

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.¹ Peran dari pendidik sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, terdapat pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan pendidik mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang

¹ Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Kajian-Kajian Ilmu Keislaman*, 3(2), 2017, 337.

dikatakan dengan proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dalam mencapai tujuan secara maksimal sesuai dengan yang telah ditentukan.²

2. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika pada hakikatnya merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Mata pelajaran matematika yang selama ini dirasakan sulit, bahwasannya memiliki manfaat dan tujuan agar peserta didik mampu membangun pengetahuan matematika dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.³

Dari penjelasan diatas maka pembelajaran matematika adalah proses usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yaitu terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.⁴

Matematika sendiri merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Matematika berasal dari

² Republik Indonesia, "Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional", 6.

³ Novy Trisnani, "Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan VS realita", *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 2022, 51.

⁴ Latifah Nuraini, "Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 2018, 6.

bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperbolehkan sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

3. Bilangan 1 Sampai 10

Bilangan 1 sampai 10 merupakan salah satu materi yang terdapat di matematika khususnya untuk tingkat dasar. Bilangan 1 sampai 10 bertujuan untuk peserta didik mampu membilang banyak benda 1 sampai 10, menghitung benda sampai 10, menulis lambang bilangan sampai 10, dan dapat menjawab pertanyaan seputar bilangan 1 sampai 10.⁵

Bilangan 1 sampai 10 pada kelas 1 mata pelajaran matematika terdapat pada semester 1. Peserta didik diharapkan mengenal bilangan mulai sederhana, menghitung bilangan berdasarkan banyaknya benda, setelah itu dilakukan evaluasi terhadap ketepatan jawaban dari peserta didik tersebut.

4. Penjumlahan dan Pengurangan Sampai dengan 20

Penjumlahan dan pengurangan adalah salah satu dasar dari pembelajaran matematika. Dapat dikatakan bahwa penjumlahan dan pengurangan merupakan komponen terpenting yang harus dikuasai oleh peserta didik mulai dari usia dini. Penjumlahan memiliki arti banyak

⁵ Dharma Patria, "Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Peserta didik Kelas 1 SDLB", *Jurnal P3LB*, 1, 2014, 130.

yang disebut juga jumlah. Arti lainnya ialah sebagai suatu perbuatan menjumlahkan banyaknya benda dan lain sebagainya. Penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat diantaranya yaitu sifat pertukaran (komulatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan (asosiatif). Pengurangan adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu. Arti lain dari pengurangan ialah cara perbuatan mengurangkan. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kebalikan dari penjumlahan, dan dalam pengurangan tidak mempunyai sifat seperti penjumlahan, yaitu sifat pertukaran, sifat identitas dan sifat pengelompokan.⁶

Ketika peserta didik dapat dikatakan menguasai materi yang terdiri dari bilangan 1 sampai 10, penjumlahan dan pengurangan yaitu dengan dapat menjawab pertanyaan, menjelaskan bagaimana cara mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut.⁷ Materi bilangan 1 sampai 10 terdapat di semester 1 sedangkan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 terdapat pada semester 2. Peserta didik diharapkan meningkatkan numerasi pada materi bilangan 1 sampai 10 dan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20.

⁶ Erni Widiastuti, "Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 SD Negeri Kaliangkrik I, Jurnal Mitra Pendidikan, 2(11), 2018, 1327.

⁷ Sri Imelda Edo, "Jenis Kekeliruan Akibat Menghafap Prosedur Rutin Dalam Melakukan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan", Jurnal Pendidikan Matematika, 5, 2016, 225.

B. Kajian Pembelajaran Numerasi

1. Pengertian Numerasi

Numerasi adalah kemampuan dalam mengaplikasikan konsep bilangan dengan keterampilan operasi hitung dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Menurut Cockroft dalam Goos Merrlyn Numerasi merupakan kemampuan atau keahlian seseorang dalam menggunakan angka untuk menyelesaikan dengan praktis berbagai masalah sehari-hari.⁸ Numerasi berkaitan dengan mata pelajaran matematika akan tetapi, kecukupan pengetahuan matematika saja tidak cukup membuat seseorang dikatakan memiliki kemampuan numerasi. Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan numerasi apabila mampu mencakup keterampilan diantaranya mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam kondisi sehari-hari.⁹

Menurut Han dan Susanto yang diadaptasi dari Ana Puspita bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar kita.¹⁰ Menurut Dyah Worowirastrri Ekowati, numerasi yaitu keterampilan operasi hitung dan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat dikatakan mampu menguasai numerasi yaitu dengan mempunyai kecakapan

⁸ Goos Merlyn, dkk, "Improving Numeracy Education in Rural Schools": A Professional Development Approach, *Mathematics Education Research Journal*, 23 (2), 2011, 129.

