

DAFTAR ISI

- Hubungan Interaksi Sosial Mahasiswa Pgsd Terhadap Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Di Universitas
Faisal Anwar, Herni Yuanda, Putri Julia **1-14**
- Hubungan Persepsi Harga Dan Daya Tarik *Iklan Onlineshop* Dengan Minat Beli Melalui Media Sosial Pasca Pandemi Covid-19
Usman Efendi, Agnesia Amelia, Gunawan, Muhammad Usman, Radhiana **15-22**
- Memetik Hikmah dan Menangkap Peluang Ekonomi dan Keuangan Syariah dari Dampak Krisis Pandemi Covid
Rahmah Yulianti, Khairuna, Cut Rusmina, Maryam, Rosha Hayati **23-40**
- Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Memahami Materi Perkalian Melalui Penerapan Pendekatan Kontekstual
Kamisna **41-56**
- Analisis Laporan Keuangan Pesantren : Kajian Isak 35, (Studi Kasus Pada Pesantren Imam Syafi'i Sibreh Aceh Besar)
Maksalmina, Lilis Maryasih **57-72**
- Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia
Sri Mulyati **73-86**
- Penerapan Bermain *Mace* Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Pra Sekolah
Ambia Nurdin, Muhammad Zamzami, Bukhari, T. Muhammad Isa Ibrahim **87-99**
- Manfaat Kearifan Lokal Dari Praktek Adat Mawah Terhadap Peningkatan Pendapatan Ekonomi Masyarakat
Nelly, Rahmi, Fihtri Angelia Permana **100-110**
- Analisis Unsur Intrinsik: Pendekatan Dekonstruksi Dalam Novel Larung Karya Ayu Utami
Yulsafli **111-128**
- Budaya Tadarus Yang Terus Tergerus di Keumukiman Lam Ara - Kota Banda Aceh
Riswan **129-142**



**Binaan Pascasarjana Unpas
Universitas Pasundan Bandung**



Volume 03

Nomor 01

Edisi Mei 2022

Bandung 2022

Published By

Komunitas Dosen Penulis dan Peneliti Indonesia

<http://jsk.kodepena.org/index.php/jsk>

EDITORIAL TEAM
JURNAL SOSIOHUMANIORA KODEPENNA

EDITOR IN CHIEF

Dr. Abubakar. M.Si, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia, Email:
abubakar@serambimekkah.ac.id

OJS MANAGER

Dr. Soetam Rizki, Ma Chung University Malang, Jawa Timur, Indonesia

WEB MANAGER

Munawir, ST., MT, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia E-mail :
munawir@serambimekkah.ac.id

EDITOR

1. Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum, E-Mail : ranisitifitriani@gmail.com.
2. Aay Fariyah Hesyah, M.PdI. Bidang: Psikologi Pendidikan Islam, Email:
prodipai16@gmail.com
3. Andrew Shandy Utama, SH, MH., Bidang: Ilmu Hukum, Email:
andrew.fh.unilak@gmail.com
4. Prima Andreas Siregar, S.E., M.Si, Bidang: Manajemen Pemasaran, Manajemen Stratejik, Email: primapas@gmail.com atau prima.andreas@lecturer.unri.ac.id
5. Suleman Samuda. S.Sos. MPA., Bidang: Manajemen dan Kebijakan Publik, Email:
suleman.samuda@kemitraan.or.id
6. Reyneldus Rino S.IP., Bidang: Ilmu Pemerintahan, Email:
reynelpemerintahan015@gmail.com
7. Joshua Fernando, S.I.Kom.,M.I.Kom., Bidang: Ilmu Komunikasi, Email:
joshuafernandosaty@gmail.com
8. Sukarddin, S.Pd., M.Pd., Bidang: Pendidikan Sejarah, Email:
sukarddinsejarah@gmail.com
9. Mahlianurrahman, M.Pd., Bidang: Pendidikan Dasar, Email: Rahmanklut@gmail.com
10. Suryanti, S. Pd., M. Pd., Bidang: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Email:
suryanti042516@gmail.com
11. Hj. Nurlina, M.Si., Bidang: Manajemen Pendidikan, Email: dikatakabir@yahoo.co.id
12. Iksan, M. Pd., Bidang: Manajemen Pendidikan, Email: iksan687@gmail.com
13. Ilham A. Lambaga, S.Si., M.Pd., Bidang: Pendidikan Sains, Email:
ilhamlambaga@gmail.com
14. Endang Lifchatullaillah, S.E, M.M., Bidang: Manajemen Keuangan, Email:
endanglilif@gmail.com
15. Sri Mulyono,SE., M.M., Bidang: Manajemen Pemasaran, Email:
srimulyono63@gmail.com
16. Refika, Bidang: Manajemen Pendidikan Islam, Email: refika2017@yahoo.com
17. Sawaluddin Siregar, S.Fil.I., MA., Bidang: Kajian Islam, Email:
lisyasiregar@gmail.com
18. Kosilah, M.Pd., Bidang: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Email:
kosilah81@gmail.com
19. Mohammad Solihin, S.Sos., M.A., Bidang: Ilmu Komunikasi dan Media, Email:
mas.mohammadsolihin@gmail.com

