



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 402-411

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1825

## **Pengaruh Permainan *Maze* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun**

**Risanni Maulidya<sup>1</sup>, Isti Rusdiyani<sup>2</sup>, dan Fahmi<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*

**ABSTRAK.** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menggali secara mendalam bagaimana Permainan *Maze* Angka dapat memberikan dorongan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah kelas B1 Kelompok Kontrol berjumlah 15 dan kelas B2 Kelompok eksperimen berjumlah 15 anak. Kelompok eksperimen diberikan treatment menggunakan permainan *maze* angka untuk mengukur kemampuan berhitungnya sementara kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini mengumpulkan data meliputi observasi, dokumentasi dan tes analisis data menggunakan program SPSS 22. Berdasarkan hasil dari nilai rerata kelas eksperimen pretest 30,67 dan posttest 51,60. Sementara untuk kelas kontrol hasil rata-rata pretest 30,40 dan nilai posttest nya 38,20. Hasil dari uji-t kelas eksperimen sebesar ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga menunjukkan bahwa ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan *maze* angka terhadap kemampuan berhitung. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan berupa penggunaan permainan *maze* memberikan pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. permainan *maze* mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran, melatih konsentrasi, serta membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

**Kata Kunci :** Permainan *Maze* Angka; Kemampuan Berhitung; Anak Usia 5-6 Tahun

**ABSTRACT.** The purpose of this study is to explore in depth how the Number Maze Game can provide encouragement to the numeracy skills of children aged 5-6 years. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample in this study was class B1 Control Group totaling 15 children and class B2 Experimental Group totaling 15 children. The experimental group was given treatment using a number maze game to measure their numeracy skills while the control group used conventional learning. This study collected data including observation, documentation and data analysis tests using the SPSS 22 program. Based on the results of the experimental class average pretest score of 30.67 and posttest 51.60. While for the control class the average pretest score was 30.40 and the posttest score was 38.20. The results of the experimental class t-test were ( $0.000 < 0.05$ ) thus indicating that there was a significant influence in the use of the number maze game on numeracy skills. The results of the analysis showed that the increase in the average posttest score in the experimental class was higher than the control class. This indicates that the use of maze games is more effective in improving the numeracy skills of children aged 5-6 years. Maze games can actively engage children in the learning process, train concentration, and help children understand number concepts in a concrete and enjoyable way, making learning more meaningful.

**Keyword :** Number Maze Game; Counting Skills; Children's 5-6 Years

Copyright (c) 2026 Risanni Maulidya dkk.

✉ Corresponding author : Risanni Maulidya

Email Address : risannimaulidya15@gmail.com

Received 10 Desember 2025, Accepted 17 Januari 2026, Published 17 Januari 2026

## PENDAHULUAN

Awal kehidupan anak usia dini merupakan fase fundamental karena pada periode ini perkembangan berlangsung sangat pesat dan menunjukkan karakteristik khusus yang akan memengaruhi pembentukan kepribadian dan kompetensi dasar anak di masa mendatang [1]. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menjelaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan upaya memberikan stimulasi pendidikan dalam rentang usia 0–6 tahun dalam aspek perkembangan antara lain aspek fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, serta nilai agama dan moral”, sehingga pendidikan pada tahap ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup penguatan seluruh aspek perkembangan secara menyeluruh. Pada tahap ini, perkembangan kognitif menjadi perhatian penting karena anak mulai mengeksplorasi lingkungan, menelaah gagasan awal, memecahkan masalah sederhana, serta membangun fondasi berpikir yang akan menjadi pijakan bagi kemampuan akademik yang lebih kompleks di jenjang berikutnya [2]. Oleh karena itu, rangsangan yang tepat, lingkungan belajar yang kondusif, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat diperlukan agar seluruh potensi perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal.

Kemampuan berhitung merupakan kecakapan yang memungkinkan seseorang mengolah pola pikir secara sistematis ketika berhadapan dengan informasi numerik[3]. Kemampuan berhitung berperan dalam memudahkan anak mengenali bermacam lambang yang ada di sekitar mereka sekaligus mengaitkannya dengan peristiwa yang mereka alami setiap hari. Aktivitas berhitung bukan hanya sekadar mengenalkan angka, tetapi juga melibatkan proses kognitif penting seperti memahami urutan bilangan, membandingkan besar–kecil angka, serta melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan yang membantu anak membangun kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan membuat hubungan simbolik secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa “*Counting is universal skill that appears to be easily acquired at an early age*” yang menunjukkan bahwa “pada usia dini anak memiliki beragam potensi” [4], sehingga periode ini menjadi momentum emas bagi guru maupun orang tua untuk memberikan stimulasi yang tepat melalui kegiatan belajar yang bermakna, menarik, dan konsisten. Dengan potensi perkembangan yang begitu besar pada usia dini, anak memerlukan pengembangan yang optimal, terarah, dan sesuai tahap perkembangannya agar mampu mencapai hasil belajar terbaik, khususnya dalam kemampuan berhitung yang akan menjadi landasan penting bagi keberhasilan mereka dalam mempelajari matematika di masa depan.