⁹ Dyah Worowirastrri Ekowati, Beti Istanti Suwandayani, Numerasi Untuk Sekolah Dasar, Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Mei, 2019, 21.

¹⁰ Ana Puspita Maulidina, Sri Hartatik, "Profil Kemampuan Numerasi Peserta didik Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 2019, 2.

menggunakan ketrampilan matematika secara efektif dan efisien. Kemampuan ini juga terwujud dalam pemahaman peserta didik dalam mengapresiasi informasi secara matematis.¹¹

Menurut Atana Sa'adah mengungkapkan bahwa seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai macam angka dan simbol matematika apabila memiliki pengetahuan dan kecakapan numerasi.¹² Numerasi menjadi komponen kebutuhan untuk dapat belajar. Kemampuan tersebut ditunjukkan dengan pemahaman terhadap bilangan serta kecakapan menggunakan keterampilan matematika secara praktis untuk memenuhi tuntutan kehidupan. Maka, dapat diambil kesimpulan numerasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik yang berguna untuk memecahkan permasalahan dalam berbagai konteks kehidupan.

2. Indikator Numerasi

Menurut Rosalina dan Suhardi, seseorang dikatakan memiliki kemampuan numerasi dengan baik apabila telah: (1) menguasai kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar, (2) memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, (3) dapat menjelaskan, menggunakan berbagai jenis angka dan simbol matematika

¹¹ Dyah Worowirastrri Ekowati, Beti Istanti Suwandayani, "Numerasi Untuk Sekolah Dasar", (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 22

¹² Atana Sa'adah, dkk, "Scaffolding Dalam Pembelajaran Trigonometri Berbantuan Soal Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Matematika", *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 2021, 168.

dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan).¹³

Indikator kemampuan Numerasi menurut Han yaitu Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya) dan Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.¹⁴

Menurut penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang dapat dikatakan memiliki kemampuan numerasi yaitu apabila telah memahami, mengenal materi matematika dasar seperti kecakapan dalam menggunakan berbagai macam angka dan simbol. Dalam pembelajaran numerasi ini pendidik awalnya dapat memberikan pemahaman mengenai numerasi itu seperti apa dan memberikan soal yang mencakup numerasi secara menyeluruh, sehingga peserta didik dapat terlatih.

C. Kajian Pengembangan Media

1. Pengertian Pengembangan Media

Media ialah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk tercapainya keberhasilan belajar. Pada penentuan media pembelajaran tidak harus mahal. Media juga dapat berasal dari bahan bahan bekas yang sudah

¹³ Sevie Safitri Rosalina, Andi Suhardi, "Analysis Of Interactive Multimedia Development with Contextual Approach on Pollution Material", *Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 2020. 93.

¹⁴ Weilin Han, Dicky Santoso, D, dkk.. "Materi Pendukung Numerasi". Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.

tidak terpakai dengan mendesain media semenarik mungkin sehingga pada proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.¹⁵

Menurut Fahmi, mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, keberhasilan dalam belajar akan meningkat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat menyampaikan pesan pembelajaran dimana peserta didik dapat dengan mudah menangkap proses pembelajaran dikelas.¹⁶

Syarat-syarat pengembangan media, media dapat dikembangkan berdasarkan 4 aspek dalam pengembangan media yaitu desain, media, materi dan soal *pretest posttest*. Aspek media menurut adaptasi BNSP dalam Rini yaitu terdiri dari aspek tampilan berupa bentuk, ukuran, ketebalan, keamanan, bahan, keawetan, kegunaan, warna, gambar, huruf dan angka serta bahasa.¹⁷ Aspek desain menurut Kristianingrum adaptasi Ahmad Anwar yaitu terdiri dari aspek tampilan umum, tampilan khusus, kemenarikan dan penyajian media.¹⁸ Untuk aspek materi menurut adaptasi Yeni Amalia yaitu terdiri dari aspek isi dan pembelajaran.¹⁹ Dalam aspek soal *pretest* dan *posttest* yaitu terdiri dari aspek materi dan penggunaan bahasa.