20. Wawat Srinawati, S.Pd,M.Pd., Bidang: Pendidikan Bahasa Inggris, Email: wawatsrinawati@gmail.com
21. Sri Zulfida, M.A., Bidang: Pendidikan Bahasa Arab, Email: zulfida@stainkepri.ac.id
22. Ramlan, S.Pd., M.Hum., Bidang: Applied English Linguistics, Email: ramlan@unigha.ac.id
23. Nursidrati, M.Pd., Bidang: Pendidikan Matematika, Email: nursidrati@gmail.com
24. Machsun Rifauddin, S.Pd.I., M.A., Bidang: Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Email: machsunr@gmail.com
25. Haeril, S.Or., M.Kes. Bidang: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga. Email: haaeril8@gmail.com
26. Ulfa Yuniati, S.I.Kom., M.Si. Bidang: Media Massa, Komunikasi, Email: ulfa.yuniati@gmail.com

REVIEWER

1. Desi Sommaliagustina, S.H., M.H., Bidang: Ilmu Hukum, Hukum Perdata, Hukum Bisnis dan Hukum Perlindungan Konsumen., Email: desisommalia@umri.ac.id
2. Dr. M. Syukri Azwar Lubis, M.A., Bidang: Bimbingan Konseling Islami, Email: msyukriazwarlubis@gmail.com
3. Dila Novita, S.Sos., M.Si.,Bidang: Kebijakan Publik, Komunikasi Publik, Inovasi Pelayanan Publik, Smart City., Email: dilanovitapasca@gmail.com
4. Andre Prasetya Willim, S.E., M.M., Bidang: Manajemen Keuangan dan Pasar Modal, Email: andre_willim@yahoo.co.id
5. Dr. Dian Aswita. S.Pd., M.Pd, Bidang: Pendidikan Biologi., Email. aswita_dian@yahoo.com
6. Dr. Muhsyanur, S.Pd., M.Pd.,Bidang: Pendidikan Bahasa dan Sastra, Email: muhsyanursyahrir85@gmail.com
7. Hasrul Sani, S.Pd., M.Pd., Bidang: Pendidikan Bahasa Inggris, Email: hasrulsaniharking@gmail.com
8. Merita Ayu Indrianti, S.P., MP. Bidang: Sosial Ekonomi Pertanian, Email: ayusutarto@umgo.ac.id
9. Jeremia Alexander Wewo, SH,MH. Bidang: Ilmu Hukum, Email: jeremiawewo92@gmail.com
10. Dr. Adji Suradji Muhammad., Bidang: Administrasi Publik, Email: suradji@umrah.ac.id
11. Nirmala Sari, S.H., M.H., Bidang: Ilmu Hukum, Email: nirmalabungas@gmail.com
12. Dr. H. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag. M.Ag., Bidang: Studi Agama Islam, Email: muhammad.suryadilaga@uinsuka.ac.id
13. Ratih Puspasari,M.Pd., Bidang: Pendidikan Matematika, Email: ratih.puspasari@stkipgritlungagung.ac.id
14. Dr. Arfriani Maifizar, S.E, M. Si., Bidang: Sosiologi, Email: arfrianimafizar@utu.ac.id
15. Dr. Petrus Jacob Pattiasina, S.Pd., M.Pd., Bidang: Pendidikan Bahasa Indonesia, Email: pattiasinaethus@gmail.com
16. Dina Merris Maya Sari, M.Pd, Bidang: Pendidikan Bahasa Inggris, Email: merrisdina1@gmail.com
17. Mister Candra, S.Pd., M.Si., Bidang: Ilmu Ekonomi dan Keuangan Syariah, Email: mister.candra@gmail.com

