

Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Rikza Azharona Susanti¹

rikza589@gmail.com

Bintoro Widodo²

bennymalang@yahoo.com

^{1,2} UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

Received: December 6th 2022

Accepted: January 19th 2023

Published: January 30th 2023

Abstrak: Media maze raksasa tidak dimiliki sekolah sehingga menggunakan lembar kerja maze berukuran kecil dengan tema lingkungan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media maze raksasa tema lingkungan untuk aspek perkembangan kognitif anak 4-5 tahun yang valid dan menarik. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di beberapa sekolah di Malang. Penelitian ini menggunakan metodologi *research and development* menurut Borg dan Gall dengan langkah pengumpulan data sebelum penelitian, perancangan, validasi ahli, revisi dan uji kemenarikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan angket. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli perkembangan anak dan ahli praktisi diperoleh nilai rata-rata 95,02% sehingga masuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil observasi pada anak usia 4-5 tahun, diperoleh dari hasil observasi dengan nilai rata-rata 91.8% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media maze raksasa tema lingkungan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, dinyatakan valid dan menarik untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan media, maze raksasa, aspek perkembangan kognitif

How to cite this article:

Susanti, R.A., & Widodo, B.(2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131-138. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.131-138>

PENDAHULUAN

Memberikan pengalaman bermain secara langsung menggunakan media yang menarik dan menyenangkan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun akan mempermudah anak memahami materinya. Permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih namun di dalamnya terdapat alur, cara, dan aturan tertentu sesuai dengan kesepakatan oleh sesama pemain (Syamsiatin, 2017). Permainan membutuhkan media yang dapat mempermudah menyampaikan pesan dan tujuannya. Berdasarkan hasil wawancara tidak ada media maze raksasa tema lingkungan untuk aspek perkembangan kognitif anak karena guru terbiasa menggunakan lembar kerja dengan gambar maze berukuran kecil dan menyesuaikan tema harian/mingguan artinya tidak ada kegiatan yang menarik dan dialami oleh anak secara langsung. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat ia berinteraksi dengan lingkungannya, maka akan semakin cepat berkembangnya fungsi piker. Aktivitas bermain yang dapat memenuhi perkembangan anak usia tersebut adalah bermain imajinasi, fungsi simbolik dan integrative dari emosi dan berpikir (Zulminiati, 2014).

Perlunya memahami kebutuhan perkembangan anak usia dini, akan memudahkan guru memberikan lingkungan dan media yang tepat untuk mendukung keduanya (pertumbuhan dan perkembangan anak). Berikut beberapa prinsip pendidikan anak usia dini yang perlu diperhatikan oleh lembaga diantaranya: a) mengembangkan kebutuhan anak, b) belajar melalui bermain, c) lingkungan yang kondusif, d) pembelajaran dalam bermain, e) mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup, f) menggunakan berbagai media atau permainan edukatif, dan g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang (Suyadi, 2009). Dengan begitu tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan optimal.

Diketahui dari hasil wawancara terhadap guru, di beberapa sekolah tidak memiliki media *maze* raksasa yang ditujukan untuk aspek perkembangan kognitif anak sehingga guru hanya menggunakan lembar kerja sesuai tema. Gambar *maze* juga terbatas pada setiap tema, hal ini kemudian tidak memberikan kesan menyenangkan dalam belajar sembari bermain bagi anak.

Gagne dan Briggs dalam Destia menyatakan media adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar anak yang dapat merangsang kemampuan fisik dan menstimulus anak untuk belajar, seperti buku, gambar dan angka (Destia, 2020) penggunaan media menjadi alternatif dalam menyampaikan materi belajar secara menyenangkan terlebih dalam bentuk permainan.

Maze adalah permainan yang berisikan teka-teki yang berguna untuk melatih kemampuan motorik anak dan mendorong anak untuk mengasah logika dengan memecahkan teka-teki pada game *maze* (Robin, 2010). Dengan kata lain, bermain *maze* dapat mengembangkan berbagai aspek pada anak sekaligus memperoleh kesenangan.

Maze adalah suatu permainan dengan jaringan jalan-jalan yang berkeluk-luk atau berkelok-kelok yang mempunyai rintangan, sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang, dan jalur dalam permainan *maze* (Udani, 2014). Media *maze* raksasa merupakan salah satu media belajar sambil bermain yang menyenangkan sebagai salah satu bentuk pengembangan dari *maze* yang terdapat di lembar kerja anak pada umumnya. *Maze* raksasa dirancang dan dicetak pada banner flexy dengan ukuran 2,5 x 3 meter yang disertai buku pedoman penggunaan dan kartu petunjuk permainan. *Maze* raksasa dirancang berdasarkan standar tingkat perkembangan anak, ditujukan untuk aspek perkembangan kognitif dengan indikator memecahkan masalah sederhana, mengklasifikasi bentuk dan warna serta mengenal angka 1-10 bagi anak usia 4-5 tahun dalam tema lingkunganku. Dengan demikian bermain *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di kelompok A (Aprilia, 2016).

