**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## Hasil Penelitian

### Hasil Nilai Media *Maze*  dan Media Pohon Angka

**Tabel 4.1**

**Nilai Sebelum Menggunakan Media *Maze***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Pra Test** |
| **X1** | $$X1^{2}$$ |
| 1 | Aufar | 10 | 100 |
| 2 | Nino | 8 | 64 |
| 3 | Irgi | 5 | 25 |
| 4 | Haikal | 8 | 64 |
| 5 | Revin | 5 | 25 |
| 6 | Khanev | 5 | 25 |
| 7 | Khaira | 9 | 81 |
| 8 | Qhiara | 6 | 36 |
| 9 | Annisa | 8 | 64 |
| 10 | Zahra | 5 | 25 |
| 11 | Sania | 7 | 49 |
| 12 | Afiqa | 10 | 100 |
| 13 | Bintang | 7 | 49 |
| 14 | Aisyah | 5 | 25 |
| 15 | Helvi  | 8 | 64 |
| 16 | Sifa | 7 | 49 |
| 17 | Fiza | 6 | 36 |
| 18 | Risha | 7 | 49 |
| 19 | Zila | 8 | 64 |
| 20 | Cyra | 7 | 49 |
| Jumlah | 141 | 1.043 |
| Rata-rata | 7,05 | 52,15 |
| Standart Deviasi |  |  |
| Varians |  |  |

Kriteria Penilaian

Nilai Minimum : 4

Nilai Maksimum : 16

**Tabel 4.2**

**Nilai Sebelum Menggunakan Media Pohon Angka**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Pra Test** |
| **X2** | $$X2^{2}$$ |
| 1 | Jeje | 7 | 49 |
| 2 | Karib | 7 | 49 |
| 3 | Azka | 7 | 49 |
| 4 | Shaka | 7 | 49 |
| 5 | Ikhsan | 7 | 49 |
| 6 | Naura Nst | 7 | 49 |
| 7 | Naura | 9 | 81 |
| 8 | Dara | 6 | 36 |
| 9 | Ika | 7 | 49 |
| 10 | Rico | 10 | 100 |
| 11 | Zhidan | 6 | 36 |
| 12 | Zein  | 7 | 49 |
| 13 | Alby | 6 | 36 |
| 14 | Arwa | 5 | 25 |
| 15 | Al | 5 | 25 |
| 16 | Gibran | 10 | 100 |
| 17 | Syifa | 6 | 36 |
| 18 | Zira | 7 | 49 |
| 19 | Naraya | 8 | 64 |
| 20 | Alvin  | 6 | 36 |
| Jumlah | 140 | 1016 |
| Rata-rata | 7 | 50,8 |
| Standart Deviasi |  |  |
| Varians |  |  |

Kriteria Penilaian

Nilai Minimum : 4

Nilai Maksium : 16

### Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis data-data yang diperoleh harus memenuhi syarat yaitu berdistribusi normal dan homogen. Untuk itu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data hasil penelitian sebagai berikut:

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji lilifors dengan taraf signifikan sebesar 0,05 yaitu Lhitung < Ltabel data adalah berdistribusi normal. Adapun hasi uji normalitas pra-test dan post test X1 (Media *Maze* ) dan X2 (Media Pohon Angka) tebel dibawah ini:

**Tabel 4.3**

**Hasil Uji Normalitas Data Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Data** | **Kelas** | **L0** | **Ltabel** | **Kesimpulan** |
| 1. | Pra testPra test | X1 (Media *Maze* )X2 (Media Pohon Angka) | -0,0322-0, 0158 | 0,1900,190 | NormalNormal |
| 2. | Post testPost test | X1 (Media *Maze* )X2 (Media Pohon Angka) | -0,1056-0,0495 | 0,1900,190 | NormalNormal |

Keterangan:

L0 = Lhitung

Lt =Ltabel

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh hasil untuk X1 (Media *Maze* ) dengan nilai pra test L0 = -0,0322 dan data post test L0 = -0,1056 dan untuk lilifors 20 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,190 sehingga nilai pra test dan post test berdistribusi **normal.** Sedangkan X2 (media pohon angka) dengan nilai pra test L0 = -0, 0158 dan data post test L0 = -0,0495 dan untuk lilifors 20 dengan taraf 0,05 adalah 0,190 sehingga nilai pra test dan post test berdistribusi **normal.**

