



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 11822-11835

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Permainan *Maze Chase* Terhadap Kemampuan Mengenal
Konsep Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Surya Pertiwi
Kabupaten Rokan Hulu

Rosa Afrianti^{1✉}, Ria Novianti², Yeni Solfiah³

Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: rosa.afrianti6004@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep pola anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan *maze chase* di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain rancangan pretest-posttest control group design. Populasi penelitian adalah 30 anak usia 5-6 tahun di TK TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu, sampel yang digunakan adalah keseluruhan anak yaitu 15 anak TK B1 dan 15 anak TK B2. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep pola anak sebelum perlakuan pada kelas kontrol dengan persentase 22,53% dan kelas eksperimen 23,47% kemudian diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen meningkat dengan persentase 82,40% sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan dengan persentase 59,79%. Berdasarkan hasil uji t diketahui terdapat pengaruh permainan *maze chase* terhadap kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Permainan Maze Chase, Konsep Pola*

Abstract

This study aims to determine the ability to recognize the pattern concept of children aged 5-6 years before and after being given the maze chase game treatment at Surya Pertiwi Kindergarten, Rokan Hulu Regency. This type of research is a quantitative experiment with a pretest-posttest control group design. The study population was 30 children aged 5-6 years in Surya Pertiwi Kindergarten, Rokan Hulu Regency. The sample used was all children, namely 15 children in Kindergarten B1 and 15 children in Kindergarten B2. The data analysis technique used is the t test. Based on the results of the research that has been done, the researchers concluded that the ability to recognize the concept of patterns of children before treatment in the control class with a percentage of 22.53% and 23.47% in the experimental class then given treatment to the experimental class increased with a percentage of 82, 40% while the control class was not treated with a percentage of 59.79%. Based on the results of the t test, it is known that there is an effect of the maze chase game on the ability to recognize the concept of patterns in children aged 5-6 years at Surya Pertiwi Kindergarten, Rokan Hulu Regency.

Keywords: *Early Childhood, Maze Chase Game, Pattern Concept*

PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Kognisi itu sendiri adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk di dalamnya mengamati, melihat memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. Kemampuan kognitif di taman kanak-kanak masih perlu ditingkatkan. Kegiatan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif siswa seperti, mengenal klasifikasi sementara, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, memecahkan masalah sederhana, mengenal konsep ruang, mengenal ukuran dan mengenal konsep waktu, mengenal konsep-konsep sains dan mengenal berbagai pola (Purnamasari, A., et al, 2018).

Kemampuan mengenal pola pada anak usia dini merupakan salah satu pondasi dalam memahami ilmu matematika. Menurut Beaty (2013) dalam (Ariyana, 2020) pemahaman pola merupakan salah satu ranah perkembangan dalam pemikiran logis-matematis, Pemahaman pola penting diajarkan pada anak usia dini karena pemahaman pola merupakan dasar dari pengetahuan mengenai matematika pada jenjang pendidikan berikutnya (Kholiyah, A. S., et al, 2023).

Kemampuan mengenal konsep pola pada anak meliputi bahwa anak akan mengurutkan objek berdasarkan ukuran, jumlah, dan sifat lainnya, mengenali dan memperluas pola, dan menganalisis bagaimana pola dikembangkan. Anak-anak kecil mempelajari sajak dan lagu yang

diulang-ulang dan mendengar cerita dengan bahasa prediktif. Mereka mengembangkan pola dengan objek dan akhirnya dengan angka. Mereka mengenali perubahan, seperti musim atau ketinggian saat mereka tumbuh. Anak-anak melakukan transisi ke aktivitas pembuatan pola yang lebih kompleks, seperti membandingkan pola, mempelajari pola bilangan, memperluas pola kompleks, dan mendapatkan pemahaman tentang kesetaraan bahwa dua besaran adalah jumlah yang sama (Charlesworth, 2016).