Media *maze* raksasa merupakan bagian dari media visual yang dilihat langsung oleh anak (tanpa memerlukan alat proyektor) (Sadiman, 1993) dan diperagakan dengan aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak berusaha mencari jalan keluar untuk menuju tempat yang sudah ditentukan. Menggunakan media dalam ukuran yang besar dapat mempermudah anak melihat dan mempraktikkannya di atas media *maze* raksasa seolah anak sedang menjadi pelaku pada permainan tersebut. Media dapat menjadi bagian dari lingkungan belajar yang kondusif bagi anak. Hal ini di dukung oleh teori Piaget dalam Mukhlis bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir seorang (Mukhlis, 2021). Anak perlu praktik memperoleh pengalaman langsung menggunakan media *maze* raksasa. Pengalaman inilah yang membuat tema pembelajaran menjadi mudah dipahami dan mengena pada ingatan anak.

Penelitian terdahulu menurut Sovya Rahmad Aprilia bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi dapat meningkat melalui bermain *Maze* (Aprilia, 2016). Sejalan dengan pendapat sebelumnya bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif sehingga

orang tua dan guru harusnya memilih sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak (Veronica, 2018). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, diketahui bahwa tidak adanya media *maze* raksasa di pasaran sebab seringnya penggunaan *maze* di lembar kerja. Hal tersebut kemudian menjadi dasar yang mendukung dilakukannya pengembangan media *maze* raksasa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan research and development model Borg and Gall. Ardhana menyatakan bahwa dari 10 langkah penelitian dan pengembangan, dapat memilih beberapa langkah yang dirasa tepat bagi peneliti dengan berdasarkan pada kondisi tertentu yang dihadapi dalam proses penelitian dan pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dan perubahan dari langkah-langkah yang baku berdasarkan pertimbangan yang terbaik (Ardhana, 2001) Merujuk pada pernyataan Ardhana, penelitian dan pengembangan ini akan dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimugkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan secara sistematis. Adapun tahapan metode penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penelitian Maze Raksasa

No	Tahapan R&D model Borg dan Gall	Tahapan Modifikasi
1	Pengumpulan Data	1. Identifikasi Kebutuhan 2. Kajian Teoritis
2	Perencanaan	3. Perencanaan rancangan media
3	Pengembangan produk	4. Pengembangan produk media
4	Uji produk dan revisi	5. Uji validasi ahli 6. Uji kelompok kecil 7. Revisi
5	Penyempurnaan produk akhir	8. penyempurnaan produk akhir

Penelitian dilaksanakan di KB – TK Islam Gita Nanda Kota Malang, TK Islam Al-Ma’arif Singosari Kab. Malang, Raudhatul Athfal R.A Kartini Kab. Malang, TK Muslimat NU 1 Jabung Kab. Malang, TK Dharma Wanita 1 gedangan Kab. Malang dengan jumlah keseluruhan 20 murid. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena tidak memiliki media *maze* raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket terhadap berupa validasi ahli media, ahli perkembangan anak dan ahli praktisi serta observasi terhadap anak. Teknik analisis data diperoleh dari kriteria kelayakan media menurut Sudijono dan uji kemenarikan.

Hasil Dan Pembahasan

Media Maze Raksasa dalam penelitian ini merupakan pengembangan sumber belajar sekaligus bermain dikembangkan berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang tertulis pada Pemendikbud nomor 137 tahun 2014 dengan tingkat kevalidan. Kompetensi dasar perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dapat berkembang dengan media maze raksasa diantaranya adalah memecahkan masalah sederhana, menunjukkan sikap

kreatif (ide/gagasan), mengenal bilangan dan mengelompokkan benda. Media maze raksasa dicetak pada banner flexy dengan ukuran 2,5 x 3 meter. Pada media dilengkapi dengan gambar yang menarik untuk menggambarkan lingkungan yang dapat dikenali anak. Berikut ini rancangan media maze raksasa.

