

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Numerasi sangat berkaitan dengan mata pelajaran matematika karena dalam pembelajaran peserta didik banyak dituntut untuk memahami pengaplikasian konsep bilangan, simbol dan angka. Kemampuan numerasi sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, misalnya seperti menghitung berapa jumlah benda disekitarnya serta berbagai perselisihan yang ada. Sistem Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi dan membentuk karakter untuk mewujudkan bangsa yang beradab dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.¹ Kemampuan numerasi harus dikuasai peserta didik sejak menduduki kelas bawah, karena sangat berhubungan dengan semua aspek pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah.

Numerasi sendiri yaitu suatu kemampuan menggunakan ide, langkah-langkah, untuk menghitung matematika dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.² Menurut Alberta, kemampuan numerasi memiliki tiga aspek yang sangat penting, diantaranya 1) mempunyai keterampilan dan pengetahuan matematika, 2) pemahaman dalam segala situasi, 3) mempunyai kepercayaan diri dan kemauan diri.³ Numerasi tidaklah sama dengan kompetensi

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Ulya Kamilatul, "Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar". Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri, 2022, 3.

³ Alberta. "*Literacy and Numeracy Progressions*". *Understanding Special Educational Needs*, 2019, 1–15.

matematika, keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, tetapi perbedaannya terletak pada pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Pengetahuan matematika saja tidak membuat seseorang memiliki kemampuan numerasi. Numerasi mencakup keterampilan mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi riil sehari-hari.⁴ Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam penyelesaian masalah berkehidupan dengan pengetahuan matematika. Numerasi memiliki manfaat diantaranya memberikan penjelasan pemecahan masalah dikehidupan sehari-hari, yang nantinya peserta didik mampu mengolah atau mendapatkan informasi yang ada di sekitarnya. Tanpa adanya pemecahan masalah, manfaat pembelajaran matematika menjadi terbatas atau kurang maksimal.⁵

Matematika sendiri memiliki pengertian yaitu suatu ilmu universal yang didalamnya mendasari perkembangan teknologi dan mempunyai peran sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya fikir manusia. Ilmu ini perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari taman kanak-kanak sampai dewasa kelak yang berguna untuk membekali kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis dan kemampuan dalam bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah. Matematika adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan.

Matematika yaitu bahasa simbol, bahasa numerik dimana sebagai sarana berpikir logis; matematika disebut sebagai ratunya ilmu; serta sekaligus menjadi pelayananya; matematika merupakan *sains* mengenai kuantitas dan besaran;

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar Jakarta 2021, Modul Numerasi di Sekolah Dasar.

⁵ Ericha Nanda Yulinggar, "Pengembangan Modul Pemdaping Untuk Gerakan Numerasi Di Kelas 1 SD", Tesis Sarjana (S1), 2019, Universitas Muhamadiyah Malang. 25 (Oktober, 2019), 1.

matematika adalah suatu *sains* yang manipulasi symbol; matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang; matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk, struktur, matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif, matematika adalah aktivitas manusia.⁶

Media pembelajaran yang sesuai dan tepat sangat diperlukan untuk membantu khususnya pendidik dalam mengkondisikan peserta didik dalam mengalami masalah serta kesulitan saat pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat dimana sebagai bahan penunjang yang membantu dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan sebagai alat penyalur pesan dan menyampaikan informasi agar diterima baik oleh peserta didik.⁷ Pada pemilihan media pembelajaran yang digunakan tidak harus mahal, akan tetapi dapat berasal dari bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai kemudian didesain semenarik mungkin sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan kondusif. Media pembelajaran sangat penting digunakan pada tingkat sekolah dasar terutama kelas 1 karena belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga membutuhkan perantara atau media untuk menstimulus rangsangan yang diberikan seorang pendidik supaya dapat diterima mudah oleh peserta didik. Oleh sebab itu, untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan numerasi, media yang dirasa tepat yaitu menggunakan media *Maze* Alur. Penggunaan media yang menarik ini, diharapkan dapat memunculkan semangat dan motivasi peserta didik untuk tekun dan rajin mengikuti pembelajaran di kelas.

⁶ Ibid, 2.

⁷ Putri Lisa Mella Gultom, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Disekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2022, 701.