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai varians kedua data pra test dan kedua data post test dari kedua kelas yang diteliti. Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan 5%. Ringkasan hasil pengujian homogenitas data pra test dan data post test dapat dilihat di tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4**

**Hasil Uji Homogenitas Data Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Data | Kelas | Varians | Fhitung | Ftabel | A | Kesimpulan |
| 1 | Pra testPra test | X1 (Media *Maze* )X2 (Media Pohon Angka) | 2,571,89 | 1,359 | 4,0984,098 | 0,050,05 | NormalNormal |
| 2 | Post testPost test | X1 (Media *Maze* )X2 (Media Pohon Angka) | 1,714,68 | 2,736 | 4,0984,098 | 0,050,05 | NormalNormal |

Berdasarkan tabel 4.9 terlihat bahwa harga Fhitung = 1,359 untuk pra test dan Fhitung Post test adalah 2,736, sedangkan dari Ftabel dengan n1 = 20 dan n2 = 20 dan taraf nyata 0,05 diperoleh Ftabel = 4,098, Karena Fhitung < Ftabel maka kedua sampel X1 (Media *Maze* ) dan X2 (Media pohon angka) baik data pra test maupun data post test memiliki varians yang sama **(Homogen)**

### Nilai Sesudah Menggunakan Media

**Tabel 4.5**

**Nilai Sesudah Menggunakan Media *Maze***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Post Test** |
| **X1** | $$X1^{2}$$ |
| 1 | Aufar | 16 | 256 |
| 2 | Nino | 14 | 196 |
| 3 | Irgi | 14 | 196 |
| 4 | Haikal | 16 | 256 |
| 5 | Revin | 14 | 196 |
| 6 | Khanev | 12 | 144 |
| 7 | Khaira | 16 | 256 |
| 8 | Qhiara | 12 | 144 |
| 9 | Annisa | 15 | 225 |
| 10 | Zahra | 12 | 144 |
| 11 | Sania | 14 | 196 |
| 12 | Afiqa | 16 | 256 |
| 13 | Bintang | 14 | 196 |
| 14 | Aisyah | 14 | 196 |
| 15 | Helvi  | 15 | 225 |
| 16 | Sifa | 14 | 196 |
| 17 | Fiza | 14 | 196 |
| 18 | Risha | 16 | 256 |
| 19 | Zila | 15 | 225 |
| 20 | Cyra | 14 | 196 |
| Jumlah | 287 | 4.151 |
| Rata-rata | 14,35 | 207,55 |
| Standart Deviasi |  |  |
| Varians |  |  |

Kriteria Penilaian

Nilai Minimum : 4

Nilai Maksimum : 16

**Tabel 4.6**

**Nilai Sesudah Menggunakan Media Pohon Angka**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Post Test** |
| **X2** | $$X2^{2}$$ |
| 1 | Jeje | 14 | 196 |
| 2 | Karib | 14 | 196 |
| 3 | Azka | 10 | 100 |
| 4 | Shaka | 12 | 144 |
| 5 | Ikhsan | 12 | 144 |
| 6 | Naura Nst | 15 | 225 |
| 7 | Naura | 12 | 144 |
| 8 | Dara | 10 | 100 |
| 9 | Ika | 16 | 256 |
| 10 | Rico | 13 | 169 |
| 11 | Zhidan | 10 | 100 |
| 12 | Zein  | 13 | 169 |
| 13 | Alby | 10 | 100 |
| 14 | Arwa | 13 | 169 |
| 15 | Al | 10 | 100 |
| 16 | Gibran | 16 | 256 |
| 17 | Syifa | 14 | 196 |
| 18 | Zira | 15 | 225 |
| 19 | Naraya | 10 | 100 |
| 20 | Alvin  | 10 | 100 |
| Jumlah | 249 | 3.189 |
| Rata-rata | 12,45 | 159,45 |
| Standart Deviasi |  |  |
| Varians |  |  |