Salah satu media pembelajaran aktif dalam melatih kemampuan pengetahuan matematika awal adalah menggunakan alat permainan permainan edukatif, diantaranya permainan *maze* dan permainan *puzzle*. Melalui permainan *maze* dan *puzzle* anak dapat terasah dalam berpikir kritis, anak pun akan mengenal angka secara konkret, anak akan mengenal pengukuran dan pengklasifikasian melalui kegiatan bermain tersebut. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa permainan edukatif berpengaruh terhadap pengetahuan matematika awal anak. Anak usia dini adalah masa bermain dengan pengalamannya, matematika awal (*early math*) mempunyai peranan penting untuk anak karena setiap hari anak akan menemukan matematika disetiap pengalamannya seperti anak belajar tentang geometri, perkiraan, pengukuran, probabilitas, dan pemecahan masalah (Yanti, D. 2020).

Maze chase merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet bertujuan untuk memburu atau mengejar rute yang tepat agar mencapai tujuan sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan. Manfaat dari alat permainan edukatif *maze chase* yaitu dapat melatih kesabaran, mencari solusi, mempelajari warna dan bentuk-bentuk, melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokkan), melatih motorik halus, melatih alur berfikir logis, untuk melatih tangan anak menjadi lentur (Rosidah, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK surya pertiwi kabupaten rokan hulu, kemampuan anak mengenal konsep pola masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari (1) Sebagian anak masih sulit untuk menyusun pola ABCD-ABCD, (2) Sebagian guru masih terfokus pada LKA dalam memperkenalkan pola ABCD-ABCD pada anak, (3) Pengenalan pola pada anak usia 5-6 tahun masih sebatas ABCABC belum sampai pada pola ABCDABCD, (4) Sebagian anak masih membutuhkan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan pola ABCD ABCD, (5) Pengenalan pola ABCDABCD tidak hanya sebatas mengulangi urutan pola tetapi anak juga dapat menciptakan dan memprediksi pola.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul penelitian "Pengaruh Permainan *Maze Chase* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK surya pertiwi kabupaten rokan hulu. Penelitian ini dilaksanakan dari pembuatan proposal sampai dengan selesai pada bulan Januari - Mei 2023 bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep pola pada anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Metode yang digunakan yaitu pra eksperimen dengan rancangan pretest-posttest control group design, yaitu desain ini peneliti memberikan pretest terhadap dua kelompok setelah itu untuk mendapatkan hasil dari treatment, kemudian memberikan posttest terhadap dua kelompok untuk mencari perbedaan rata-rata antara skor kelompok yang dieksperimenkan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kelompok kontrol) Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK surya pertiwi kabupaten rokan hulu yang berjumlah 30 anak yaitu 15 anak dari kelas B1 dan 15 anak dari kelas B2. sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 yang melibatkan 2 kelas terdiri dari kelas B1 (kelas eksperimen) sebanyak 15 anak dan kelas B2 (kelas kontrol) sebanyak 15 anak di TK surya pertiwi rokan hulu. Untuk mengukur kemampuan mengenal konsep pola pada anak menggunakan lembar observasi yang dilakukan secara langsung terhadap anak, sedangkan instrument penelitian diambil secara langsung terhadap anak menggunakan LKA. Menurut smith et al: Adapun indikator dari penelitian ini adalah: a) Mengenal pola di lingkungannya, b) Berbicara tentang urutan, c) Membuat garis dan pola simetris, d) Menciptakan urutan, e) Menyalin dan memperluas urutan, f) Mengenal dan menciptakan pola bertumbuh, g) Mengetahui dan menciptakan pola berulang, h) Mampu memecahkan masalah terkait pola. Teknik analisis data menggunakan rumus independent sample t-test digunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean (Sugiono, 2016) adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Uji yang mengukur perbedaan dua atau beberapa mean antar kelompok

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelas kontrol

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

s_1^2 = Varian kelas kontrol

s_2^2 = Varian kelas eksperimen

n_1 = Jumlah kelas kontrol

n_2 =Jumlah kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor yang dimungkinkan(Hipotetik)				Skor yang diperoleh(empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	mean	SD
<i>Pretest control</i>	16	64	40	8	20,00	26,00	22,53	1,68
<i>Pretest eksperimen</i>	16	64	40	8	21,00	27,00	23,46	1,80
<i>Posttest control</i>	16	64	40	8	35,00	41,00	38,26	1,79
<i>Posttest eksperimen</i>	16	64	40	8	51,00	55,00	52,73	1,09