Media *Maze* Alur merupakan suatu media yang dibuat bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang terdapat angka dari jawaban soal yang diberikan. Dalam media ini peserta didik harus menjawab soal diawal jalur dan menemukan jalur yang terdapat angka hasil dari soal tersebut. Media ini berbentuk papan alur terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur berbentuk zigzag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring) dan setiap Alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.⁸

Permainan *Maze* memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai anak seperti: mengenal arah, menemukan jalan keluar, mencocokkan objek, dan memberikan pandangan mengenai sudut pandang dari segala arah. Keadaan ini membuat permainan *Maze* sangat baik digunakan untuk merangsang anak dalam hal visual spasial. Penelitian dahulu ditulis oleh Mukhlisa menyatakan bahwa media *Maze* baik diterapkan pada pembelajaran di PAUD, SD dan terkhusus untuk merangsang kecerdasan visual anak.⁹ Penelitian lain ditulis Ramadani menyatakan bermain *Maze* juga dapat diterapkan untuk usia 4-5 tahun dan baik dalam merangsang visual spasial anak.¹⁰ Penelitian lain ditulis Kuswanto &

⁸ Anif Muni Munawaroh, dkk, "Pengembangan Media *Maze* Alur Tulis Pada Pada Perkembangan Motorik Halus", *Jurnal CARE*, 8(1), (Juli,2020), 72.

⁹ I. Mukhlisa, "Penerapan Permainan *Maze* Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok A Taman Paud Doa Ibu", In Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makasar,8,2019.

¹⁰ I.R.S. Ramadani, "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan *Maze* Pada Anak Kelompok A Di Ba Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten Tahn Ajaran 2017/2018, *Jurnal Publikasi Ilmiah*,7,2018.

Suyadi menyatakan bahwa dengan bermain *Maze* aspek perkembangan anak akan meningkat secara drastis.¹¹

SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri ini khususnya di kelas 1 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran matematika khususnya kelas 1 menggunakan buku paket dan LKS sebagai penunjang pembelajaran. Buku paket dan LKS di sekolah tersebut didapat dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kelas 1 kemampuan numerasi setiap peserta didik sangat berbeda-beda dan sebagian sudah mampu menggunakan berbagai bilangan dan simbol. Akan tetapi sebagian dari peserta didik ada yang belum bisa memahami suatu pernyataan dari mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung. Hal ini dikarenakan belum terpenuhinya media pembelajaran yang maksimal, hanya menggunakan media buku pembelajaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Maze* Alur Untuk Meningkatkan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media *Maze* Alur pada peserta didik kelas 1 dalam meningkatkan numerasi mata pelajaran Matematika di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri?

¹¹ V.Kuswanto, Suyadi, S, “Sistematika Literatur Review: Permainan *Maze* Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 2020, 51-61.

2. Bagaimana besar efektivitas pengembangan media *Maze* Alur untuk meningkatkan numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan produk media *Maze* Alur dalam meningkatkan numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui besar efektivitas pengembangan media *Maze* Alur dalam meningkatkan numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan media *Maze* Alur dalam meningkatkan numerasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *Maze* Alur atau papan alur terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur berbentuk beberapa zigzag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring) dan setiap Alurnya memiliki warna yang berbeda- beda.
2. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan buku panduan atau langkah-langkah menggunakan media *Maze* Alur tersebut.
3. Media yang dikembangkan dikemas lebih rapi.

4. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan numerasi peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran matematika.
5. Media yang dikembangkan dapat tepat sasaran sesuai dengan yang diharapkan.
6. Media *Maze* Alur berukuran 60 X 50 cm.
7. Media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kemampuan numerasi peserta didik sangat berhubungan erat dengan tuntutan kemampuan menghitung yang ujungnya bermuara pada kemampuan pemahaman informasi secara kritis dan mendalam. Numerasi sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran matematika. Dalam jenjang pendidikan dasar khususnya di kelas rendah numerasi dianggap sangat cocok jika diterapkan, pasalnya pentingnya mempunyai numerasi dalam mengembangkan kemampuan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan di kehidupan sehari-hari.¹²

Numerasi jauh lebih menarik dan mendapat perhatian peserta didik jika pendidik menggunakan media belajar sebagai pendukung untuk pemahaman peserta didik. Media belajar dapat dikatakan sebuah alat perantara pada saat pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan pada tingkat sekolah dasar terutama kelas 1 karena belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga membutuhkan perantara atau media untuk menstimulus rangsangan yang diberikan seorang pendidik supaya dapat diterima mudah oleh peserta didik.

