangsung belum sepenuhnya berhasil mendorong perkembangan kognitif anak, khususnya dalam tahap berpikir simbolik.

Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru kelas A terhadap 10 anak usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 6 anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik, seperti membilang dan menyebut angka dengan benar. Namun, masih terdapat 4 anak yang kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Ketika diminta menebak angka di papan tulis, anak-anak masih menunjukkan ketidakmampuan membedakan lambang bilangan secara akurat, seperti angka 6 yang sering tertukar dengan angka 9. Hal ini menandakan bahwa perkembangan kognitif anak dalam aspek pengenalan simbol bilangan belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Analisis Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dalam Permainan Maze Peta Pada Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD Pembina 1 Kota Ternate."

B. Landasan Teori

1. Pengertian Konsep Bilangan

Menurut Busthomi dalam (Roliana, 2018a), konsep bilangan merupakan dasar dalam matematika yang mencakup kemampuan menghitung angka, memahami hubungan satu-satu dalam proses menghitung, melakukan perbandingan, serta mengenali simbol yang mewakili jumlah benda. Sejalan dengan itu, Depdiknas dalam (Sumardi et al., 2017) menjelaskan bahwa lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang "1" mewakili konsep bilangan satu, lambang "2" mewakili bilangan dua, dan seterusnya. Bilangan sendiri adalah konsep matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur, sementara simbol atau lambang yang digunakan untuk merepresentasikan bilangan dikenal sebagai lambang bilangan.

Coronata dan Alsina dalam (Cahyaningrum et al., 2022) menegaskan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting untuk menentukan masa depan anak. Oleh karena itu, pemahaman anak tentang konsep bilangan perlu dipersiapkan sejak dini agar dapat menunjang keberhasilan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan. Selanjutnya, Rangkuti dan Hasibuan dalam (Feronika, 2020) menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan bagian dari matematika yang penting untuk meningkatkan kreativitas berhitung, yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan ini juga menjadi dasar penting dalam pengembangan matematika sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan dasar.

2. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada anak didik. APE berfungsi untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar (Kurniawati & Atmojo, 2017). Selain itu, penggunaan APE juga bertujuan untuk

membantu pencapaian kompetensi anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang telah ditentukan (Jazariyah et al., 2021). APE dirancang secara khusus untuk keperluan pendidikan anak, dengan beberapa ciri khas sebagai berikut: 1) Dapat digunakan dengan berbagai metode, memiliki beragam tujuan, fungsi, serta bentuk permainan; 2) Diperuntukkan khusus bagi anak usia prasekolah, dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; 3) Memperhatikan aspek keamanan secara menyeluruh, baik dari segi bentuk maupun penggunaan bahan (seperti cat); 4) Mendorong keterlibatan aktif anak dalam bermain; 5) Bersifat konstruktif. Meskipun setiap APE memiliki karakteristik dan tujuan pengembangan tertentu, sebagian besar APE bersifat multifungsi, sehingga mampu menstimulasi lebih dari satu aspek perkembangan anak (Hasanah, 2019).

Menurut Kemendikbud Ditjen PAUD dalam (Aeni et al., 2023), APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat atau sarana bermain bagi anak usia dini, yang mengandung unsur pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak-anak. Pandangan serupa dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam (Budiyono et al., 2019), bahwa APE untuk anak usia dini adalah alat bermain yang memiliki nilai edukatif serta mampu membantu memaksimalkan potensi perkembangan anak.