Kriteria Penilaian

Nilai Minimum : 4

Nilai Maksium : 16

### Perbandingan Nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pada kedua Kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7**

**Perbandingan Nilai Sebelum Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka Anak**

|  |  |
| --- | --- |
| **Media *Maze*  (X1)** | **Media Pohon Angka (X2)** |
| **Nilai** | **F** | **Nilai**  | **F** |
| 4 | - | 4 | - |
| 5 | 5 | 5 | 2 |
| 6 | 2 | 6 | 5 |
| 7 | 5 | 7 | 9 |
| 8 | 5 | 8 | 1 |
| 9 | 1 | 9 | 1 |
| 10 | 2 | 10 | 2 |
| 11 | - | 11 | - |
| 12 | - | 12 | - |
| 13 | - | 13 | - |
| 14 | - | 14 | - |
| 15 | - | 15 | - |
| 16 | - | 16 | - |
| Jumlah | 141 | Jumlah | 140 |
| $\overbar{X}$1 | 7,05 | $\overbar{X}$2 | 7 |
| SD | 1,6 | SD | 1,37 |

Maka hasil pra test anak menggunakan media *Maze*  yaitu, rata-rata $\overbar{x}$ = 7,05 dengan SD 1,6 sedangkan hasil anak menggunakan media pohon angka rata-rata $\overbar{x}$ = 7 dengan SD 1,37. Maka hasil dari media *Maze*  dan pohon angka ini nilai rata-rata diatas masih dalam kategori sedang. Dapat kita lihat pada diagram dibawah ini:

**Gambar 4.1**

**Diagram Batang Hasil Nilai Rata-rata Sebelum Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka**

**Tabel 4.8**

**Perbandingan Nilai Sesudah Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka Anak**

|  |  |
| --- | --- |
| **Media *Maze*  (X1)** | **Media Pohon Angka (X2)** |
| **Nilai** | **F** | **Nilai**  | **F** |
| 4 | 0 | 4 | 0 |
| 5 | 0 | 5 | 0 |
| 6 | 0 | 6 | 0 |
| 7 | 0 | 7 | 0 |
| 8 | 0 | 8 | 0 |
| 9 | 0 | 9 | 0 |
| 10 | 0 | 10 | 7 |
| 11 | 0 | 11 | 0 |
| 12 | 3 | 12 | 3 |
| 13 | 0 | 13 | 3 |
| 14 | 9 | 14 | 3 |
| 15 | 3 | 15 | 2 |
| 16 | 5 | 16 | 2 |
| Jumlah | 287 | Jumlah | 249 |
| $\overbar{X}$1 | 14,35 | $\overbar{X}$2 | 12,45 |
| SD | 1,3 | SD | 2,1 |

Maka hasil post test anak menggunakan media *Maze*  yaitu, rata-rata $\overbar{x}$ = 14,35 dengan SD 1,3 sedangkan hasil anak menggunakan media pohon angka rata-rata $\overbar{x}$ = 12,45 dengan SD 2,1. Maka hasil dari media *Maze*  dan pohon angka ini nilai rata-rata diatas masih dalam kategori sedang. Dapat kita lihat pada diagram dibawah ini:

**Gambar 4.2**

**Diagram Batang Hasil Nilai Rata-rata Perbandingan Nilai Sesudah Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka**

Berdasarkan hasil penelitian diatas diperoleh hasil rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media *Maze*  dan pohon angka pada kedua kelas.

**Tabel 4.9**

**Nilai Rata-rata Media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Sebelum Menggunakan Media**  | **Sesudah Menggunakan Media** |
| **X1** | **SD** | **X2** | **SD** |
| 1. | X1 (*Maze* ) | 7,05 | 1,6 | 14,35 | 1,3 |
| 2. | X2 (Pohon Angka) | 7 | 1,37 | 12,45 | 2,1 |

Maka dari hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan mediadiatas media *Maze*  masuk kategori tinggi dari pada media pohon angka.