Berdasarkan data Tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh (Empirik) kemampuan mengenal konsep pola pada anak lebih tinggi setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan *maze chase* dibandingkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan yaitu kelas kontrol yang memperoleh skor lebih rendah dari skor kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa permainan *maze chase* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak.

a) Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu Sebelum Perlakuan (*pretest*)

Berdasarkan *pretest* yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu dilakukan dengan teknik observasi dengan 8 indikator dengan 16 sub indikator kemampuan yang dilakukan di ke 2 kelas masing-masing kelas terdiri 15 anak, maka

dapat diperoleh gambaran kemampuan mengenal konsep pola pada anak pada anak sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Indikator (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Indikator	Skor Factual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
	Nilai Pretest	338	960	22,53	35,21	MB

Berdasarkan pada parhitungan Tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator kelas kontrol yaitu 35,21% dan berada pada kriteria MB. Indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator menyelesaikan masalah terkait pola dengan perolehan 36,67% dan indikator dengan perolehan terendah yaitu indikator mengenali pola di lingkungannya dengan perolehan 33,33% dari yang diharapkan. Akan tetapi, peberdaan indikator tertinggi dengan terendah tidak signifikan karena masih dalam kategori yang sama.

Tabel 3 Skor indikator *pretest* kelas eksperimen

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
	Nilai Pretest	352	960	23,47	36,67	MB

Berdasarkan pada parhitungan Tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator kelas eksperimen yaitu 36,67% dan berada pada kriteria MB. Indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator menyelesaikan masalah terkait pola dengan perolehan 39,17% dan indikator dengan perolehan terendah yaitu indikator mengenali pola di lingkungannya dengan perolehan 22,50% dari yang diharapkan. Akan tetapi, peberdaan indikator tertinggi dengan terendah tidak signifikan karena masih dalam kategori yang sama.

Tabel 4 Skor indikator (*posttest*) kelas kontrol

No	Pretest	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
	Nilai Posttest	574	960	38,27	59,79	BSH

Berdasarkan pada parhitungan Tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator kelas kontrol yaitu 59,79% dan berada pada kriteria BSH. Indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator menyelesaikan masalah terkait pola dengan perolehan 60,83% dan indikator dengan perolehan terendah yaitu indikator mengenali pola di lingkungannya dengan perolehan 58,33% dari yang diharapkan. Akan tetapi, peberdaan indikator tertinggi dengan terendah tidak signifikan karena masih dalam kategori yang sama.

Tabel 5 Skor indikator *posttest* kelas eksperimen

No	Posttest	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
	Nilai Posttest	791	960	52,73	82,40	BSB

Berdasarkan pada parhitungan Tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator kelas eksperimen yaitu 82,40% dan berada pada kriteria BSB. Indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indicator menyelesaikan masalah terkait pola dengan perolehan 85,83% dan indicator dengan perolehan terendah yaitu indicator mengenali pola di lingkungannya dengan perolehan 80,00% dari yang diharapkan. Akan tetapi, peberdaan indicator tertinggi dengan terendah sangat signifikan karena masih dalam kategori yang sama.

Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Perbandingan dalam penelitian ini menggunakan *uji statistic SPSS* ver 23. Dengan *paired sampel t-test*, dimana test ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan permainan *maze chase* terhadap kemampuan mengenal konsep pola yang terdapat pada kelas eksperimen. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $sig < 0,05$. Jika $sig > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Adapun perbandingan *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 5 *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	- 29.26667	1.16292	.30026	-29.91067	-28.62266	-97.470	14	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai uji *statistic t* hitung sebesar 97,470 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t hitung = 97,470 nilai (*Sig. 2-tailed*)= 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan permainan *maze chase*. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23. Dapat dilihat dari perbandingan hasil t hitung dengan nilai t tabel hasil dari

perhitungan uji t terlihat bahwa hasil thitung 97,470 lebih besar dari t tabel = 2,763 dengan dk sebagai berikut:

Dengan dk 14 dapat dilihat harga t hitung = 97,470 lebih besar dari t tabel= 2,763. Dengan demikian Ho = ditolak dan Ha = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh melakukan pembelajaran menggunakan maze chase terhadap kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen.