¹⁵ Putri Lisa Melia Gultom, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2022, 701.

¹⁶ Fauzi Fahmi, dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar", *Decode : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 2021, 59.

¹⁷ Rini Astra, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar PGSD". Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan. Universitas Jambi, 2018. 32.

¹⁸ Ahmad Anwar Ibrahim, Gunawan, M, Rizky Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Multimedia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di SMK Bina Banua Banjarmasin", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 2020, 4.

¹⁹ Yeni Amalia Firdaus, Pengembangan Media Game Edukasi "Petualangan Si Isaac" Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 8(2), 2020, 243.

Media pembelajaran berperan dalam menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Efriyanti Sinaga terdapat empat fungsi media, yaitu Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal yang artinya media pembelajaran yang semula abstrak menjadi konkret. Kedua, membangkitkan motivasi belajar yaitu sebagai motivasi ekstrinsik bagi peserta didik karena menarik dan memusatkan perhatian. Ketiga, memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman pembelajaran dapat lebih jelas dan mudah dimengerti. Keempat, memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu peserta didik.²⁰

2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran seiring berkembangnya zaman dan teknologi berkembang sangatlah pesat dan memiliki beberapa diantaranya yaitu :

- a. Media Visual yaitu media visual merupakan media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan. Contohnya: gambar, sketsa, foto, diagram, grafik, dan bagan.
- b. Media Audio yaitu jenis media yang hanya dapat didengar. Contohnya: radio, CD, tape recorder.
- c. Media Audio Visual yaitu mengkombinasikan antara media audio dengan media dapat dilihat dan dengar. Misalnya : TV, gambar bersuara.

²⁰ Efriyanti Sinaga, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Berbasis Android Materi Sistem Imun Kelas Xi, Skripsi Universitas Sanata Dharma, 2022, 18.

- d. Media Multimedia yaitu jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.
- e. Media Proyeksi diam ialah media visual yang hasil proyeksinya tidak bergerak atau diam diantaranya adalah film bingkai dan rangkai, proyektor.
- f. Media proyeksi gerak merupakan media yang memproyeksikan membutuhkan sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan.²¹

3. Fungsi Media Pembelajaran

Harry C. Mc. Kown dalam Radhatul Jenah menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Mampu mengubah kondisi selama belajar dari teoritis dan abstrak sehingga praktis dan kongkrit.
- b. Menumbuhkan motivasi peserta didik dalam objek yang sedang dicermati.
- c. Menumbuhkan semangat belajar pada saat pembelajaran berlangsung.²²

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Daryanto dalam Rizqi Ilyasa Aghni, beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu memperjelas pesan agar

²¹ Septi Nurfadhillah, "Media Pembelajaran", (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 61.

²² Rodhatul Jenah, "Media Pembelajaran", (Banjarmasin, Antasari Press, 2019), 20

tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, pendidik, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran.²³

Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media berfungsi membangkitkan motivasi peserta didik dalam menerima suatu pembelajaran atau pesan, menyajikan informasi yang jelas sehingga lebih efektif dan efisien.

D. Kajian Media *Maze Alur*

1. Pengertian Media *Maze Alur*

Maze Alur merupakan alat media edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.²⁴

²³ Rizky Ilyas Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi *Function And Types Of Learning Media In Accounting Learning*", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 2018, 100.

²⁴ Anif Muni Munawaroh dan Arwendis Wijayanti, "Pengembangan Media *Maze Alur* Tulis pada Perkembangan Motorik Halus", *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 2019, 16.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa *Maze* Alur sebuah permainan yang berbentuk alur dimana didalamnya berupa sebuah angka dalam labirin. Pengertian labirin yaitu sebuah tempat dimana dipenuhi jalan berliku untuk mencari jalan keluar. Depdiknas menjelaskan pengertian *Maze* adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.