Menurut Smith kemampuan berhitung dapat dilakukan melalui proses berpikir secara lisan, seperti mengenali dan membaca angka, mencocokkan angka dengan suatu kumpulan objek, memiliki pemahaman intuitif mengenai besarnya suatu bilangan, membuat perkiraan yang logis menggunakan angka, serta memahami hubungan antarbagian dari bilangan tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan usia anak[5]. Dengan mencocokkan angka dengan jumlah benda, anak belajar menghubungkan antara hal yang konkret (benda nyata) dan abstrak (angka), sehingga proses berhitung menjadi lebih bermakna bagi anak. Kemampuan berhitung memerlukan

stimulasi berkelanjutan melalui kegiatan seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak [6]. Pada tahap usia awal, banyak anak memaknai aktivitas berhitung sebagai sekadar mengucapkan rangkaian angka tanpa menghubungkannya dengan benda yang mereka lihat, suatu kondisi yang sering disebut sebagai membilang buta [7]. Mengurutkan juga melatih anak untuk berpikir logis, memahami pola, serta membangun dasar kemampuan kognitifnya terutama pada kemampuan berhitung. Selanjutnya kegiatan berhitung. Aktivitas berhitung juga meliputi konsep bilangan yang meliputi perbandingan besaran lebih besar dan lebih kecil [8]. Keterampilan membandingkan tersebut berfungsi membangun pemahaman awal anak mengenai nilai serta ukuran angka, sekaligus mengembangkan cara berpikir yang lebih tajam dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada kenyataannya, banyak anak usia dini kurang menunjukkan minat dalam kegiatan berhitung akibat metode pembelajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya pendekatan belajar sambil bermain yang memberikan pengalaman menyenangkan [9]. Permainan memiliki makna penting bagi anak karena melalui aktivitas bermain mereka dapat mengekspresikan kemampuan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Salah satu permainan edukatif yang mendukung kemampuan berhitung adalah permainan *maze* angka, yang menawarkan tantangan menelusuri jalur tertentu untuk mencapai titik akhir sambil mengenal angka. Permainan *maze* memiliki kontribusi dalam memperkaya aspek perkembangan anak [10] dan melatih motorik halus melalui penggunaan jari tangan untuk menelusuri jalur [11]. Dari hasil pra-penelitian di TK Putra II Kota Serang peneliti menemukan bahwa “sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan serta menghitung objek secara sederhana”, ditambah pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif. Kemampuan berhitung anak seringkali rendah ketika pembelajaran tidak didukung oleh media yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini [12]. Belum tersedianya media seperti *maze* angka memperkuat kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menyenangkan, di mana permainan terbukti efektif menstimulasi kemampuan numerasi melalui pengalaman konkret [13].

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah penelitian yang relevan dengan penelitian ini, khususnya yang mengkaji penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian Apriani dan Ilhami menunjukkan bahwa permainan *maze* angka berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membilang anak usia 5–6 tahun melalui desain pre-eksperimen *one group pretest–posttest* [14]. Penelitian Yulianti dan Ismet membuktikan bahwa permainan edukatif konkret, seperti Wortel Pintar, efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas [15]. Sementara itu, Urlings menegaskan bahwa aktivitas bermain *maze*, khususnya *Clever Maze* berbasis teknologi, berkorelasi dengan fungsi kognitif dan eksekutif anak yang mendukung kemampuan berhitung [16].

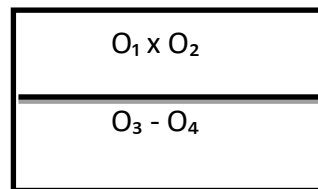
Meskipun memiliki keterkaitan, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dan kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu. Perbedaan tersebut terletak pada fokus