Perbandingan *Posttest* Kontrol Eksperimen

Perbandingan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS ver 23 dengan independent sampel t-test untuk melihat keadaan kemampuan mengenal konsep pola anak sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan *maze chase* pada kelas eksperimen dan pembelajaran kelas kontrol menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Data dikatakan baik jika memiliki peningkatan dibandingkan pre-test. Adapun hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 6 Perbandingan *Posttest* Kontrol Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
PosttestKontrol*Eksperimen	Equal variances assumes	4.675	.039	-26.653	28	.000	-14.46667	.54277	15.57849	13.35485
	Equal variances not assumes			-26.653	23.240	.000	-14.46667	.54277	15.58884	13.34449

Berdasarkan tabel diatas dapat diamati bahwa nilai uji statistic thitung sebesar 26,653 dengan nilai (Sig 2-tailed) = < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep pola yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan *maze chase* dalam pembelajaran. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan

spss ver 23 dapat dilihat perbandingan antara hasil t tabel. Hasil dari perhitungan uji t dapat dilihat bahwa hasil t hitung = 26,653 lebih besar dari t tabel = 2,763 dengan dk sebagai berikut:

Nilai dk 28 dapat dilihat bahwa harga t hitung = 26,653 lebih besar dari nilai t tabel = 2,763 maka H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Dengan demikian dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *maze chase* terhadap kemampuan mengenal konsep pola anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

PEMBAHASAN

Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan *maze chase*, setelah dievaluasi ternyata ditemukan ada beberapa anak yang kurang menguasai pola dengan baik. Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat pada hasil *pretest* kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu diperoleh jumlah nilai 338 dengan rata-rata 35,21% pada kelas kontrol dan jumlah nilai 352 dengan rata-rata 36,67% pada kelas eksperimen. Kedua kelas ini baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran namun perbedaan terletak pada proses pembelajarannya. Proses pembelajaran kelas kontrol pada kemampuan mengenal konsep pola guru hanya menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan permainan *maze chase* dengan begitu anak akan merasa cepat bosan dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran sehingga menjadi membosankan bagi anak.

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dilakukan tidak maksimal, selain penggunaan media kegiatan pembelajaran yang menarik guru juga perlu mengevaluasi terhadap anak agar terlihat setiap perkembangan dan peningkatan kemampuan anak. Untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan anak selama pembelajaran bisa dilakukan teknik observasi kegiatan yang dilakukan guru dalam mengamati anak memperoleh informasi mengenai berbagai aspek perkembangannya dan kemajuan dari pembelajaran yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengambil keputusan sesuai kebutuhan masing-masing anak. Proses observasi terdiri dari kegiatan mengobservasi, pencatatan, dan interpretasi hasil informasi (Novianti, 2012). Kemampuan mengenal pola pada anak usia dini merupakan salah satu pondasi dalam memahami ilmu matematika. (Kholiyah, A. S., et al, 2023).

Berdasarkan data di atas bahwa kemampuan mengenal konsep pola anak pada saat *pretest* kelas control dan kelas eksperimen masih mempunyai nilai yang rendah, sehingga perlunya kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak

dikelas eksperimen dengan menggunakan treatment permainan maze chase. Dengan menggunakan kegiatan ini anak akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola.

Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

Berdasarkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan menerakan permainan maze chase di Tk Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu permainan maze chase anak langsung memperlihatkan antusiasme terhadap permainan maze chase yang diberikan. Bahkan saat pembelajaran yang menggunakan permainan maze chase tersebut sudah selesai anak masih bersemangat dan tidak ingin melanjutkan kegiatan yang selanjutnya, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan seperti biasa hanya menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan metode penjelasannya seperti biasa. Setelah anak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan *maze chase* dilakukan evaluasi terhadap kemampuan mengenal konsep pola pada anak.