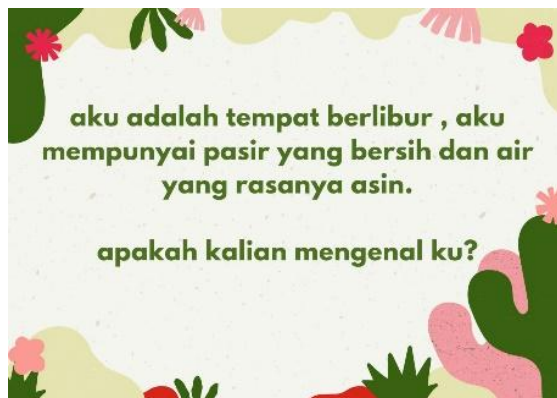


Gambar 1. Media Maze Raksasa

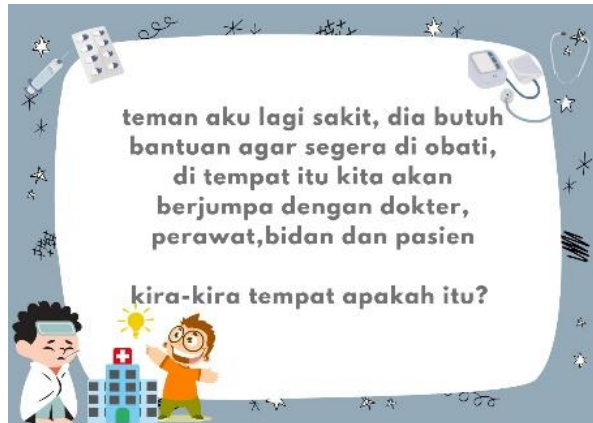
Berikut adalah beberapa kartu petunjuk penggunaan media maze raksasa yang dapat dibacakan oleh pendamping:



Gambar 2. Petunjuk ke Masjid



Gambar 3. Petunjuk ke pantai



Gambar 4. Petunjuk tentang Rumah Sakit

Masih terdapat beberapa kartu perintah dengan total keseluruhan 13 kartu petunjuk yang mewakili gambar pada media maze raksasa.

Adapun hasil validasi ahli media diperoleh hasil 94,67%, ahli perkembangan anak hasil persentase 95,71%, dan ahli praktisi diperoleh persentase 94,67% maka diperoleh nilai rata-rata 95,02% dengan demikian dinyatakan bahwa media maze raksasa sangat valid, maka layak untuk digunakan.

Untuk memperoleh hasil persentase kemenarikan, dilakukan proses observasi terhadap 20 anak usia 4-5 tahun di beberapa sekolah yang telah disebutkan sebelumnya. Hasil observasi diperoleh persentase 91,8% sehingga termasuk pada kategori sangat menarik untuk digunakan anak sebagai media sekaligus sumber belajar terkait dengan aspek perkembangan kognitif.

Berikut ini tabel kisi-kisi untuk observasi, terkait dengan kemenarikan media maze raksasa:

Tabel 2. Kisi-Kisi Ketertarikan Maze

Aspek yang dinilai	Indikator	Data yang diperoleh (nama)	
		Menarik	Tidak menarik
Ketertarikan	Ketertarikan bermain <i>maze</i> raksasa		
	Ketertarikan gambar setiap lokasi		
	Ketertarikan terhadap komposisi warna		
	Ketertarikan terhadap rangkaian permainan maze		

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sebab tidak adanya media serupa maze raksasa di beberapa sekolah diantaranya adalah TK Islam Al-Ma'arif Singosari Kab. Malang, TK Dharma Wanita 1 Gedangan Kab. Malang, TK Muslimat NU 1 Sukolilo Jabung, Kab. Malang, KB-TK Islam Gita Nanda Kota Malang dan Raudhatul Athfal R. A Kartini Karangploso Kab. Malang. Selain itu guru hanya menggunakan lembar kerja anak (dalam buku dengan ukuran gambar maze yang kecil di dalamnya) menyesuaikan tema harian/mingguan untuk mengenalkan berbagai indikator yang ada pada aspek perkembangan kognitif anak 4-5 tahun. Selanjutnya

dinyatakan bahwa bermain menjadi salah satu kegiatan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih namun di dalamnya terdapat alur, cara, dan aturan tertentu sesuai dengan kesepakatan oleh sesama pemain (Syamsiatin, 2017).

Dari hasil penelitian dan pengembangan diperoleh bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penggunaan media maze raksasa yang tidak dimiliki oleh peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu hanya menggunakan maze pada buku lembar kerja sedangkan maze raksasa menggunakan media dengan ukuran besar dan dilakukan langsung oleh anak diatas media tersebut.

Media maze Raksasa, menjadi sangat menarik bagi anak dikarenakan bentuk dan ukurannya yang besar, sehingga anak dapat berjalan diatasnya. Berdasarkan pengalaman ketika mengerjakan maze, anak hanya berbekal pensil dan memberi tanda pada lembar kerja. Selain itu maze raksasa memiliki gambar, variasi gambar dengan beragam lokasi, juga warna-warna yang menarik bagi anak sehingga memiliki banyak kelebihan untuk digunakan sebagai media belajar pengenalan lingkungan sekaligus mengasah aspek kognitifnya dengan cara menyenangkan.