18. Dhyani Ayu Perwiraningrum, SKM., MPH., Bidang: Public Health, Health Promotion, Nutrition, Email: dhyani@polije.ac.id
19. Dr. Nuning Yudhi Prasetyani, S.S, M.Hum., Bidang: Applied Linguistik, Email: nuningyudhi@fbs.unipdu.ac.id
20. Dr.Ir. B.M.A.S. Anaconda Bangkara, MT., MSM., Bidang: knowledge share, knowledge management, cross-cultural communication, Email: anaconda@president.ac.id
21. Taufiqurrachman, M.Soc.Sc., Bidang: Media, Culture, & Tourism, Email: taufiqurrachman@umrah.ac.id
22. Ibnu Hajar Ansori, M.Th.I., Bidang: Ilmu Hadis, Email: ibnuhajar93@iainkediri.ac.id
23. Erwin Ubwarin, Bidang: Ilmu Hukum, Email: eubwarin@gmail.com
24. Ahmad Nurun, S.H., M.H., Bidang: Ilmu Hukum, Email: ahmadnurun3@gmail.com
25. Agus Nurofik, S.Kom., M.M., Bidang: Manajemen Pemasaran, Email: agsnin@gmail.com
26. Dr. Lutfi Yondri, M.Hum., Bidang: Kajian Budaya dan Arkeologi, Email: yondrilutfi@gmail.com
27. Wilhelmus Labobar, S.Pd., M.Pd., Bidang: Pendidikan Matematika dan Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran (Pedagogik), Email: wlabobar@iaknambon.ac.id
28. Dr. Nopriadi Saputra, S.T., M.M., Bidang: Strategic Management, Email: nopriadisaputra@gmail.com
29. Shinta Desiyana Fajarica, S.IP., M.Si., Bidang: Ilmu Komunikasi, Kajian Komunikasi Kebencanaan, Manajemen Krisis, Email: shintadesiyana.f@unram.ac.id
30. Dr. Arif Setyawan, S.Hum., M.Pd., Bidang: Ilmu Sastra, Filologi, Pendidikan, Email: setyawan161087@gmail.com
31. Wandu Abbas, S.IP., M.Hub. Int., Bidang: Hubungan Internasional, Email: wandiabbas13@gmail.com

Bandung, 06 Mei 2020

Ketua Umum,



Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M.Hum.

Inchief Editors Foreword

Alhamdulillah... Sosiohumaniora Journal (JSK) Kodepena is already two years old. At this young age, JSK continues to improve itself with the support of all members of Kodepena from socio-humanities experts throughout Indonesia.

The presence of JSK is deeply felt in our hearts, especially through collaboration with a wider range of universities in Indonesia, with good and open collaboration, it will make it easier for writers to publish their work worldwide, thereby increasing their citations and H index quickly.

The publication of volume 3 number 1 feels even more special, because it is close to the inauguration of the members of the Indonesian Kodepena board on June 25, 2022, so that those who are formally involved in journal editorial, both acting as editors and as reviewers will become more solid. Therefore, we should say "thank you very much", hopefully what they have done will be rewarded by Allah SWT.

Furthermore, thanks to the General Chair of Kodepena Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. who has worked optimally in organizing Kodepena so that it runs well according to our mutual expectations. Likewise, the Graduate School of Pasundan University Bandung for their guidance and direction for the progress of this JSK journal, with the hope that in the future this journal can be properly accredited

Bandung, Mei 30, 2022

Ojs Manager

Ttd.

Dr. Soetam Rizky Wicaksono, S. Kom., MM

In-Chief Editor,

Ttd.

Dr. Abubakar Ajalil, M. Si

Penerapan Bermain *Mace* Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Pra Sekolah

Ambia Nurdin¹, Muhammad², Zamzami³, Bukhari⁴, T. Muhammad Isa Ibrahim⁵

¹Ambia Nurdin adalah Staf Pengajar Universitas Abulyatama Aceh, Indonesia
Email: ambianurdin_fkm@abulyatama.ac.id

²Muhammad adalah Staf Pengajar Universitas Abulyatama Aceh, Indonesia
Email: muhammadabulyatama@gmail.com

³Zamzami adalah Staf Pengajar Universitas Abulyatama Aceh, Aceh Besar, Indonesia
Email: bukharifkip@gmail.com

⁴Bukhari adalah Staf Pengajar Universitas Abulyatama Aceh, Aceh Besar, Indonesia
Email: bukharifkip@gmail.com