Asolihin dalam (Fitriana, 2022) menyatakan bahwa APE sangat mendukung perkembangan fisik anak serta seluruh aspek perkembangan lainnya seperti moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik, dan sosial-emosional. APE juga berperan penting dalam mendorong aktivitas bermain yang berkualitas dan membantu mengungkap potensi serta bakat anak. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman yang baik dalam memilih APE yang sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Kriteria pemilihan APE antara lain:

- a. Mengandung unsur pendidikan;
- b. Tidak membahayakan anak;
- c. Berdasarkan pada minat dan kebutuhan anak terhadap permainan tersebut;
- d. Bervariasi, sehingga anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi;
- e. Tingkat kesulitannya sesuai dengan usia dan kemampuan anak;
- f. Pemilihannya didasarkan pada tingkat perkembangan fisik dan biologis anak secara individual, bukan semata-mata berdasarkan usia kronologis;
- g. APE buatan sendiri diusahakan agar awet, mudah dibuat, bahan mudah ditemukan, dan aman digunakan oleh anak.

Menurut Suyadi dan Selvi, mainan adalah objek yang digunakan untuk bermain. Melalui kegiatan bermain serta pemilihan alat permainan yang tepat, semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran atau mainan, penting untuk mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Yang paling utama dalam pemilihan APE adalah aspek keamanannya, terutama ketika digunakan dalam pembelajaran konsep-konsep seperti geometri (Fitria, 2021).

3. Permainan Maze

Maze (Labirin) adalah permainan edukatif yang terdiri dari jalur-jalur sempit, berliku, serta sering kali bercabang dan berujung buntu atau dipenuhi

rintangan. Dalam permainan ini, anak-anak ditantang untuk berpikir logis dan memilih jalur yang tepat agar dapat menemukan jalan keluar dari berbagai pilihan jalur yang tersedia (Kuswanto & Suyadi, 2020). Media maze angka dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Melalui media ini, guru diharapkan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media maze angka dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam proses belajar (Dianmarta & Sulthoni, 2017).

Maze juga merupakan permainan yang mengandung unsur teka-teki dan bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik serta logika anak. Anak-anak dilatih untuk memecahkan tantangan yang ada dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan (Susanti & Widodo, 2023). Tahapan penggunaan alat permainan edukatif maze dalam proses pembelajaran meliputi:

- a. Guru mengenalkan permainan maze sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran;
- b. Guru menjelaskan cara menggunakan maze dan memberikan contoh secara langsung, misalnya dengan meletakkan maze di depan anak dan menunjukkan cara memindahkan manik-manik sesuai jalur berdasarkan ukuran, bentuk, atau warna;
- c. Anak diminta untuk mencoba menggunakan maze sesuai dengan arahan dan contoh yang telah diberikan oleh guru (Yulistari et al., 2018).

C. Metodologi Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian meliputi 10 anak usia 4-5 tahun dari kelas A dan 1 orang guru kelas yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada analisis kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan maze peta pada anak usia dini di PAUD Pembina 1 Kota Ternate. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran serta respons anak terhadap penggunaan media maze peta. Teknik analisis data yang digunakan meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan maze peta dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, seperti menyebut angka 1-10, mencocokkan angka dengan benda, serta menghubungkan simbol bilangan dengan konsep jumlah secara konkret. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

D. Analisis Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dalam Permainan Maze Peta Pada Anak Umur 4-5 Tahun

Pembahasan mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan maze peta pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina 1 Kota Ternate dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengenal Angka 1-10