**Gambar 4.3**

**Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media**

Hasil nilai rata-rata pra test dan post test dapat kita lihat pada diagram batang diatas, bahwa hasil nilai rata-rata kegiatan pra test dan post test memiliki perbedaan. Pada hasil nilai rata-rata post test dengan media *Maze*  dan angka, ternyata nilai rata-rata kelas yang menggunakan media *Maze*  lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas menggunakan media pohon angka, dengan hasil nilai rata-rata media *Maze* 14,35 lebih tinggi daripada hasil nilai rata-rata media pohon angka yaitu 12,45.

1. Nilai Setiap Indikator Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka

Keterangan Indikator:

* Indikator 1 : Menunjuk Angka
* Indikator 2 : Menyebutkan Angka
* Indikator 3 : Menunjukan Jumlah Benda Secara Urut
* Indikator 4 : Mencocokan Angka

Keterangan Nilai

* BB (Belum Berkembang) : 1
* MB (Mulai Berkembang) :2
* BSH (Berkembagan Sesuai Harapan) : 3
* BSB (Berkembang Sangat Baik) : 4

**Tabel 4.10**

**Nilai Setiap Indikator Sebelum Menggunakan Media *Maze***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Nilai** |
| 1 | Menunjuk Angka | 0,487 |
| 2 | Menyebutkan Angka | 0,412 |
| 3 | Menunjukan Jumlah Benda Secara Urut | 0,387 |
| 4. | Mencocokkan Angka | 0,425 |
| Jumlah Keseluruhan1,711 (Belum Berkembang) |

**Gambar 4.4**

**Diagram Batang Nilai Setiap Indikator Sebelum Menggunakan Media *Maze***

Nilai tertinggi terlihat pada diagram tersebut adalah indikator 1 (menunjuk angka) dengan nilai 0,487 dan nilai terendah pada diagram tersebut adalah indikator 3 (menunjukan jumlah benda secara urut) dengan nilai 0,387, dengan nilai keseluruhan 1,711 sama dengan BB (Belum Berkembang).

**Tabel 4.11**

**Nilai Setiap Indikator Sebelum Menggunakan Media Pohon Angka**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Nilai** |
| 1 | Menunjuk Angka | 0,4 |
| 2 | Menyebutkan Angka | 0,387 |
| 3 | Menunjukan Jumlah Benda Secara Urut | 0,487 |
| 4. | Mencocokkan Angka | 0,5 |
| Jumlah Keseluruhan1,774 (Belum Berkembang) |

**Gambar 4.5**

**Diagram Batang Nilai Setiap Indikator Sebelum Menggunakan Media Pohon Angka**

Nilai tertinggi terlihat pada diagram tersebut adalah indikator 4 (mencocokkan angka) dengan nilai 0,5 dan nilai terendah pada diagram tersebut adalah indikator 2 (menyebutkan angka) dengan nilai 0,387, dengan nilai keseluruhan 1,774 sama dengan BB (Belum Berkembang).

**Tabel 4.12**

**Nilai Setiap Indikator Sesudah Menggunakan Media *Maze***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Nilai** |
| 1 | Menunjuk Angka | 0,875 |
| 2 | Menyebutkan Angka | 0,925 |
| 3 | Menunjukan Jumlah Benda Secara Urut | 0,925 |
| 4. | Mencocokkan Angka | 0,875 |
| Jumlah Keseluruhan3,6 (Berkembang Sesuai Harapan) |

**Gambar 4.6**

**Diagram Batang Nilai Setiap Indikator Sesudah Menggunakan Media *Maze***

Nilai tertinggi terlihat pada diagram tersebut adalah indikator 2 dan 3 (menyebutkan angka dan menunjukkan jumlah benda secara urut ) dengan nilai 0,925 dan nilai terendah pada diagram tersebut adalah indikator 1 dan 4 (menunjukan angka dan mencocokkan angka) dengan nilai 0,875, dengan nilai keseluruhan 3,6 sama dengan BSB (Berkembang Sesuai Harapan).