⁵T. Muhammad Isa Ibrahim adalah Staf Pengajar Universitas Abulyatama Aceh, Indonesia
Email: isa_mesin@abulyatama.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan bermain maze angka terhadap kemampuan berhitung anak pra sekolah di TK Hj. Cut Nyak Awan Aceh Besar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak pra sekolah yang berjumlah 48 orang. Besarnya sampel total populasi sebanyak 48 orang dengan teknik pengambilan sampel secara accidental sampling. Data yang telah dikumpulkan dan diolah disajikan dalam bentuk tabel distribusi, frekuensi dan narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi sebelum dan sesudah dilakukan tindakan bermain maze angka didapatkan sebelum tindakan BB 4 responden (8,3%) setelah tindakan menurun menjadi 2 responden (0%), dan MB sebelum tindakan 15 (31,2) dan sesudah meningkat menjadi 17 (35,4%), dan BSH sebelum tindakan 17 (35,4%) dan sesudah 17 (35,4%) dan BSB sebelum 12 (25%) dan sesudah 12 (25%). Kesimpulan bahwa dengan menggunakan media permainan Maze angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Disarankan kepada pihak Taman Kanak maupun Guru di sekolah untuk meningkatkan pembelajaran terhadap anak dengan mengajarkan permainan maze angka untuk meningkatkan konsentrasi pada anak pra sekolah.

Penerapan Bermain
Mace Angka Terhadap
Kemampuan
Berhitung.....

Jurnal Sosiohumaniora
Kodepena

pp. 87 - 99



Katakunci : penerapan bermain *mace* angka terhadap kemampuan

PENDAHULUAN

Maze merupakan sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Jadi dengan permainan *maze* dalam memainkan *maze* seorang anak harus menemukan jalur yang dilewati pada bagian *maze* seorang anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai pada tujuan akhir (Rosidah, 2014).

Bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan bermain merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Ismail, 2009). Bermain adalah suatu bentuk kompetisi bermain penuh yang bertujuan menciptakan sebuah keterampilan fisik dan strategi yang dilakukan secara individu atau kelompok (Mudjihartono, 2009). Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan (Yusuf, 2011).

Berhitung untuk anak pra sekolah adalah mengajarkan pada anak untuk berfikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit, selain itu anak akan memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut. Kegiatan berhitung yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan dasar pengenalan matematika awal. Berhitung merupakan dasar awal dari semua ilmu yang digunakan setiap kehidupan manusia (Depdiknas, 2007).

Anak pra sekolah merupakan suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, pembinaan ini dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, sebagaimana diatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak usia sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar" (Constantina dkk, 2015).

Anak pra sekolah merupakan anak yang memiliki rentang waktu dari lahir sampai usia enam tahun. Pra sekolah anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak akan berada di masa saatnya untuk menumbuhkan kembangan kemampuan fisik, Bahasa, sosial, emosional, spiritual dan kognitif yang terus mengalami masa tercepat dalam perkembangan hidup manusia. Anak usia dini akan membutuhkan rangsangan (stimulasi) untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya baik jasmani dan rohani yang akan mempengaruhi pada kehidupan dimasa depannya. (Suyadi, 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Magfiroh, dkk (2017) yang dilakukan disalah satu TK Aisyiyah Bastanul Athfal 58 Surabaya. Kemampuan anak dalam berhitung masih

sangat kurang. Hal ini dapat ditunjukkan dari 20 anak, ketika dimintai untuk membilang dan menulis angka,1-20 secara urut hanya ada 2 anak.

Sedangkan yang lainnya masih banyak yang belum mampu berhitung dan menulis secara benar dan urut. Kegiatan lain yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih kurang yaitu saat kegiatan menghubungkan atau memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangannya, hanya ada 3 dari 20 anak yang mampu menghubungkan dengan benar secara mandiri. Sedangkan yang lainnya belum mampu menghubungkan dengan benar dan masih di bantu oleh guru.

Menurut pengamatan fenomena kenyataan di lapangan menunjukan bahwa perkembangan anak dalam lingkup perkembangan masih rendah. disebabkan karena masalah yang ditemukan adalah kurangnya pengenalan anak terhadap menghitung. Setiap kali guru mengajak anak melakukan pembelajaran tentang hal yang berhubungan dengan berhitung anak seakan-akan merasa terbebani, anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Konsep *Maze*

Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. Sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang dan jalur dalam permainan. Kegiatan bermain dengan permainan *maze* ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, adapun perkembangan lainnya yang dapat dikembangkan, seperti mengembangkan perkembangan motorik, sosial emosional dan kreatifitas anak, aktivitas dalam kegiatan mencari jejak dalam labirin pun dapat dilakukan dengan menarik garis dalam menemukan jalan keluar. Kemudian permainan *maze* dapat mengembangkan anak unsur pendidikan bagi perkembangan otak anak, seperti bermain, berkreasi, serta melatih motorik halus anak (UDANI et al, 2014).

Permainan *maze* dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif (Heriantoko, 2013). Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang di capai, memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya (Rosida, 2014).