variabel terikat, desain penelitian, serta konteks penelitian. Penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada kemampuan membilang, media permainan selain *maze* angka, atau penggunaan *Maze* berbasis teknologi digital. Sebaliknya, penelitian ini secara spesifik mengkaji pengaruh Permainan *Maze* Angka manual terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun yang mencakup aspek yang lebih luas, seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana, dengan menggunakan desain quasi eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks lembaga yang berbeda, yaitu TK Putra II Kota Serang, sehingga memberikan kontribusi empiris baru terkait efektivitas Permainan *maze* angka dalam pembelajaran berhitung anak usia dini. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian di TK Putra II Kota Serang terkait penggunaan media permainan edukatif *maze* angka guna mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai sejauh mana permainan *maze* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali lambang bilangan, memahami urutan angka, serta melakukan kegiatan menghitung sederhana. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan *maze* angka sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen karena pelaksanaannya dilakukan pada kelompok yang telah terbentuk secara alami tanpa proses pengacakan subjek [17]. Desain yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*, yang terdiri dari kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Penelitian dilakukan di TK Putra II Kota Serang, dan sampel yang akan diuji terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B1 kelompok kontrol dan B2 kelompok eksperimen dengan masing-masing jumlah 15 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakkan untuk mengukur kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah perlakuan, sementara dokumentasi digunakan untuk bukti yang akan memperkuat hasil dari observasi dan pengukuran selama penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS versi 22, dengan serangkaian uji statistik, meliputi: uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelompok kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan. Peneliti melakukan selama 1 bulan, peneliti ini juga menggunakan lembar observasi berbentuk checklist dengan skala penilaian untuk mengukur pengaruh permainan *maze* angka terhadap kemampuan berhitung anak.



Gambar 1. Desain Nonequivalent Control Group Design

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi penggunaan angket untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan media permainan maze angka, yang disusun menggunakan skala likert, serta tes untuk menilai hasil kemampuan berhitung siswa melalui pelaksanaan pretest dan posttest dengan skala ordinal. Sebelum penelitian utama dilaksanakan, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk memastikan item instrumen layak untuk diukur. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 30 anak di TKIT Azzahroh Kota Serang dengan jumlah item 15 butir pernyataan. Setelah melakukan uji coba instrumen, data akan dianalisis untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen.

Berdasarkan informasi pada tabel tersebut dapat terlihat bahwa proses pengujian validitas instrumen kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun menghasilkan 14 butir pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung masing-masing item lebih besar dibandingkan dengan  $r$  tabel, sehingga butir-butir tersebut memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat ukur yang dapat digunakan dalam penelitian. Sementara itu, terdapat satu item yang dinyatakan tidak valid karena nilai  $r$  hitung berada di bawah  $r$  tabel, yang berarti item tersebut tidak mampu menggambarkan konstruk yang ingin diukur dan karenanya harus dieliminasi dari instrumen penelitian. Seluruh proses penilaian validitas dilakukan melalui analisis statistik menggunakan aplikasi SPSS 22, dengan memanfaatkan formula *Pearson Product Moment* untuk memperoleh nilai korelasi antara skor butir dengan skor total. Hasil analisis ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar item telah merepresentasikan indikator kemampuan berhitung secara akurat, sehingga instrumen yang tersisa layak digunakan sebagai alat pengumpul data pada penelitian inti.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Nomer Item	Indikator	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1	Membilang 1-5	0,859	0,361	Valid
2	Membilang 6-10	0,844	0,361	Valid
3	Membilang 11-15	0,823	0,361	Valid
4	Membilang 16-20	0,877	0,361	Valid
5	Menghitung berapa banyak jumlah objek	0,792	0,361	Valid
6	Mengidentifikasi 1 angka dengan benda yang berjumlah	0,216	0,361	Tidak Valid
7	Menyebutkan hasil penjumlahan sederhana dengan benda konkret	0,824	0,361	Valid
8	Menyebutkan hasil pengurangan sederhana dengan benda konkret	0,823	0,361	Valid
9	Menyebutkan angka setelahnya (setelah 1 adalah 2)	0,860	0,361	Valid
10	Menyebutkan angka sebelumnya (sebelum 3	0,877	0,361	Valid

	adalah 2)			
11	Menuliskan urutan bilangan 1-20	0,527	0,361	Valid
12	Menyusun objek dari yang terkecil hingga terbesar	0,512	0,361	Valid
13	Menunjukkan dengan membuat urutan jumlah benda 1-10 menggunakan media	0,482	0,361	Valid
14	Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah objek dengan tepat	0,512	0,361	Valid