**Tabel 4.13**

**Nilai Setiap Indikator Sesudah Menggunakan Media Pohon Angka**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Nilai** |
| 1 | Menunjuk Angka | 0,562 |
| 2 | Menyebutkan Angka | 0,787 |
| 3 | Menunjukan Jumlah Benda Secara Urut | 0,825 |
| 4. | Mencocokkan Angka | 0,75 |
| Jumlah Keseluruhan2,924 (Mulai Berkembang) |

**Gambar 4.7**

**Diagram Batang Nilai Setiap Indikator Sesudah Menggunakan Media Pohon Angka**

Nilai tertinggi terlihat pada diagram tersebut adalah indikator 3 (menunjukkan jumlah benda secara urut ) dengan nilai 0,825 dan nilai terendah pada diagram tersebut adalah indikator 1 (menunjukan angka) dengan nilai 0,562, dengan nilai keseluruhan 2,924 sama dengan MB (Mulai Berkembang).

**Tabel 4.14**

**Nilai Setiap Indikator Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Penilaian Keseluruhan** | **Nilai** |
| 1 | Sebelum Menggunakan Media *Maze*  | 1,711 |
| 2 | Sebelum Menggunakan Media Pohon Angka | 1,774 |
| 3 | Sesudah Menggunakan Media *Maze*  | 3,6 |
| 4. | Sesudah Menggunakan Media Pohon Angka | 2,924 |

**Gambar 4.8**

**Diagram Batang Nilai Setiap Indikator Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Maze*  dan Pohon Angka**

Nilai tertinggi terlihat pada diagram tersebut pada nilai sesudah menggunakan media *Maze*  dengan nilai 3,6 sama dengan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan nilai terendah pada diagram tersebut pada sebelum menggunakan media *Maze*  dengan nilai 1,711 sama dengan BB (Belum Berkembang)

### Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kedua sampel kelas berdistribusi normal dan homogen, maka dengan demikian pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji T dua pihak. Data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah tes akhir (post test) hasil penggunaan media *Maze*  dan media pohon angka pada anak. Hasil 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 dengan nilai 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.

## Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah TK MADANI Lubuk Pakam. Penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan dan pertemuan terakhir dilakukan observasi dengan dibantu 4 observer. Adapun sampel pada penelitian adalah terdiri dari kelas sentra seni yang berjumlah 20 anak dan kelas sentra alam yang berjumlah 20 anak. Maka jumlah anak yang diteliti berjumlah 40 anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK MADANI Lubuk Pakam dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang berkembang. Hal ini terlihat pada saat kegiatan didalam kelas terlihat ketika anak lagi bermain berhitung telihat anak belum bisa menunjukan perkembangan kognitifnya pada kemampuan mengenal angka dengan baik. Seperti anak belum mampu menyebutkan angka 1-20, menunjukkan angka 1-20, menunjukan jumlah benda secara urut, dan juga belum mampu menunjukan mencari angka sesuai dengan jumlah benda (mencocokkan angka). Pada pembelajaram anak usia dini mempunyai prinsip belajar sambil bermain, dimana dengan bermain dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak, salah satunya aspek kognitif dalam hal kemapuan mengenal angka.

Berdasarkan nilai sebelum menggunakan media *Maze*  perkembangan kognitif anak pada kelas seni mendapatkan nilai rata-rata 7,05 dan pada kelas sentra alam mendapatkan nilai rata-rata 7. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan dibantu 4 observer yaitu memberikan media *Maze*  pada kelas sentra seni dan memberikan media pohon angka pada kelas sentra alam. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan observasi awal sebelum menggunakan media. Pada pertemuan kedua sampai kelima peneliti mengenal media *Maze*  dan media pohon angka dan alat apa saja yang digunakan dalam media tersebut, setelah itu memberi contoh bagaimana cara melakukan media *Maze*  dan media pohon angka. Pada tahap ini anak hanya memperhatikan dan masih bertanya mengenai media *Maze*  dan pohon angka, selain anak belum bisa melakukannya masih banyak anak yang tidak mengetahui media *Maze*  dan media pohon angka tersebut. Pada pertemuan selanjutnya peneliti dibantu observer mengajak beberapa anak untuk mempraktekkan cara bermain media *Maze*  dan media pohon angka disini anak menyebutkan angka 1-20, menunjukkan angka 1-20, menunjukkan jumlah benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda (mencocokan angka). Selama beberapa kali pertemuan peneliti dibantu observer melihat perkembangan anak-anak baik saat melakukan media *Maze*  dan media pohon angka. Terlihat anak percaya diri ketika saat menggunakan media *Maze*  dan pohon angka, anak sudah mampu menyebutkan angka 1-20, menunjukkan angka 1-20, menunjukkan jumlah benda secara urut, mencari angka sesuai dengan jumlah benda (mencocokan angka). Adapun hasil perkembangan anak setelah melakukan media *Maze*  dan media pohon angka.