Berikut penjelasan data anak setelah dilakukan *posttest* diperoleh dengan jumlah nilai 574 dengan rata-rata 59,79% pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 791 dengan rata-rata 82,40%. Setelah melakukan permainan *maze chase* terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen. Hal ini memberikan gambaran bahwa permainan maze chase sangat menarik bagi anak tentunya akan membantu anak merangsang perkembangan anak mengenai kemampuan mengenal konsep pola pada anak.

Perbandingan Kemampuan Mengenal Konsep Pola *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

Uji perbandingan *pretest* dan *posttes* pada kelas eksperimen ini dianalisis menggunakan uji *Independent Samples Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan mengenal konsep pola pada kelas eksperimen. Adapun hasil nilai uji statistic t hitung sebesar 97,470 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t \text{ hitung} = 97,470$ nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan permainan *maze chase* yang signifikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *maze chase* memberikan dampak yang signifikan pada kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia dini. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan seluruh aspek kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia dini. Permainan ini mampu menstimulasi perkembangan anak untuk mengenali pola yang ada di lingkungannya. Anak mampu mengurutkan nama-nama hari secara berurutan setelah

melakukan kegiatan permainan maze chase, selanjutnya anak juga mampu untuk mengenali pola warna pelangi setelah di stimulasi dengan permainan. Anak mampu melanjutkan urutan manik manik dan mampu meletakkan boneka sesuai ukuran. Anak mampu menggambar atau mencoret kertas kosong sesuka hati anak, anak mampu menggambar sesuai arah atas bawah kiri kanan. Anak mampu membuat urutan sesuai warna favorit anak, anak mampu membuat urutan sesuai bentuk. Anak mampu memperluas pola yang diajarkan guru atau pun yang disukai anak. Anak mampu membuat pola tumbuh dan berkurang. Anak mampu mengulang pola ABC dan ABCD menjadi bentuk lingkaran. Anak mampu membuat dan menyelesaikan masalah terkait pola

Salah satu media pembelajaran aktif dalam melatih kemampuan pengetahuan matematika awal adalah menggunakan alat permainan permainan edukatif, diantaranya permainan *maze* dan permainan *puzzle*. Melalui permainan *maze* dan *puzzle* anak dapat terasah dalam berpikir kritis, anak pun akan mengenal angka secara konkret, anak akan mengenal pengukuran dan pengklasifikasian melalui kegiatan bermain tersebut. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa permainan edukatif berpengaruh terhadap pengetahuan matematika awal anak. Anak usia dini adalah masa bermain dengan pengalamannya, matematika awal (*early math*) mempunyai peranan penting untuk anak karena setiap hari anak akan menemukan matematika disetiap pengalamannya seperti anak belajar tentang geometri, perkiraan, pengukuran, probabilitas, dan pemecahan masalah (Yanti, D. 2020) (Rosidah, 2014).

Perbandingan Kemampuan Mengenal Konsep Pola *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Bahwa nilai uji statistic thitung sebesar 26,653 dengan nilai (Sig 2-tailed) = < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal konsep pola yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan *maze chase* dalam pembelajaran dikelas eksperime, sedangkan dikelas control tidak signifikan.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan spss ver 23 dapat dilihat perbandingan antara hasil ttabel. Hasil dari perhitungan uji t dapat dilihat bahwa hasil thitung= 26,653 lebih besar dari ttabel= 2,763 dengan dk 28 dapat dilihat bahwa harga thitung= 26,653 lebih besar dari nilai ttabel = 2,763 maka H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Dengan demikian dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan *maze chase* terhadap kemampuan mengenal konsep pola anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

Salah satu media pembelajaran aktif dalam melatih kemampuan pengetahuan matematika awal adalah menggunakan alat permainan permainan edukatif, diantaranya

permainan *maze* dan permainan *puzzle*. Melalui permainan *maze* dan *puzzle* anak dapat terasah dalam berpikir kritis, anak pun akan mengenal angka secara konkret, anak akan mengenal pengukuran dan pengklasifikasian melalui kegiatan bermain tersebut. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa permainan edukatif berpengaruh terhadap pengetahuan matematika awal anak. Anak usia dini adalah masa bermain dengan pengalamannya, matematika awal (*early math*) mempunyai peranan penting untuk anak karena setiap hari anak akan menemukan matematika disetiap pengalamannya seperti anak belajar tentang geometri, perkiraan, pengukuran, probabilitas, dan pemecahan masalah (Yanti, D. 2020).