Manfaat dari permainan *maze* diantaranya sebagai berikut : (Yulistari 2018).

1. Melatih kesabaran dalam mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
2. Melatih kemampuan mengelompokkan dalam belajar.
3. Mencari solusi dan mempelajari bentuk warna yang menimbulkan keceriaan.
4. Learning by planing yaitu dapat mengembangkan motorik kasar dan halus, yang sangat mempengaruhi pada perkembangan psikologis anak.
5. Melatih berfikir logis sebagai ajang untuk berlatih merealisasi rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

6. Melatih tangan anak menjadi lentur, kemampuan untuk menggerakkan otot-otot jari tangan dan kakinya dengan baik.

Langkah dalam penggunaan permainan *maze* ini pertama guru menjelaskan alat permainan *maze* dan kedua anak-anak diajak mencari jejak untuk menemukan bentuk warna sesuai dengan jalannya. Langkah penggunaan *maze* sebagai berikut: (Fatmaini, 2018).

1. Guru mengajak untuk memperhatikan permainan *maze*
2. Kemudian menjelaskan prosedur cara bermain permainan *maze*
3. Anak diminta menjalankan *maze* dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan *maze* misalnya dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk atau pun angka yang sudah dipasang
4. Anak diminta untuk menyebutkan gambar sesuai yang dilaluinya
5. Guru akan membimbing anak apabila meraka ada kendala dalam menjalankan permainan ini.

Beberapa langkah diatas adalah usaha yang dapat membantu guru dalam memudahkan anak membangun konsep tentang proses belajarnya. Menurut dadan suryana hal terpenting dalam memudahkan anak membangun konsep tentang apa yang ingin dicapai langkah utama yaitu menetapkan tema terlebih dahulu sebelum melakukan proses belajar. Menyiapkan bahan dan alat yang bersifat unik dan mempunyai memahami materi yang disampaikan, memperhatikan karakteristik dan tugas perkembangan peserta didik, kemudian bahan yang digunakan tidak mengandung bahan yang beracun dan tingkat kesulitannya pun disesuaikan dengan kemampuan anak usia (Selli, 2018).

Konsep Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa penelitian ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak (Musbikin (2010). Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, emosional, serta perkembangan fisik pada anak (Upton (2012). Bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak, termasuk aspek-aspek perkembangan di dalamnya. (Suryana, 2013).

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Montolalu dkk, 2007).

Konsep Berhitung

Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan. Dengan bermain anak akan memperoleh perasaan bahagia, dapat mengembangkan kepercayaan diri dan dapat mengembangkan sikap sportif (Yusuf, 2011).

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak pra sekolah mempengaruhi kemampuan berhitung seorang anak diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun diluar kelas. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman siswa. Faktor lainya yang juga mempengaruhi kemampuan berhitung adalah keikhlasan gaya belajar masing-masing anak (Hidayati (2017).

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak (Rijt et al, 2003). Berhitung pada anak pra sekolah sangat diperlukan, agar anak memiliki kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007).

Konsep Anak pra sekolah

Anak pra sekolah tahap perkembangan anak usia 0-6 tahun. perkembangan pada masa ini, informasi yang diserap oleh indranya ibarat sebuah spons yang cepat menyerap air, disebut masa *golden age*. Sehingga arahan pendidikan hendaknya menjadikan anak yang aktif dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan di lingkungan sekitar. Hal ini berhubungan dengan perkembangan kognitif. Mengenai perkembangan kognitif merupakan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan proses tanggapan, akal pikiran (fikriyati 2013).

Anak pra sekolah adalah yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Anak usia pra sekolah atau yang dikenal dengan masa kanak-kanak awal (*early childhood*) berada dalam rentang usia antara 3-5 tahun. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Pada usia pra sekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Mandeleco, 2012).

Usia pra sekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik (Noorlaila, 2010).

Konsep Kematangan (peka)

Kematangan adalah aspek yang penting untuk perkembangan anak pra sekolah, Anak usia pra sekolah (3-5 tahun) mulai diarahkan untuk belajar di taman kanak-kanak oleh orangtuanya, taman kanak-kanak mendesain program-programnya dengan tujuan agar anak mencapai kematangan dalam memasuki masa sekolah, adapun kematangan adalah sebagai berikut : (Gustian,2001).

1. Kematangan Fisik

Kematangan fisik dapat terlihat dari pencapaian anak dalam kemampuan menggunakan organ fisiknya, seperti telah siapnya otot-otot tangan dalam menggunakan alat tulis atau koordinasi yang baik antara indera mata dan tangan. Kematangan fisik juga berarti anak telah siap berada dalam kelas tanpa merasa letih sehingga anak memiliki kesiapan untuk menerima proses belajar mengajar di sekolah.