Berdasarkan nilai sesudah menggunakan media *Maze*  perkembangan kognitif anak pada kelas seni mendapatkan nilai rata-rata 14,35 dan pada kelas sentra alam mendapatkan nilai rata-rata 12,45 dengan kategori tinggi ini media *Maze*  lebih tinggi dibanding media pohon angka. Setelah hasil di peroleh dengan menggunakan lembar obasevasi dan di hitung rata-ratanya. selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dimana uji normalitas di lakukan untuk melihat apakah sampel yang di teliti berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas di lakukan untuk melihat apakah sampel yang di teliti memiliki kemampuan yang sama atau tidak.

Untuk nilai sebelum menggunakan media *Maze*  indikator nilai terendah terdapat pada indikator 3 yaitu menunjuk jumlah benda secara urut dengan jumlah nilai 0,387, sebelum menggunakan media pohon angka nilai terendah terdapat pada indikator 2 yaitu menyebutkan angka dengan nilai 0,387, sesudah menggunakan media *Maze*  nilai terendahpada indikator 1 dan 4 yaitu menunjuk angka dan mencocokkan angka dengan nilai 0,875, sesudah menggunakan media pohon nilai terendah terdapat pada indikator 1 yaitu menunjuk angka dengan nilai 0,562 hal ini disebabkan karena kurangnya minat dan motivasi anak untuk belajar mengenal angka. Selain itu nilai tertinggi saat sebelum menggunakan media *Maze*  yaitu indikator 1 yaitu menunjuk angka dengan nilai 0,487, sebelum menggunakan media pohon angka nilai tertinggi terdapat pada indikator 4 yaitu mencocokan angka dengan nilai 0,5, sesudah menggunakan media *Maze*  nilai tertinggi terdapat pada indikator 2 dan 3 yaitu menyebut angka dan menunjuk jumlah benda secara urut dengan nilai 0,925, sesudah menggunakan media pohon angka nilai tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu menunjuk jumlah benda secara urut dengan nilai 0,825.

Nilai keseluruhan saat sebelum menggunakan media *Maze*  yaitu 1,711 yang berarti belum berkembang, nilai sebelum menggunakan media pohon angka yaitu 1,774 yang berarti belum berkembang, nilai keseluruhan dari sesudah menggunakan media *Maze*  yaitu 3,6 yang berarti berkembang sesuai harapan, nilai sesudah menggunakan media *Maze*  yaitu 2,924 yang berarti mulai berkembang. Hal ini tempat terlihat nilai yang paling tinggi yaitu pada sesudah menggunakan media *Maze*  dan nilai terendah pada nilai sebelum menggunakan media *Maze,* hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *Maze*  angka ini sangat cocok digunakan atau dijadikan salah satu permainan dalam proses belajar mengajar anak guna menstimulasi dan merangsang anak dalam pemahaman mengenal lambang bilangan dan dari media *Maze*  angka anak bisa belajar seraya bemain dengan menyenangkan sehingga pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak akan menumbuhkan minat belajar anak dan tentunya tidak membosankan.

Adapun hasil uji normalitas post-test dari media *Maze*  Lhitung -0,1056 dan Ltabel 0,190 hal ini sesuai dengan kriterian jika Lhitung < maka berdistribusi normal dan hasil uji normalitas post-test dari media *Maze*  Lhitung -0,1056 dan Ltabel 0,190 hal ini sesuai dengan kriterian jika Lhitung < Ltabel maka berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas post-testnya adalah Fhitung 2,736 < Ftabel 4,098 maka sampel adalah homogen. Selanjutnya di lakukan uji t dengan nilai post-test kedua Hasil diperoleh Thitung = 1,91 kemudian dibandingkan Ttabel pada dk (n1+n2-2) = 38 dan taraf signifikan 5% (a = 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 dengan nilai 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.