¹² Maya Nurjanah, dkk, "Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas 3 SD/MI", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 2022, 88.

Oleh sebab itu, untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan numerasi, media yang dirasa tepat yaitu menggunakan media *Maze* Alur.

Mata pelajaran matematika berkaitan dengan numerasi terutama di kelas rendah yang dapat tergolong masih pemula dalam hal mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Pengaplikasikan konsep bilangan serta keterampilan operasi hitung harus diterapkan sejak usia dini salah satunya dengan kegiatan numerasi. Dalam hal ini, peserta didik akan merasakan kesulitan, merasa bosan dan tidak memahami secara keseluruhan jika hanya menggunakan bahan ajar saja. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang digunakan perlu diinovasi dan dikembangkan salah satunya dengan media *Maze* Alur yang memiliki tujuan untuk peserta didik dapat belajar menangani membaca dan menulis bilangan serta operasi hitung.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *Maze* Alur yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media *Maze* Alur memuat gambar beberapa benda yang nantinya dimainkan peserta didik.
 - b. Media yang dikembangkan yaitu dapat meningkatkan numerasi sesuai dengan kurikulum baru yang saat ini diterapkan, yaitu kurikulum merdeka.
 - c. Media *Maze* Alur diberikan dengan gambar dan warna yang nantinya akan disesuaikan dengan kondisi nyata sehingga peserta didik yang belum memahami materi dapat mengerti.

2. Keterbatasan

Pengembangan media *Maze* Alur mata pelajaran matematika ini memiliki keterbatasan dalam pengembangan, diantaranya yaitu :

- a. Media yang dikembangkan berupa media *Maze* Alur.
- b. Media *Maze* Alur yang dikembangkan yaitu pada mata pelajaran matematika materi Kelas 1 Kurikulum Merdeka Belajar.
- c. Objek pengembangan media *Maze* Alur yang dikembangkan ini terbatas pada peserta didik kelas 1 di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri.
- d. Materi terdiri dari materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian Siti Aisyah (2022). Penelitian berjudul "*Pengembangan Media Maze 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Sains Di TK Pertiwi Bangko*" penelitian ini bertujuan untuk proses pengembangan media, kelayakan pengembangan media, dampak media terhadap aktivitas dan *sains* anak di TK Pertiwi Bangko. Maka, dapat diambil kesimpulan yaitu dengan menggunakan media *Maze* dapat meningkatkan aktivitas dan *sains* hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar anak lebih aktif menggunakan media *Maze* dan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan bersama teman-temannya, anak memahami apa yang dipelajari serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari, memecahkan masalah sederhana dan mengenal konsep huruf dan angka dengan baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Siti Aisyah adalah pokok pembahasan peneliti mengarah terhadap meningkatkan

numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Siti Aisyah berfokus terhadap pengembangan media *Maze* 3 Dimensi yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan sains di TK Pertiwi Bangko.¹³

Penelitian Henadia (2022). Penelitian berjudul “*Pengembangan KIT Media Pembelajaran Maze Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Untuk peserta didik kelas V SD*” tujuannya yaitu kualitas kit media pembelajaran *Maze* pada materi organ pernapasan manusia peserta didik kelas V SD. Maka, dapat diambil kesimpulan KIT media pembelajaran *Maze* pada materi organ pernapasan manusia dikembangkan sesuai dengan langkah- langkah model ADDIE, kualitas KIT media pembelajaran *Maze* pada materi organ pernapasan manusia untuk peserta didik kelas V SD sangat baik hal ini terbukti dari aktifnya anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media, dan anak menjadi lebih tertarik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Henadia adalah pokok pembahasan peneliti mengarah terhadap meningkatkan numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Henadia berfokus terhadap pengembangan KIT dengan menggunakan media *Maze* yang terbuat dari kayu pinus berukuran 40 cm x 30 cm x 8 cm yang dinilai efektif dalam materi organ pernapasan manusia.¹⁴

¹³ Siti Aisyah, “Pengembangan Media Maze 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Sains Di TK Pertiwi Bangko”, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), 47.