Hasibuan dan Constantina menjelaskan dalam *Maze* alur peserta didik harus menemukan tujuan akhir yang dituju.²⁵ *Maze* merupakan jalur yang memiliki likuan, berkelok-kelok dan didalamnya memicu rintangan yang merangsang imajinasi. Istiyati memaparkan *Maze* yaitu permainan edukatif dengan jalan sempit kadang kala terdapat jalan buntu dengan berkelok-kelok dan memiliki tujuan untuk mencari jalan finish atau keluar.²⁶

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini merupakan media yang berisi berbagai alur yang berliku untuk mencari jumlah benda yang sama dengan bilangan mulai dari 1 sampai 10 dan mencari angka dari soal cerita penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 yang dapat mengasah motorik, kreatifitas, dan kesabaran peserta didik.

2. Komponen Pengembangan Media *Maze* Alur

Media *Maze* memiliki komponen didalamnya diantaranya:

²⁵ Hasibun Constantina, "Pengaruh Permainan *Maze* Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015.

²⁶ Istiyati, Catarina, "Pembelajaran Baca Tulis KPP dan PGM", Yogyakarta, 2006.

a. Papan Kayu

Media ini terbuat dari papan kayu yang berukuran 60 X 50 cm berbentuk persegi terdapat alur yang berwarna. Selain itu dalam papan kayu terdapat beberapa gambar, buah, hewan, rumah, pasar, rumah sakit, kantor pos dan lain sebagainya, disetiap alurnya terdapat bilangan 1 sampai 10, operasi penjumlahan dan pengurangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

b. Pin Angka

Pin angka dalam media *Maze Alur* ini digunakan sebagai penunjuk tempat dimana posisi alur yang akan dituju. Pin dalam media ini adalah kayu yang dibentuk dengan tulisan angka dan kendaraan.

c. Kartu Soal

Dalam media *Maze Alur* yang peneliti kembangkan ini membuat kartu soal berupa beberapa nama benda dan soal cerita dengan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 yang harus dibaca dan dikerjakan peserta didik. Kartu soal ini nantinya akan dihias semenarik mungkin.

d. Buku Panduan

Media ini dilengkapi dengan buku panduan cara memainkan media *Maze Alur* supaya peserta didik dapat memahami maksud cara menggunakan media *Maze Alur* ini.

3. Cara Penggunaan Media *Maze* Alur

Dalam setiap penggunaan media tentu saja ada peraturan dan cara bermainnya. Untuk itu, Selly Destia mengatakan berikut cara memainkan *Maze* Alur yaitu peserta didik disediakan media dan peserta didik disuruh menemukan jejak disepanjang alur atau jejak.²⁷ Langkah-langkah permainan *Maze* Alur:

- a. Pendidik menyiapkan permainan *Maze* Alur dengan menyediakan kartu soal, menempel angka-angka pada papan, dan menyiapkan pin
- b. Pendidik menjelaskan bagaimana cara bermain *Maze* Alur dan memberi arahan
- c. Peserta didik diminta maju kedepan untuk mengambil salah satu kartu, setelah itu dibaca dan menyelesaikan soal yang terdapat di kartu
- d. Peserta didik menjalankan pin angka dan mencari nama benda dengan jumlah angka yang sama serta menyelesaikan soal cerita yang telah dikasih oleh pendidik, lalu peserta didik mencari angka di jalur yang menunjukkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20
- e. Pendidik memperhatikan agar anak mampu menyelesaikan tugasnya
- f. Apabila terdapat peserta didik yang belum bisa, pendidik akan menjelaskan ulang dan membantu menyelesaikan

Dari beberapa pendapat dapat dikatakan cara menggunakan media *Maze* Alur pada umumnya di lingkungan manapun adalah

²⁷ Selly Destia, "Penerapan Permainan *Maze* Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Paud Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang", Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020, 52.

sama. Akan tetapi dalam pengembangan media *Maze* Alur yang saya akan kembangkan ada beberapa perbedaan seperti pin diganti dengan kayu yang dibentuk sedemikian rupa menarik, terdapat kartu soal bacaan dan setiap alur atau jejak terdapat bilangan angka 1 sampai 10 dan jawaban dari soal cerita penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20.