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, yang menunjukkan pengukuran ketepatan data. Melalui hasil penghitungan reliabilitas terlihat bahwa nilai  $r_{14} = 0,937$ , dan karena koefisien reliabilitas tersebut berada jauh di atas batas minimum  $r$  tabel sebesar 0,361, maka instrumen yang digunakan dalam mengukur kemampuan berhitung dapat dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat baik. Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa butir-butir instrumen memiliki konsistensi internal yang kuat, sehingga setiap item berperan selaras dalam mengukur aspek-aspek kemampuan berhitung yang ditetapkan. Dengan demikian, instrumen tidak hanya mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya, tetapi juga layak digunakan dalam penelitian skala pendidikan anak usia dini yang menuntut ketelitian dalam pengukuran. Keandalan instrumen ini sekaligus memperkuat validitas keseluruhan proses pengambilan data, karena hasil yang diperoleh lebih akurat dalam merepresentasikan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun sebagai subjek penelitian.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	14

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	.935	15	.324
	Posttest Kontrol	.943	15	.416
	Pretest eksperimen	.927	15	.249
	Posttest Eksperimen	.902	15	.102

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelompok kontrol masing-masing sebesar 0,324 dan 0,416, sementara pada kelompok eksperimen sebesar 0,249 dan 0,102. Seluruh nilai tersebut berada di atas 0,05, sehingga data pada kedua kelompok memenuhi asumsi distribusi normal. Dengan demikian, baik pretest maupun posttest pada penelitian mengenai penggunaan permainan Maze Angka terhadap kemampuan berhitung anak dinyatakan berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok sama atau tidak. Jika hasilnya berbeda, itu berarti bahwa kelompok-kelompok tersebut homogen berasal dari populasi yang sama.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Test of Homogeneity of Variance**

		<i>Levene</i> <i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Based on Mean</i>	.869	1	28	.359
	<i>Based on Median</i>	.423	1	28	.521
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.423	1	25.580	.521
	<i>Based on trimmed mean</i>	.751	1	28	.393

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

**Test of Homogeneity of Variance**

		<i>Levene</i> <i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Based on Mean</i>	1.058	1	28	.313
	<i>Based on Median</i>	1.037	1	28	.317
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.037	1	25.113	.318
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.099	1	28	.303

Hasil nilai uji homogenitas pretest untuk kelas control dan eksperimen adalah sebesar 0.359 dan nilai dari posttestnya adalah sebesar 0.313, yang artinya kedua nilai tersebut bernilai signifikan karena  $>0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen dan memiliki variansi yang sama. Selanjutnya uji t adalah tahap akhir yang digunakan.

**Tabel 6. Hasil Deskripsi Uji t Paired t Test**

**Paired Samples Statistics**

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	PretestEksperimen	30.67	15	3.619	.934
	PostTestEkperimen	51.60	15	3.247	.838
Pair 2	PreKontrol	30.40	15	2.971	.767
	PostTesKontrol	38.20	15	3.489	.901

Hasil statistik menunjukkan bahwa “kelompok eksperimen mengalami peningkatan kemampuan berhitung yang sangat jelas”. Rerata nilai pretest yang sebelumnya berada pada angka 30,67 mengalami kenaikan signifikan hingga mencapai 51,60 setelah pelaksanaan posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa “perlakuan yang diberikan, yaitu permainan maze angka, memberikan pengaruh yang kuat terhadap kemampuan berhitung anak”. Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun jauh lebih kecil, yaitu dari nilai rata-rata 30,40 pada pretest menjadi 38,20 pada posttest. Kenaikan ini mencerminkan perkembangan alami tanpa adanya perlakuan khusus.

**Tabel 7. Hasil Uji Paired t Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	PretestEksperimen -	-							
	PostTestEksperimen	20.933	2.520	.651	-22.329	-19.538	32.167	14	.000
Paired Sample 2	PreKontrol -	-							
	PostTesKontrol	7.800	2.274	.587	-9.059	-6.541	13.284	14	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test, diperoleh nilai sig (2-tailed) untuk kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan permainan maze angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Sementara itu, nilai sig (2-tailed) untuk kelas kontrol adalah  $0,000 < 0,05$  yang menandakan bahwa terdapat perubahan kemampuan berhitung pada kelas kontrol. Namun peningkatan atau perubahan ini disebabkan oleh faktor perkembangan alami anak usia dini, kegiatan pembelajaran rutin di sekolah, serta pengalaman belajar yang terus berlangsung selama proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, peningkatan kemampuan berhitung pada kelas kontrol relatif lebih rendah, sehingga dapat ditegaskan bahwa perlakuan penggunaan permainan maze angka lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan keseluruhan temuan pada penelitian ini selaras dengan pandangan Susanto yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini dapat tumbuh melalui pengenalan angka, penyebutan angka, penyusunan deret angka atau bilangan, penghitungan benda, pemahaman antara angka dan jumlah objek, serta stimulasi operasi hitung dasar dari fase konkrit menuju pemahaman abstrak [18]. Tingginya dampak permainan Maze Angka muncul karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi untuk berlatih berhitung. Media ini membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kesabaran dalam menyelesaikan tugas [19]. Pembelajaran berbasis permainan seperti ini juga dipandang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logis dan kemampuan matematika, mampu memperkuat kemampuan berhitung melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan [20]. Santrock juga berpendapat bahwa kecerdasan matematika adalah kemampuan seseorang untuk melaksanakan operasi matematika (Ilmuwan, insinyur, dan akuntan). Beberapa ahli sependapat bahwa kecerdasan logika matematika dikaitkan dengan profesi yang tetap berkaitan dengan penggunaan atau mengolah angka-angka [21].