2. Kematangan Emosional

Kematangan emosional menunjukkan anak telah siap secara mental untuk menjalani waktu-waktunya di sekolah, ia harus siap berpisah dengan orang tuanya dalam jangka waktu yang cukup lama, mampu memilih kegiatan sendiri dan menyelesaikan kegiatan yang dipilihnya. Anak juga harus memiliki cukup keuletan untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

3. Kematangan Intelektual

Pada aspek ini anak sudah mulai dapat berpikir secara teratur. Hal ini terlihat dari kemampuannya untuk memahami sebab-akibat.

4. Kematangan Sosial

Kematangan sosial berkaitan dengan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang yang ada di sekolah seperti guru, dan rekan-rekannya. Anak harus mulai terbiasa untuk bergaul dan menjadi bagian dari kelompok.

Konsep Kecerdasan Kognitif

Kecerdasan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang, sedangkan Bruner menyatakan perkembangan bahasa besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif, Arti yang luas kognitif adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Musaa'diyah, 2014).

Dalam memahami dunia sekitarnya individu belajar melalui simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pelajaran dan mempresentasi- kannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Penyusunan materi pelajaran dan penyiapannya dapat dimulai dari materi secara umum, kemudian secara berkala kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakupan yang lebih rinci (Suprijono, 2010).

Perkembangan kognitif atau proses berpikir adalah proses menerima, mengolah sampai memahami informasi yang diterima. Perkembangan kognitif ditandai dengan kemampuan intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta kemampuan berpikir logis (Hurlock, 2005)

Kecerdasan kognitif adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif memnjadi populer sebagai salah satu domain psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Fungsi kognitif dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana semua masukan sensori (taktil, visual, dan auditorik) akan diubah, diolah, disimpan dan selanjutnya digunakan untuk hubungan interneuron secara sempurna sehingga individu meampu melakukan penalaran terhadap masukan sensori tersebut. Fungsi kognitif menyangkut kualitas pengetahuan yang dimiliki seseorang. Modalitas dari kognitif terdiri dari sembilan modalitas yaitu, memori, bahasa, praktis, visuospasial, antensi serta konsentrasi, kalkulasi, mengambil keputusan, *reasoning* dan abstrak (Ekasari, 2018).

Kecerdasan kognitif adalah sesuatu yang merunjuk pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Gardner yang menyatakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (Gardner, 2011).

Konsep Motivasi

Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu yang mendorong perilaku kearah tujuan yang datang dari dalam untuk memberikan (Walgito, 2002). Motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan dan menambah keterampilan, pengalaman (martinis, 2007). Motivasi adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan prilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Suprijono,2009).

Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan dan mengontrol minat minat (Hamalik, 2004). Motivasi berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik. Untuk mencapai

tujuan dari pembelajaran maka sangat diperlukan pemberian motivasi belajar oleh guru. Di dalam kegiatan pembelajaran guru dapat membantu anak untuk mengembangkan kemandiriian, kepercayaan diri, memberikan dukungan agar anak tidak mudah putus asa. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan pengarahannya perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

Motivasi adalah upaya dari diri sendiri untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari waktu ke waktu. Keberhasilan individu sangat tergantung pada cara memotivasi diri. Kemampuan seseorang memotivasi diri dapat diketahui melalui cara mengendalikan dorongan hati, derajat kecemasan yang berpengaruh terhadap ujuk kerja seseorang, harapan, optimisme, dan keadaan *flow* atau di sebut dengan Keterlibatan pada suatu masalah (Goleman, 2004).

Motivasi merupakan dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup (Suciati, 2005). Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan (Sardiman, 2010). Respon yang ditunjukkan anak saat diberikan motivasi oleh guru adalah Tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan dan menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang (Sardiman, 2010).

METODA

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan *crosssectional study* yaitu untuk mengetahui tentang “Bagaimana penerapan bermain maze angka terhadap kemampuan Berhitung Anak Pra Sekolah Di TK Hj. Cut Nyak Kabupaten Aceh Besar Tahun 2021 ”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Anak Pra Sekolah yang berjumlah 48 orang Di TK Hj. Cut Nyak Awan Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Tahun 2021. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Anak Pra Sekolah (Notoatmodjo, 2010). Setelah dilakukan perhitungan maka didapatkan besar sampel sebanyak 48 orang. Teknik pengambilan sampel secara *accidental sampling*. Penelitian ini dilakukan Di TK Hj. Cut Nyak Awan Lambaro Kecamatan Ingin Jaya September 2021. Data yang diperoleh dari peninjauan langsung lapangan melalui wawancara dengan menggunakan keusioner yang telah disusun sebelumnya, dengan dukungan guru.