¹⁴ Henadia, “Pengembangan KIT Media Pembelajaran Maze Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas V SD”, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2022), 70.

Penelitian Rita Sariani (2021). Penelitian berjudul “*Pengembangan Media Maze Hijaiyah Untuk Menstimulus Minat Baca Iqra’ Pada Anak Usia Dini*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dalam minat baca iqra di usia dini. Maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut dalam penelitian ini media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil uji yang menyatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap minat baca iqra baik setelah menggunakan media *Maze* hijaiyah dan metodenya yaitu R&D menurut *Borg and Gall*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rita Sariani adalah pokok pembahasan peneliti mengarah terhadap meningkatkan numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Rita Sariani berfokus pada pengembangan media dalam minat baca iqra’ usia dini dan juga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

Penelitian Nurmah Nur Hidayati (2021). Penelitian berjudul “*Pengembangan Media Maze ZOO Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Maze zoo* untuk meningkatkan kecerdasan kognitif dan mengetahui kelayakan hasil pengembangan media *Maze zoo* di PAUD IT BUNAYYA. Maka, media ini awalnya sudah diberikan akan tetapi masih belum mampu meningkatkan kognitif anak dengan baik, hal ini karena anak kurang memperhatikan, media kurang menarik, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif anak yang diharapkan masih belum berkembang dengan

¹⁵ Rita Sariani, “*Pengembangan Media Maze Hijaiyah Untuk Menstimulus Minat Baca Iqra’ Pada Anak Usia Dini*”, (Banda Aceh : Universitas Negeri Ar- Raniry Darussalam, 2021), 5.

baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nurmah Nur Hidayati adalah pokok pembahasan peneliti mengarah terhadap meningkatkan numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Nurmah Nur Hodayati berfokus pada pengembangan media *Maze zoo* berukuran 40x60 cm untuk meningkatkan kognitif anak dan mempermudah proses pembelajaran di PAUD sehingga mutu atau kualitas sekolah akan meningkat.¹⁶

Penelitian Idho Mardothillah (2018). Penelitian berjudul "*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak*" tujuannya ialah pengembangan suatu produk untuk kemampuan kognitif dan metode penelitian ini yaitu menggunakan penelitian prosedur pengembangan menurut teori *Borg dan Gall*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Idho Mardothillah adalah pokok pembahasan peneliti mengarah terhadap meningkatkan numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Idho Mardothillah berfokus terhadap pengembangan media *Maze* matematika yang terbuat dari triplek, dapat dipraktikkan teorinya oleh guru terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun.¹⁷

Penelitian Ninda Febriana (2015). Penelitian berjudul "*Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo*

¹⁶ Nurmah Nur Hidayati, "Pengembangan Media *Maze* ZOO Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun", (Bengkulu : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Bengkulu, 2021), 7.

¹⁷ Idho Mardothillah, "Pengembangan Media *Maze* Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak", (Bandar Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 14.

Yogyakarta” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *Maze* Alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut dalam penelitian ini alat permainan edukatif di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta sangat terbatas, sehingga dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pendidik kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Saat pembelajaran pendidik mengawali dengan bercerita, peserta didik merasa suasana pembelajaran kurang menyenangkan, bosan dan metode penelitian ini yaitu menggunakan penelitian metode *Quasi Experiment*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ninda Febriana yaitu dari pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan numerasi pada materi bilangan 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan media *Maze* Alur sedangkan penelitian Ninda Febriana berfokus pada peningkatan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A dengan menggunakan alat permainan edukatif *Maze* Alur tulis.¹⁸

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinal Penelitian

Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinal Penelitian
Siti Aisyah (2022)	Pengembangan Media <i>Maze</i> 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Sains Di TK Pertiwi Bangko	Penelitian R&D dengan mengembangkan media <i>Maze</i> .	Penelitian Siti Aisyah berfokus terhadap pengembangan media <i>Maze</i> 3 Dimensi yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan untuk meningkatkan aktivitas belajar	Penelitian ini mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu yang berukuran 60 x 50 cm yang didesain dapat digunakan langsung pada mata pelajaran matematika kelas 1

¹⁸ Ninda Febriana, “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta”, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 8.