Berdasarkan hasil wawancara terkait pengenalan angka 1-10, dapat disimpulkan bahwa guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan angka sambil menggunakan jari-jari tangan. Guru juga menggunakan permainan maze peta yang membantu anak mengenal konsep bilangan secara lebih menarik. Ketika anak mengalami kesulitan mengenal angka, guru mengatasinya dengan cara mengajak anak menghitung jumlah anak di kelas, dimulai dari diri sendiri. Selain itu, guru membiasakan anak mengenal angka melalui nyanyian. Dengan pembiasaan ini, kesulitan anak dalam mengenal angka 1-10 dapat diatasi. Oleh karena itu, pembelajaran mengenal konsep bilangan sangat disukai oleh anak-anak karena anak-anak dapat belajar dengan cara bernyanyi dan bermain menggunakan media maze peta. Dalam permainan ini, angka 1-10 tertera pada perahu dan pulau yang dimainkan oleh anak-anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Hasil observasi terhadap 10 anak menunjukkan bahwa hanya 1 anak yang kurang mampu mengenal angka 1-10 secara optimal. Hal ini terlihat saat anak mengalami kesulitan ketika diminta membilang angka 1-10 satu per satu oleh guru. Sebagai solusi, guru mengajak anak tersebut bernyanyi angka sambil menggunakan jari-jari tangan dan menghitung jumlah anak laki-laki dan perempuan di kelas. Selain itu, guru juga membuat media pembelajaran berupa permainan maze peta yang membantu anak dalam membilang angka 1-10. Dari hasil observasi, sebanyak 9 anak dapat membilang angka 1-10 dengan baik. Menurut Busthomi dalam (Roliana, 2018b), konsep bilangan merupakan dasar matematika yang meliputi perhitungan angka, korelasi satu-satu dalam menghitung jumlah, perbandingan, serta pengenalan angka yang dikaitkan dengan jumlah benda.

2. Menyebut Urutan Bilangan

Berdasarkan hasil observasi terkait indikator menyebut urutan bilangan, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan anak menyebut urutan bilangan dengan cara memperkenalkan angka yang dituliskan di papan tulis. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk menyebutkan angka 1-10 secara beriringan. Setelah itu, guru meminta setiap anak secara bergantian untuk menyebutkan angka tersebut. Jika ada anak yang belum dapat menyebut urutan bilangan dengan benar, guru mengajak anak-anak kembali menyebutkan angka secara bersama-sama. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan ulang kepada anak yang masih kesulitan untuk memastikan pemahaman anak-anak terhadap urutan angka yang telah disebutkan.

Dari respons anak-anak, terlihat bahwa anak-anak sangat menyukai pembelajaran ini, terutama dengan penggunaan media permainan maze peta yang menampilkan angka 1-10 pada perahu dan pulau yang dimainkan oleh anak-anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa 8 dari 10 anak dapat menyebutkan urutan bilangan dengan baik. Menurut Depdiknas dalam (Sumardi et al., 2017), lambang adalah representasi visual dari berbagai konsep, misalnya lambang angka 1 mewakili konsep bilangan satu, lambang angka 2 mewakili konsep bilangan dua, dan seterusnya.

3. Mencocokkan Angka 1-10 dengan Benda

Berdasarkan hasil wawancara terkait indikator mencocokkan angka 1-10 dengan benda, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan anak mencocokkan angka melalui permainan maze peta yang menampilkan angka 1-10 pada perahu dan pulau (peta) yang dimainkan oleh anak-anak. Guru mempersilakan setiap anak maju ke depan untuk mengambil perahu yang sudah diberi angka, kemudian anak mencari jalan keluar menuju pulau pada peta yang memiliki angka yang sama. Dengan cara ini, anak dapat melihat dan membandingkan angka yang sama antara perahu dan pulau yang dimainkan. Pembelajaran mencocokkan angka dengan benda ini sangat disukai oleh anak-anak, terlihat dari respons anak-anak yang antusias saat bermain menggunakan media maze peta. Pada awalnya, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mencocokkan angka, namun dengan bantuan media permainan ini, anak-anak mulai dapat melakukannya. Meskipun demikian, ada beberapa anak yang masih kesulitan membedakan angka tertentu, seperti angka 6 dan 9, sehingga anak-anak masih bingung dalam mencocokkan angka tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 8 dari 10 anak dapat mencocokkan angka 1-10 dengan benda dengan baik. Menurut Bandi dalam (Anggraini & Solfiah, 2021), konsep bilangan adalah pemahaman dasar yang membantu anak memperluas pengetahuan dengan kemampuan mengelompokkan atau mengklasifikasikan benda di sekitar anak-anak. Anak juga dapat mengasosiasikan nama benda dengan kelompok benda tertentu. Dengan kata lain, konsep bilangan selalu terkait dengan kemampuan menghubungkan benda dengan lambang bilangannya.