Analisis yang digunakan dengan menjabarkan secara distribusi frekuensi variabel-variabel yang diteliti, baik variabel *dependent* maupun variabel *independent*. Untuk analisa ini semua variabel dibuat dalam bentuk proporsi dengan skala ordinal Hastono, (2010). Analisa univariat dalam bentuk distribusi frekuensi dan presentase, penelitian ini dalam bentuk data ordinal. Setelah di olah, selanjutnya data yang telah di masukan ke dalam tabel distribusi frekuensi ditentukan presentase perolehan untuk

tiap-tiap kategori. Data yang telah dikumpulkan dan diolah disajikan dalam bentuk tabel distribusi, frekuensi dan narasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Hj. Cut Nyak Awan Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar pada bulan september Tahun 2021, TK ini berada di jalan banda aceh medan lambaro sejak tahun 17 Juli 1999 dengan meningkatkan visi dan misi dalam upaya kebutuhan pendidikan anak pra sekolah dan sejalan dengan keberhasilan pembangunan, maka berdasarkan analisis organisasi, fasilitas dan kemampuannya, TK Hj. Cut Nyak Awan Lambaro telah memenuhi persyaratan dan kemampuannya untuk menjadi TK terakreditasi B , di salah satu kecamatan ingin jaya.

Dalam penelitian penelitian menggunakan ruang kelas B3, adapun batas batas TK yaitu sebagai berikut: sebelah Timur berbatasan dengan Tanah Gampong, sebelah Barat berbatasan dengan kantor Geuchik sebelah Utara berbatasan dengan Rumah warga sebelah Selatan Jalan Raya Banda Aceh Medan, Kelas B3 terdiri dari 48 anak yang beranggota 30 perempuan 18 laki-laki, dengan kapasitas 1 kamar mandi, 18 kursi belajar, 20 meja belajar 1 meja guru 2 kursi guru 2, 2 loker tas 2 lemari buku papan tulis.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok kelas B3 yang berusia 5-7 tahun di TK Hj. Cut Nyak Awan Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. Tahun ajaran 2021 berjumlah 48 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 30 anak perempuan.

Tabel. 1

Frekuensi Berdasarkan Umur di TK Cut Nyak Awam Lambaro Kecamatan Ingin Jaya
Kabupaten Aceh Besar
(n=48)

Umur (Variabel)	Jumlah (N)	Presentase (%)
6 tahun	20	41,6 %
7 tahun	28	58,3 %
Jumlah	48	100.0 %

Sumber : Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan table 1 menunjukkan sebagian besar responden umur 6 tahun sebesar 20 (41,6%), sedangkan 7 tahun sebesar 28 responden (58,3 %).

Tabel.2

Frekuensi Jenis Kelamin di TK Cut Nyak Awam Lambaro
Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar

Jenis Kelamin	Jumlah (N)	Presentase (%)
Laki-laki	18	37,5 %
Perempuan	30	62,5 %

Total	48	100.0
-------	----	-------

Sumber : Hasil Penelitian 2020

Tabel 2 menunjukkan bahwa di TK Cut Nyak Awam yaitu jenis kelamin laki-laki sebanyak 18 (37,5 %) sedangkan perempuan 30 (62,5 %).

Tabel. 3

Hasil Frekuensi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Dilakukan Tindakan Bermain Maze Angka di TK Cut Nyak Awam Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar

Kriteria	Jumlah (N)	Presentase (%)
BB (Belum Berkembang)	4	8,3 %
MB (Mulai Berkembang)	15	31,2 %
BSH (Berkembang Sesuai harapan)	17	35,4 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	12	25%
Total	48	100.0

Sumber : Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan table 3 menunjukkan mayoritas responden dengan BB 4 responden (8,3%), MB 15 responden (31,2 %), BSH 17 responden (35,4%), BSB 12 responden (25%).

Tabel.4

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan Bermain Maze Angka di TK Cut Nyak Awam Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar

No	Kriteria Penilaian	Persentase Penilaian Anak			
		Sebelum		Sesudah	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
	BB	4	8,3 %	2	0 %
	MB	15	31,2 %	17	35,4 %
	BSH	17	35,4%	17	35,4 %
	BSB	12	25%	12	25%

Sumber : Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan table diatas hasil observasi sebelum dan sesudah dilakukan tindakan bermain maze angka didapatkan sebelum tindakan BB 4 responden (8,3%) setelah tindakan menurun menjadi 2 responden (0%), dan MB sebelum tindakan 15 (31,2) dan sesudah meningkat menjadi 17 (35,4%), dan BSH sebelum tindakan 17 (35,4%) dan sesudah 17 (35,4%) dan BSB sebelum 12 (25%) dan sesudah 12 (25%).