Maze chase merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet bertujuan untuk memburu atau mengejar rute yang tepat agar mencapai tujuan sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan. Manfaat dari alat permainan edukatif *maze chase* yaitu dapat melatih kesabaran, mencari solusi, mempelajari warna dan bentuk-bentuk, melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokkan), melatih motorik halus, melatih alur berfikir logis, untuk melatih tangan anak menjadi lentur (Rosidah, 2014).

Pengaruh Permainan *Maze Chase* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak

Penelitian Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan *maze chase*. Jika nilai sig kecil dari 0,05 maka nilai dikatakan signifikan. Jadi terdapat perbedaan antara kelas control dan kelas eksperimen. Meningkatkan minat yang membuat anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan menggunakan permainan *maze chase*.

Mengembangkan aspek perkembangan peserta didik diperlukan guru yang memahami setiap perkembangan anak didiknya dimana agar tidak adanya kesalahan didalam pemberian pembelajaran. Salah satu aspek yang akan dikembangkan adalah perkembangan kognitif, dimana perkembangan ini adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu (Masuroh, A., et al, 2022).

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Kognisi itu sendiri adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk di dalamnya mengamati, melihat memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. Kemampuan kognitif di taman kanak-kanak masih perlu ditingkatkan. Kegiatan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif siswa seperti, mengenal klasifikasi sementara, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, memecahkan

masalah sederhana, mengenal konsep ruang, mengenal ukuran dan mengenal konsep waktu, mengenal konsep-konsep sains dan mengenal berbagai pola (Purnamasari, A., et al, 2018) (Kholiyah, A. S., et al, 2023) (Charlesworth, 2016).

Jadi dapat disimpulkan bahwa memberikan permainan maze chase dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu Pengaruh Permainan Maze Chase Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan Mengenal Konsep Pola anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu sebelum menggunakan permainan *maze chase* tergolong mulai baik (MB) yang artinya masih banyak anak yang kurang memahami tentang mengenal konsep pola dikelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Kemampuan Mengenal Konsep Pola anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan *maze chase* terdapat peningkatan yang artinya dengan diberikannya perlakuan menggunakan permainan *maze chase* terhadap kemampuan mengenal konsep pola anak usia 5-6 tahun meningkat dengan berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan pada kelas eksperimen yang tidak mendapatkan perlakuan berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) .
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5-6 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu, artinya ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal konsep pola sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen menggunakan permainan *maze chase* dengan sebesar pengaruh 82,40% yaitu berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ann Montague-Smith, Tony Cotton, Alice Hansen & Alison J.Price. (2018). *Mathematics in Early Years Education*. London and New York : Routledge.
- Charlesworth, Rosalind. (2016). *Math And Science*. Astralia : Cengage Learning.
- Quintero, Ana Helvia, Rosario, Hector. (2016). *Math Makes Sense! A Constructivist Approach to the Teaching and Learning of Mathematics*. London : Imperial College Press.

- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43.
- Novianti, R., Sabrina, S., Umari, T., Maemunaty, T., & Bahar, A. (2021). Resiliensi Sebagai Pendukung Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1428-1435.
- Yanti, D. (2020). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dan Kepercayaan Diri Terhadap Pengetahuan Matematika Awal. *E-JURNAL AKSIOMA AL-ASAS*, 1(1).
- 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.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Aisyah, A. N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Media Realia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 451-461.
- Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124-132.
- Kholyah, A. S., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). Pengaruh Media Loose Parts terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 141-149.
- Ariyana, I. K. S. (2020). Pembelajaran Konsep Pola Untuk Anak Usia Dini Dalam Kaitannya Dengan Problem Solving. Widya Kumara: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22-32.