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan Maze Angka memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Putra II Kota Serang, ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 51,33 yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 38,53. Selama pembelajaran, anak-anak tampak lebih antusias, fokus, dan mampu meningkatkan koordinasi visual serta motorik halus melalui aktivitas menelusuri jalur angka dalam permainan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Secara keseluruhan, permainan maze angka tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bebas tekanan, dan relevan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga membantu mereka memahami konsep angka secara lebih konkret dan bermakna.

## PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah dan guru TK Putra II Kota Serang yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer jurnal murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk di terbitkan.

## REFERENSI

- [1] D. Suryana, *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gWNHEAAAQBAJ>
- [2] S. N. Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, Jul. 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [3] T. Yuliasti and W. Vitaloka, "Analisis Penyebab Kesulitan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 113–128, Jun. 2025, doi: 10.32678/assibyan.v10i1.11301.
- [4] C. Björklund, M. van den Heuvel-Panhuizen, and A. Kullberg, "Research on early childhood mathematics teaching and learning," *ZDM*, vol. 52, no. 4, pp. 607–619, Aug. 2020, doi: 10.1007/s11858-020-01177-3.
- [5] E. Delfia and F. Mayar, "Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 350, Dec. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.350.
- [6] D. Maharani and S. Watini, "Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 662–667, Feb. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i2.480.
- [7] B. Nendes and D. Suryana, "Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 14 Ampang Padang," *Pendas Jurnah Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 240–250, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.31409.
- [8] N. Siregar and W. Lestari, "Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar," *J. Mercumatika J. Penelit. Mat.*

- dan *Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, p. 1, Apr. 2018, doi: 10.26486/jm.v2i1.427.
- [9] N. Maria Lily, N. Khotimah, and M. Maarang, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 296–308, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.214.
- [10] M. G. Deo, M. A. K. Bhara, Y. Mamo, and A. Nafsia, "pendampingan Penggunaan Media Maze dalam Mengenal Angka di TKK ST. Gabriel Mangulewa," *J. Citra Magang dan Persekolahan*, vol. 1, no. 4, pp. 199–208, Dec. 2023, doi: 10.38048/jcmp.v1i4.2527.
- [11] L. ROSIDAH, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze," *J. Pendidik. usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 281–290, 2014, doi: 10.21009/JPUD.082.09.
- [12] A. N. Aisyah, R. Rohita, and N. Nurfadilah, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Box Bunny di TK Islam Pelita Taqwa," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 85–97, 2025, doi: 10.51529/ijiece.v10i1.749.
- [13] S. Fatmaini and T. Jaya, "Bermain media maze angka dan keterampilan lambang bilangan anak usia dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 1–4, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/16847>
- [14] S. Apriani and A. Ilhami, "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini : Studi Eksperimental di TK," *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 2, 2025, doi: 10.62491/njpi.2025.v5i2-14.
- [15] R. Yullianti and S. Ismet, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Wortel Pintar," *J. Multidiscip. Inq. Sci. Technol. Educ. Res.*, vol. 2, no. 1, 2025, doi: 10.32672/mister.v2i1b.3008.
- [16] U. Corrie Christina Jeannine, "The Young Child's Cognition," maastricht university, 2020. doi: 10.26481/dis.20201030cu.
- [17] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2020.
- [18] A. Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini ( Konsep dan Teori )*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=00xWEAAAQBAJ>
- [19] D. H. Clements and J. Sarama, *Learning and Teaching Early Math*, vol. 53, no. 9. Third edition. | New York, NY: Routledge, 2021. |: Routledge, 2020. doi: 10.4324/9781003083528.
- [20] B. Ifada and A. Mukminin, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Game Edukasi Digital dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 45 Kalisegoro Semarang," *Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 1150–1161, Sep. 2025, doi: 10.30605/cjpe.8.3.2025.6428.
- [21] P. J. P. Suripatty, N. Nadiroh, and Y. Nurani, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 100, Oct. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.282.