PEMBAHASAN

Setelah melihat hasil data kemampuan behitung anak kelompok B3 TK Cut Nyak Awam dalam peningkatan kemampuan berhitung anak pada grafik diatas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media permainan Maze angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan maze angka.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada sebelum dilakukan tindakan terlihat anak sudah mulai tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sebab pembelajaran tersebut dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik membuat anak untuk terlibat aktif karna guru mengadakan Tanya jawab dengan anak dalam mengikuti kegiatan.

Didukung oleh penelitian Cahyo (2011), keunggulan media permainan maze angka antara lain menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi sesudah dilakukan tindakan maze angka menjadi semakin antusias dan terlihat lebih aktif dalam permainan maze angka, serta suasana kelas sudah semakin kondusif. Hal ini disebabkan anak-anak tertarik untuk bermain maze angka yang berwarna warni, bagi anak yang mampu menyebutkan angka 1-20, peneliti memberikan bintang begitupun bagi anak yang bisa mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan. Dengan demikian diberikan bintang tersebut dijadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan semua kegiatan.

Permainan maze angka digunakan sebagai media belajar untuk anak, yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat dilihat dengan meningkatnya pemahaman anak pada saat menggunakan lambing bilangan menghitung. Adapun indikator penilaian kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini yaitu anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan, anak mampu menggunakan lambing bilangan untuk menghitung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa dengan menggunakan media permainan Maze angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Constantina, Eky Lidya & Rachma Hasibuan (2015) "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A". *Jurnal Teratai Vol. 4 No. 2*.
- Constantina & Lidya Eky (2012). "Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A".
- Depdiknas (2007) "Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak. Depdiknas Jakarta".
- Ekasari (2018) "interaksi anak usia dini". Malang, Penerbit Wineka Media,
- Et al UDANI (2014) "implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Bandung".
- Fatmaini (2007) "Bermain Media Maze Angka Dan Keterampilan Lambang Bilangan Anak Usia Dini". Jakarta Penerbit Kencana.
- Fatmaini (2018) "Bermain Media Maze Angka Dan Keterampilan Lambang Bilangan Anak Usia Dini". Jakarta Penerbit Kencana
- Fikriyanti (2013) "Perkembangan Anak Usia Emas (Gorden Age). Yogyakarta :Penerbit Laras. Media Prima. Grasso, D".
- Gardner (2011) "literasi saintifik berdasarkan kcerdasan majemuk dan motivasi belajar".
- Goleman (2014) "hubungan karakteristik anak". Jakarta, penerbi PT Indeks.
- Gustian, (2001) "Gustian, Edy. Mempersiapkan anak masuk sekolah. Jakarta Penerbit Puspa Swara, ".
- Hamalik (2004) "Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung :penerbit Sinar Baru".
- Heriantoko (2013) "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan kelas li di Slb/C Tpa Jember".
- Hidayanti (2017) "Hidayanti, Wiwik. Peranan Orang Tua dengan Pola Asuh Demokratis terhadap Prestasi Anak di Desa Sipatuhu Kecamatan Banding Agung Kabupaten Oku Selatan. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2017".
- Martinis. "penduan pendidikan anak usia dini" jakarta : gaung persada (2010).
- Montolalu dkk. "bermain permainan anak" jakarta : universitas terbuka (2007).
- Musbikin, Imam. "Buku pintar PAUD." Yogyakarta: Laksana (2010)".
- Pebriana, P. H (2017) Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139-147.
- Peraturan Menteri No. 58 Tahun (2009) *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 53-61.
- Rosidah (2014) *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini*.
- Sadirman (2010) *pemberian motivasi belajar pada anak usia 4-5 tahun*.
- Santi yuliani. "fakultas hukum kesehatan Ump" (2013)

- Suciati (2005) *pemberian motivasi belajar pada anak usia 4-5 tahun*.
- Sujiono (2009) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Suyadi (2009) *Anak yang Menakjubkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Suryana, D (2013) *"Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis"*.
- Swarjana (2012) *"Metodologi penelitian kesehatan. Penerbit Andi, 2012"*.
- Walgito, B (2002) *"Psikologi umum. Yogyakarta: Andi Offset"*.
- 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), 125-134.
- Yusuf, Y., & Auliya, U (2011) *"Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga. Visi Media"*.