**ABSTRAK**

**PENERAPAN MEDIA MAZE DAN POHON ANGKA**

**TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA**

**5-6 TAHUN DI TK MADANI LUBUK PAKAM T.A 2022-2023**

**INDAH ANGGRAINI**

Berdasarkan hasil observasi di TK MADANI Lubuk Pakam dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang berkembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah yang lebih efektif penggunaan media maze dari pada penggunaan media pohon angka terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK MADANI Lubuk Pakam T.A 2022-2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan pendekatan *control group pre-test posttest*. Desain pararel digunakan untuk membandingkan antar dua kelompok (*group comparison*) independen yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi untuk mengenal kemampuan anak yaitu 40 anak dari 4 indikator. Dan sampel penelitian adalah siswa kelompok B TK MADANI Lubuk Pakam yaitu kelas sentra alam 20 anak dan kelas sentra seni 20 anak. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media maze yaitu 7,05, dan media pohon angka yaitu 7, nilai rata-rata sesudah menggunakan media maze yaitu 14,35 dan media pohon angka 12,45. Teknik analisis data menggunakan uji statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan juga uji hipotesis dengan menggunakan uji T. Sesuai hasil penelitian yang diperoleh Thitung = 1,91 kemudian dibandingkan harga Ttabel pada dk = (n1 + n2) – 2 = (20 + 20) – 2 = 38 dari taraf signifikan 5% ($α $= 0,05) terdapat dalam daftar distribusi Ttabel adalah 1,68. Maka dengan membandingkan antara Thitung dan Ttabel diperoleh Thitung > Ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima yaitu 1,91 > 1,68. Dengan harga Thitung > Ttabel hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan skor hasil post test antara media maze dan media pohon angka. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media maze lebih efektif dari pada menggunakan media pohon angka pada anak usia 5-6 tahun di TK MADANI Lubuk Pakam.

**Kata Kunci** : *Kemampuan Kognitif, Media Maze, Media Pohon Angka*