Perlunya menggunakan media atau permainan edukatif serta perlunya pembelajaran dalam kegiatan bermain (Suyadi, 2009). Melalui bermain perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dapat meningkat (Paramitha & Tirtayan., 2016). Selain itu metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A (Dewi, 2016).

Media maze raksasa memberikan beberapa manfaat penelitian bahwa penggunaan maze terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak 4-5 tahun (Yulistari et al., 2018) serta meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun (Aprilia, 2016). Selain itu, maze dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak usia 4-5 tahun (Saptiwi, 2021). Terdapat metode proyek yang juga dapat digunakan untuk melakukan aktivitas maze pada anak kelompok B TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango (Yahya, 2012). Selanjutnya produk alat permainan edukasi Maze Box yang dikembangkan mampu merangsang aspek kognitif anak usia 5-6 tahun dinilai layak (Fithriyanti & Nugrahani, 2022). Sehingga penggunaan maze terbukti dapat berpengaruh terhadap aspek kognitif anak.

Permainan maze bermanfaat melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus karena ketika anak melalui lajur dalam permainan maze raksasa sehingga anak memperoleh stimulus optimal terhadap aspek perkembangannya. Kemudian media maze trap game juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun (Ulandari et al., 2020). Selanjutnya, permainan maze eksplorer sesuai untuk mengajarkan keterampilan membaca menulis bagi anak-anak (Hadiyati & Hartati, 2020).

Penerapan teknik maze dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang menarik dalam pembelajaran di TK untuk meningkatkan kreativitas anak (Udani et al., 2013). Melalui bermain anak belajar dan mengembangkan motorik halusnya melalui aktivitas koordinasi mata dan tangan, juga meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual serta emosional (Sekarwati & Riyanto, 2013). Dengan begitu disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain maze yang menyenangkan dapat meningkatkan bermacam aspek perkembangan pada anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dikembangkan dan divalidasi ahli media, ahli perkembangan anak dan ahli praktisi diperoleh persentase rata-rata 95,02% dinyatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Selain

itu diperoleh persentase 91,8% untuk nilai kemenarikan media maze raksasa bagi anak usia 4-5 tahun. Media maze raksasa digunakan untuk aspek perkembangan kognitif anak sesuai kompetensi dasar anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah memecahkan masalah sederhana, menunjukkan sikap kreatif (ide/gagasan), mengenal bilangan dan mengelompokkan benda

Saran

Penelitian ini terbatas pada maze untuk aspek perkembangan kognitif sehingga disarankan penelitian lanjutan mengembangkan maze untuk seluruh aspek perkembangan pada anak baik dalam bentuk manual ataupun elektronik.

Maze raksasa diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa dan atau praktisi Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk memberikan stimulasi perkembangan kognitif anak, termasuk aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, S. R. (2016). *Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi tahun Pelajaran 2015-2016*.

Ardhana, W. (2001). *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.

Destia, S. (2020). *PENERAPAN PERMAINAN MAZE ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI DI PAUD ALAMANDA KECAMATAN TANJUNG BINTANG*. [http://repository.radenintan.ac.id/10716/1/COVER - BAB I - II - DAPUSf](http://repository.radenintan.ac.id/10716/1/COVER-BAB I - II - DAPUSf)

Dewi, I. R. S. P. N. W. (2016). PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7625>

Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 68–71. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4934>

Hadiyati, N., & Hartati, E. (2020). Permainan “Maze Explorer”: Sebuah Media Untuk Mengajar Keterampilan Membaca-Menulis Anak-Anak Sekolah Dasar. *KoPeN: Konferensi ...*, 184–189.

Mukhlis, A. dkk. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.). UIN Maliki Press.

Paramitha, K. D. P. N. W. ., & Tirtayan., L. A. (2016). PENERAPAN METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A TK KUNCUP HARAPAN SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7767>

Robin. (2010). *50 Fun With Mazes*. Gramedia Pustaka Utama.

Sadiman, A. S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.

Pustekkom Dikbud Clan PT. Raja Grafindo Persada.

- Sekarwati, D. A., & Riyanto, E. (2013). Permainan Maze Matching Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/3708>
- Suyadi. (2009). *Psikologi Belajar Paud*. Pedagogia.
- Syamsiatin, E. (2017). *Bermain dan Permainan AUD*. universitas Terbuka.
- Udani, I. G. A. K. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Jampel, N. (2013). *Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara Iii Sempidi Mengwi Badung*.
- Ulandari, S., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Maze Trap Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam As-Shofa Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 367–374. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1371>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- 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. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v5i2.4700>