4. Menghubungkan Konsep dengan Lambang Bilangan

Berdasarkan hasil wawancara terkait indikator menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan anak menghubungkan konsep bilangan menggunakan alat permainan maze peta. Pada setiap perahu dan pulau, guru memberikan angka 1-10 sebagai lambang bilangan. Benda yang digunakan berupa perahu yang terbuat dari penutup botol dan origami. Selanjutnya, guru mempersilakan anak maju ke depan untuk mengambil perahu, kemudian mencari jalan keluar menuju pulau yang memiliki angka sama dengan perahu tersebut. Dengan permainan maze peta ini, guru dapat mengajarkan anak untuk mengkorelasikan konsep bilangan dengan lambang bilangan secara efektif. Hasil observasi menunjukkan bahwa 8 anak dari 10 anak mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan dengan baik. Menurut (Remaini, 2019), konsep bilangan adalah kumpulan benda atau angka yang memberikan suatu pemahaman. Konsep ini sering dikaitkan dengan aktivitas menghubungkan antara benda-benda maupun dengan simbol bilangan.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan maze peta pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina 1 Kota Ternate, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengenal angka 1-10: Guru mengajak anak bernyanyi angka menggunakan jari-jari tangan terlebih dahulu. Selain itu, guru juga menggunakan permainan maze peta untuk membantu anak mengenal konsep bilangan. Bagi anak yang mengalami kesulitan mengenal angka, guru mengatasinya dengan mengajak anak berhitung jumlah anak dimulai dari diri sendiri. Cara pembelajaran ini sangat disukai oleh anak.
2. Menyebut urutan bilangan: Guru memperkenalkan angka yang dituliskan di papan tulis, kemudian meminta anak untuk menyebutkan angka 1-10 secara bersama-sama. Jika ada anak yang belum bisa menyebutkan urutan bilangan dengan benar, guru menanyakan kembali angka yang telah disebutkan untuk memperkuat pemahaman.
3. Mencocokkan angka 1-10 dengan benda: Guru mengajarkan anak mencocokkan angka menggunakan permainan maze peta yang berisi angka 1-10 pada perahu dan pulau (peta). Anak-anak sangat menyukai aktivitas mencocokkan angka dengan benda ini.
4. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan: Guru mengajarkan anak menghubungkan konsep bilangan menggunakan permainan maze peta. Pada setiap perahu dan pulau, guru memberi angka 1-10. Anak diminta maju ke depan, mengambil perahu, lalu mencari jalan keluar menuju pulau dengan angka yang sama. Dengan cara ini, guru berhasil mengajarkan anak untuk menghubungkan konsep dengan lambang bilangan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, K., Fahrudin, Nurhasanah, & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Se-Kecamatan Pringgabaya 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1), 23–30. <https://doi.org/10.29303/jmp.v3i1.3566>
- Astini, B. N. et al. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Budiyono, A., Antika, L. T., Wildani, A., & Hadi, S. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sains Bagi Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 3(1), 34–37. <https://doi.org/10.21831/jpmmmp.v3i1.21237>
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di TK Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Dianmarta, A., & Sulthoni. (2017). Media Maze Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 3(1), 1–4.
- Feronika, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kaus Kaki Flanel Di Taman Kanak-Kanak Yayasan Lembaga Pendidikan Ilam

(YLPI) Gaung Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 27–32.

- Fitria, R. A. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.83>
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hendayani, E. S. (2012). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Journal Empowerment*, 1(2), 92–104.
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi. (2020). Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119–124.
- Roliana, E. (2018b). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Nasional Pendidikan Dasar*, 2015, 417–420.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>
- Susanti, J. I. P.; A., & Widodo, R. A. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa Untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.v5i2.4700>