			dan sains di TK Pertiwi Bangko, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	
Henadia (2022)	Pengembangan KIT Media Pembelajaran <i>Maze</i> Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas V SD	Penelitian R&D dengan mengembangkan media <i>Maze</i> .	Penelitian Henadia berfokus terhadap pengembangan KIT dengan menggunakan media <i>Maze</i> yang terbuat dari kayu pinus berukuran 40 cm x 30 cm x 8 cm yang dinilai efektif dalam materi organ pernapasan manusia, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu dengan ukuran 60 cm x 50 cm yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	
Rita Sariani (2021)	Pengembangan Media <i>Maze</i> Hijaiyah Untuk Menstimulus Minat Baca Iqra' Pada Anak Usia Dini	Penelitian R&D dengan mengembangkan media <i>Maze</i> .	Penelitian Rita Sariani berfokus pada pengembangan media <i>Maze</i> hijaiyah dalam minat baca iqra' usia dini dan juga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan	

			sehari-hari, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	
Nurmah Nur Hidayati (2021)	Pengembangan Media <i>Maze ZOO</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun	Penelitian R&D dengan mengembangkan media <i>Maze</i> .	Penelitian Nurmah Nur Hidayati berfokus pada pengembangan media <i>Maze zoo</i> yang terbuat dari triplek yang berukuran 40 x 60 cm untuk meningkatkan kognitif anak dan mempermudah proses pembelajaran di PAUD sehingga mutu atau kualitas sekolah akan meningkat, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu dengan ukuran 60 cm x 50 cm yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	
Idho Mardothillah (2018)	Pengembangan Media <i>Maze</i> Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	Penelitian R&D dengan mengembangkan media <i>Maze</i> .	Penelitian Idho Mardothillah berfokus terhadap pengembangan media <i>Maze</i> matematika yang terbuat dari triplek, dapat	

	Di Taman Kanak-Kanak		dipraktikkan teorinya oleh guru terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	
Ninda Febriana (2015)	Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta	Penelitian Kuantitatif.	Penelitian Ninda Febriana berfokus pada peningkatan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>Maze</i> Alur tulis, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan media <i>Maze</i> Alur dengan papan kayu yang didesain dapat digunakan langsung pada materi bilangan 1-10 dan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 kelas 1.	

Menurut penjelasan tabel diatas, diperoleh kesimpulan bahwa penelitian yang sedang peneliti kembangkan tidak sama dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu untuk meningkatkan numerasi pada mata pelajaran matematika materi bilangan 1 sampai 10 dan penjumlahan, pengurangan

sampai dengan 20 kelas 1 SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri. Media pembelajaran ini didesain semenarik mungkin dan disertai buku panduan.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan media ialah suatu proses dimana nantinya menghasilkan media pembelajaran menurut teori pengembangan yang sudah ada. Media sendiri disebut sebagai alat bantu dalam pembelajaran dikelas yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
2. *Maze* Alur yaitu sebuah media visual berupa permainan edukasi yang dapat dijadikan dalam proses pembelajaran salah satunya matematika. Media ini cocok digunakan untuk anak usia dini hingga usia sekolah dasar khususnya kelas rendah. Media ini dirancang untuk memberikan stimulus bagi perkembangan peserta didik juga untuk memudahkan pendidik menyediakan pembelajaran yang menarik namun masih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran yang dimaksud yaitu kemampuan peserta didik menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.
4. Numerasi dapat dikatakan meningkat apabila peserta didik mampu menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar, memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, dan menggunakan berbagai jenis

angka dan simbol matematika dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam berbagai bentuk.

5. Pembelajaran matematika adalah bahasa numerik; matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan eksak yang telah terorganisir secara sistematis meliputi aturan-aturan, ide-ide, penalaran logik serta struktur-struktur yang logik.
6. Bilangan angka 1 sampai 10, bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran sedangkan angka adalah simbol suatu bilangan. Tujuan mempelajari bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik kelas 1 yaitu tidak hanya mengenal bilangan akan tetapi anak mampu mengetahui makna dari suatu bilangan dan mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan bilangan.
7. Penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 adalah operasi berhitung penting yang akan digunakan pada hampir semua kompetensi dasar pembelajaran matematika berikutnya.